

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alat musik tradisional merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia. Alat musik tradisional telah menjadi ciri khas dari segala bentuk kesenian di beberapa daerah. Setiap daerah memiliki bentuk dan jenis alat musik tradisional yang berbeda-beda yang sering digunakan untuk kegiatan tertentu. Bentuk dan suara yang dihasilkan oleh musik ini berbeda dan cara penggunaannya juga berbeda. Indonesia memiliki banyak jenis alat musik tradisional yang sangat beragam, seperti gamelan, angklung, suling, rebab, dan masih banyak lagi [1].

Alat musik tradisional, terutama gamelan Jawa adalah komponen penting dari warisan budaya Indonesia yang kaya. Namun, pengenalan alat musik tradisional sering terabaikan di era komputer dan internet saat ini [2]. Salah satu tantangan tersendiri untuk belajar alat musik tradisional adalah keterbatasan akses, keterbatasan pengetahuan, dan kurangnya platform yang tersedia. Serta kurangnya pengenalan dan pemahaman terhadap alat musik tradisional sejak dini membuat kurangnya pengetahuan dan informasi alat musik tradisional. Pembelajaran terhadap pengenalan alat musik daerah biasanya dilakukan di lingkungan sekolah media pembelajarannya menggunakan buku dan poster yang membuat siswa kurang memahami alat musik tradisional dan merasa cepat bosan saat belajar [3].

Menurut data terbaru, hampir 90% orang Indonesia menggunakan *smartphone* untuk penggunaan aplikasi. Perkembangan teknologi *mobile* telah terjadi peningkatan dalam beberapa tahun terakhir ini [4]. Kehadiran aplikasi *mobile* telah membuka peluang termasuk dalam memperkenalkan alat musik tradisional Jawa. Keunggulan aplikasi *mobile* ini adalah kemudahan penggunaannya yang tidak memerlukan waktu yang lama untuk belajar karena penggunaannya sudah terbiasa dengan perangkat tersebut.

Beberapa Penelitian telah mencoba mengembangkan *game* alat musik tradisional Jawa berbasis *android* yang dapat membantu memperkenalkan alat musik daerah Jawa. Namun *game* yang dibuat hanyalah permainan kuis [5]. Peneliti lain juga menerapkan permainan dengan memainkan alat musik secara *virtual* namun yang bisa dimainkan alat musiknya hanya 4 alat musik [6]. Disisi lain, peneliti lain mengimplementasi dalam membuat *game* dengan permainan *puzzle* dan kuis [7].

Pengembangan aplikasi *game* edukasi tentang alat musik gamelan Jawa tradisional berbasis *android* menjadi solusi yang menarik dan relevan untuk mempertahankan dan mengenalkan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi masa kini [8]. Aplikasi ini tidak hanya akan memperkenalkan alat musik tradisional, tetapi juga bisa mendengarkan bunyi alat musik tersebut, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya, dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, solusi yang diberikan pada penelitian ini akan membangun sebuah aplikasi *game* edukasi alat musik

tradisional jawa berbasis *android* yang memiliki 4 fitur seperti bisa memainkan alat musik secara *virtual*, permainan kuis yang diberikan nama tebak gambar dan tebak suara, serta permainan *puzzle*. *Game* ini diharapkan akan membantu siswa memahami dan mengenal berbagai jenis alat musik daerah dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Hal ini juga sesuai dengan kurikulum sekolah dasar, yang menekankan pengenalan budaya sebagai bagian dari pendidikan karakter. Dan juga bahwa melalui pengembangan aplikasi game edukasi ini, dapat mempertahankan nilai-nilai budaya, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, dan memberi pengguna, terutama generasi muda, kesempatan untuk mengeksplorasi, mengapresiasi, dan melestarikan kekayaan seni musik tradisional Indonesia. Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi kepada bidang pendidikan, seni, dan teknologi informasi serta memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana kearifan lokal dapat diintegrasikan dengan inovasi.

1.2 Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *game* edukasi alat musik tradisional jawa berbasis *android*.

b. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Ilmu Pengetahuan
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan *game*, khususnya *game* alat musik tradisional.

- b. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan aplikasi *game* serupa.
2. Bagi Anak-anak
 - a. Meningkatkan pengetahuan bagi anak-anak dalam pengenalan alat musik tradisional.
 - b. Memudahkan pengguna untuk memainkan alat musik tradisional secara virtual.
 3. Bagi Peneliti
 - a. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan pada peneliti dalam mengembangkan *game* alat musik tradisional.
 - b. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan studi di program sarjana terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama.

1.3 Tinjauan Pustaka

Beberapa sumber sebelumnya digunakan sebagai referensi untuk mendukung penelitian yang lebih baik dan relevan, termasuk beberapa tinjauan pustaka.

Penelitian sebelumnya bertujuan untuk melestarikan kebudayaan, khususnya alat musik tradisional Sulawesi selatan yang mengalami pergeseran karena kurangnya sosialisasi dan pengenalan alat musik tradisional. Oleh karena itu, peneliti membuat dan menyediakan permainan sederhana berbentuk kuis *game* untuk membantu pengguna mengevaluasi pemahaman mereka tentang informasi alat musik tradisional daerah. *Game* edukasi ini diharapkan dapat membantu anak-anak mengenal alat musik daerah [5].

Studi sebelumnya tentang *game* edukasi alat musik tradisional menghasilkan *game* yang menarik dan menghibur yang melibatkan menebak suara alat musik, menebak gambar alat musik, dan memberikan penjelasan tentang alat musik daerah yang telah tertebak. Secara tidak langsung, pengetahuan anak akan meningkat dan mereka akan menjadi lebih tertarik untuk belajar alat musik lokal. Diharapkan akan meningkatkan keinginan anak untuk belajar tentang materi kesenian, terutama alat musik daerah, dan membantu guru menyampaikan materi tersebut [3].

Penelitian sebelumnya tentang aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional yang menggunakan objek SDN 249 Turungan Datu yang menampilkan materi interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan daya ingat siswa dan menarik mereka untuk belajar dan bermain alat musik daerah. Selain itu, metode *Black box* digunakan untuk menguji aplikasi ini dengan hasil yang baik [9].

Untuk meningkatkan daya tarik minat masyarakat, peneliti terdahulu tentang aplikasi edukasi berusaha merancang aplikasi media lainnya yang unik dan terkonsep. Hasil penelitian ini, yang menggunakan metode penelitian *Grounded Research*, memasukkan nama-nama alat musik tradisional dan *game* kuis untuk menambah fiturnya [10].

Studi sebelumnya tentang *game* edukasi dengan *puzzle* permainan di mana gambar dipasang atau dicocokkan menjadi pola tertentu. Peneliti mencapai kesimpulan bahwa permainan *puzzle* memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa PAUD secara substansial. Penelitian tentang

game puzzle edukasi ini di bidang pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan siswa dan meningkatkan pengetahuan mereka [7].

Penelitian ini berfokus pada *game* sebagai media pembelajaran, seperti yang ditunjukkan dalam pembahasan penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini memulai dengan mengembangkan *game* kuis yang awalnya berisi materi. Peneliti ingin menambahkan elemen *puzzle*, tebak gambar, dan tebak suara serta kemampuan untuk memainkan alat musik dengan tujuan meningkatkan keterampilan pembelajaran dan membuatnya lebih menarik untuk dipelajari.

Tabel 1. 1 Gap Penelitian

No	Judul Penelitian	Gap Penelitian	
		Keterangan	Perbedaan
1.	Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Sulawesi Selatan Berbasis <i>Game Android</i>	Berisi <i>game</i> kuis dan deskripsi alat musik.	Berisi 4 permainan seperti memainkan alat musiknya secara <i>virtual</i> , <i>puzzle</i> , tebak suara, dan tebak gambar.
2.	Aplikasi pengenalan alat musik tradisional gamelan jawa berbasis <i>Android</i>	Berisi 4 alat musik yang bisa dimainkan.	Memiliki 15 alat musik yg dapat dimainkan.

3.	<i>Game</i> pengenalan alat musik tradisional di indonesia berbasis <i>android</i>	Bergenre petualangan kuis.	Bergenre kuis, <i>puzzle</i> dan bisa memainkan alat musiknya secara <i>virtual</i> .
4.	<i>Game</i> Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Menggunakan Metode MDLC Berbasis <i>Android</i>	Berisi 6 alat musik dengan permainan kuis.	Berisi 15 alat musik dan ada permainan <i>puzzle</i> dan kuis.
5.	Perancangan aplikasi edukasi pengenalan alat musik tradisional jawa di indonesia	<i>Genre game</i> kuis.	Terdapat <i>game</i> kuis, <i>puzzle</i> , dan bisa memainkan alat musik.

1.4 Data Penelitian

a. Bentuk Data

Penelitian ini menggunakan dataset buku dan gambar untuk isi penjelasan alat musik tradisional jawa. Penelitian ini juga melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan data dengan mempelajari buku-buku, jurnal nasional dan internasional, serta bahan lain yang dapat ditemukan di internet [8]. Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk menggali informasi tentang alat musik tradisional jawa dan topik-topik yang terkait dengannya.