

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ALAT MUSIK TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE ITERATIVE WITH RAPID PROTOTYPING MENGGUNAKAN UNITY

Khofifatur Rodiyah

Program Studi Teknik Informatika, Universitas YudhartaPasuruan

ABSTRAK

Perkembangan mengenai teknologi dan pengaruh globalisasi dapat menjadi salah satu penyebab hilangnya minat anak-anak terhadap musik tradisional. Metode yang bisa diterapkan untuk mengenalkan musik tradisional kepada anak-anak adalah melalui proses pendidikan. Pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya mengenalkan alat musik tradisional melalui kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, tujuan dari studi ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi permainan pendidikan yang menitikberatkan pada alat musik tradisional. Dalam rangkaian penelitian ini, metode yang diterapkan adalah Iteratif dengan Prototipe Cepat menggunakan platform Unity. Setelah dilakukan pengujian blackbox, hasilnya menunjukkan bahwa semua fungsi dalam game beroperasi dengan baik sesuai harapan. Pengujian fun testing dilakukan melalui kuesioner dan dihitung menggunakan interpretasi indeks dari skala Likert. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan mencapai 86%, tingkat kemudahan 86%, tingkat kepuasan 88%, tingkat kesulitan 79%, dan desain game mendapatkan skor 82%. Dengan demikian, nilai total keseluruhan yang diambil dari tingkat ketertarikan untuk bermain game adalah 86%. Harapan dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap alat musik beraliran tradisional.

Kata kunci : *game edukasi, alat musik tradisional, Iterative With Rapid Prototyping.*

**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL MUSIC
INSTRUMENT EDUCATIONAL GAME USING ITERATIVE
METHOD WITH RAPID PROTOTYPING USING UNITY**

Khofifatur Rodiyah

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Yudharta Pasuruan

ABSTRACT

Technological developments and the influence of globalization can be one of the causes of the loss of children's interest in traditional music. One way that can be done to introduce traditional music to children is through learning activities. Utilizing technology for media development can serve as an option to introduce traditional musical instruments through educational learning endeavors. Hence, the primary objective of this research is to create educational game applications centered around traditional musical instruments. The approach employed in this research involves the Iterative with Rapid Prototyping technique utilizing the Unity platform. The outcomes of blackbox testing indicate that all game functions perform as intended. The enjoyment assessment, gathered from a questionnaire and analyzed using the Likert scale index, reveals an 86% score for engagement, an 86% score for user-friendliness, an 88% score for satisfaction, a 79% score for difficulty level, and an 82% score for game design. Consequently, the 86% rating corresponds to the level of interest in gameplay. The anticipated outcome of this study is to enhance children's fascination with traditional musical instruments. This research aims to amplify children's enthusiasm for traditional music.

Keywords: *educational games, traditional musical instruments, Iterative With Rapid Prototyping.*