

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alat musik daerah adalah 1 dari banyak komponen yang sangat penting di dalam keragaman seni budaya di Indonesia. Jenis alat musik ini telah ada sejak masa lalu dan mengalami perkembangan hingga zaman sekarang, seperti yang dijelaskan oleh Pradana pada tahun 2019. Alat musik memainkan peran penting dalam menciptakan dan memainkan seni musik.

Seni musik merupakan gabungan antara ilmu pengetahuan dan seni yang berkaitan dengan penggabungan unsur ritmik dan berbagai nada, baik yang dinyanyikan secara vokal maupun dihasilkan dari instrumen. Proses penggabungan ini mencakup pembentukan melodi dan harmoni yang bersama-sama menjadi wujud ekspresi yang mendalam dari berbagai hal, menggali sisi emosional yang lebih dalam, seperti yang dikemukakan oleh Ewen pada tahun 1969. Seiring dengan perkembangan seni musik, alat musik mengalami perubahan dan perkembangan dalam desain dan teknologi. Perkembangan alat musik tentunya tidak lepas dari adanya pengaruh kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tentunya memberikan pengaruh diberbagai bidang salah satunya dibidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi pada era globalisasi menjadi hal yang sangat penting untuk mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia. Salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam konteks pendidikan adalah melalui penggunaan berbagai media pembelajaran dalam proses belajar para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memiliki potensi untuk mempermudah pengajar atau juga pendidik mengenai penyampaian materi dalam pembelajaran melalui cara yang lebih menarik dan juga efektif. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki kemampuan

untuk membantu pendidik dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menarik dan efektif.

Edugame, juga dikenal sebagai permainan pendidikan, merujuk pada jenis permainan yang dirancang dengan niat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berinteraksi bagi para peserta. Kemampuan edugame dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik daripada pendekatan belajar konvensional telah mengakibatkan peningkatan popularitasnya. Keberhasilan edugame dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pendekatan belajar konvensional telah mengakibatkan peningkatan popularitasnya.

Globalisasi adalah salah satu pemicu hilangnya minat anak-anak terhadap musik tradisional di Indonesia. Indonesia mempunyai alat musik yang sangat beragam. Selain itu adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan perubahan alat musik tradisional menjadi lebih modern. Sehingga membuat tergesernya musik tradisional yang ada di Indonesia. Hal tersebut juga mengakibatkan berkurangnya pengetahuan dan minat anak-anak terhadap kesenian alat musik tradisional.

Berkurangnya pengetahuan dan minat anak-anak terhadap kesenian alat musik tradisional menjadi latar belakang penelitian ini. Melalui pengembangan media ajar berupa aplikasi game pembelajaran diharapkan dapat mengenalkan seni alat musik tradisional kepada anak-anak dengan lebih menarik. Maka dari itu penulis mengusulkan untuk mengembangkan aplikasi game pembelajaran tentang alat musik tradisional dengan judul "Pengembangan Game Edukasi Alat Musik Tradisional menggunakan Metode Iterative With Rapid Prototyping menggunakan Unity". Harapan penulis adalah agar anak-anak tidak hanya tertarik dengan musik modern, melainkan juga dapat

berpartisipasi dalam bermain dan mempelajari alat musik tradisional yang melekat di budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada informasi dasar yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah

1. Bagaimana cara mengembangkan serta merancang permainan edukasi mengenai alat musik tradisional menggunakan metode iterative with rapid prototyping dengan penerapan unity?
2. Bagaimana hasil penerapan game edukasi alat musik tradisional terhadap minat daya tarik dan pengetahuan tentang alat musik tradisional dan modern di SDN SEKARMOJO III ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam ruang lingkup penelitian ini, aspek yang akan dijelaskan dalam batasan masalah meliputi:

1. Pada penelitian ini hanya menggunakan 5 alat musik tradisional serta 10 quiz sebagai sampel.
2. Penelitian ini hanya menggunakan Unity

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Satu dari tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta merancang permainan edukasi yang fokus pada alat musik tradisional melalui penerapan metode iterative with rapid prototyping menggunakan platform Unity.
2. Dalam konteks ini, tujuan lain dari penelitian adalah untuk mengukur hasil dari penerapan permainan edukasi mengenai alat musik tradisional terhadap minat, daya tarik, dan pengetahuan siswa tentang alat musik tradisional dan modern di SDN SEKARMOJO III.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari fokus penelitian yang telah diidentifikasi, penulis mampu meraih beberapa keuntungan yang terdiri dari dua aspek utama sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Mengacu pada informasi dasar yang telah dijelaskan, perumusan masalah dalam skripsi ini adalah. Tak hanya itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat fondasi dasar teori yang telah ada.

2. Secara praktis

Dari sisi praktis, diharapkan penelitian ini mampu memberikan kegunaan atau manfaat dengan cara menghadirkan game yang Membuka kesempatan bagi anak-anak untuk bermain sambil belajar tentang alat musik tradisional dan modern. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat terlibat dalam proses pelestarian alat musik tradisional melalui cara yang menyenangkan dan interaktif