

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pendidikan tidak terlepas dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang *modern* turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan dunia hiburan semakin pesat, sehingga anak-anak kita lebih suka menonton sinetron, film, main game, internet yang secara tidak langsung akan mengerti tentang budaya luar yang belum semestinya mereka konsumsi saat ini.

Jika kita cermati banyak sekali beraneka ragam kebudayaan dan kesenian yang terdapat di Indonesia, salah satunya alat musik tradisional di Indonesia. Alat musik tradisional merupakan ciri khas kesenian dari daerah masing-masing Provinsi yang memiliki arti tersendiri. Dengan banyaknya suku-suku dan Provinsi yang ada di wilayah Negara Indonesia, maka otomatis pula banyak sekali macam-macam alat musik yang dipakai oleh masing-masing suku di seluruh Provinsi di Indonesia.

Alat musik tradisional merupakan salah satu aset bangsa yang tak bernilai harganya. Rasa khas dan lokalitas yang kental menjadi cirinya. Yang menarik dari musik tradisional Indonesia ini adalah cara membunyikannya yang bervariasi dan menghasilkan bunyi yang cukup banyak hanya dengan memukul, menggesekan maupun meniup alat musik tersebut. [1]

Dengan berkembangnya teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif pengenalan alat musik tradisional Indonesia. Pengenalan alat musik tradisional sangat penting diberikan kepada anak-anak karena di era saat ini anak-anak hanya mengenal alat musik modern dan belum mengerti alat musik tradisional. Maka dari itu perlu adanya aplikasi edukasi pengenalan alat musik tradisional terhadap anak.

Dari penelitian jurnal terdahulu penulis mengacu pada jurnal yang berjudul Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia yang berisi tentang materi mengenai alat musik dan lagu tradisional dengan menampilkan video serta lirik lagunya. Namun pada penelitian ini akan fokus dengan alat musik tradisional dan akan ditambahkan permainan kuis, tebak gambar, dan tebak suara agar anak lebih paham tentang alat musik tradisional.

Berdasarkan pemaparan diatas penulis tertarik mengkaji lebih dalam masalah diatas dan dituangkan dalam bentuk tugas akhir yang berjudul **“Media interaktif pengenalan alat musik tradisional Indonesia berbasis Mobile”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah:

1. Bagaimana cara menyampaikan pengetahuan tentang alat musik tradisional kepada anak?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi dalam media pembelajaran interaktif?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di butuhkan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash
2. Aplikasi ini mengenalkan alat musik tradisional Indonesia serune kalee, aramba, saluang, accordian, angklung, gamelan, gendang, bonang, cengceng, rindik, pareret, sasando, palompong, tuma, gambang, sampe, kolintang, kecapi bugis, guoto, dan tifa.
3. Aplikasi ini tidak menceritakan asal usul alat musik secara lengkap
4. Aplikasi ini tidak mensimulasikan penggunaan alat musik tradisional Indonesia
5. Aplikasi ini memiliki 1 game dan 1 kuis
6. Tempat penelitian berada di MI Al-Islam Senenan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Sebagai alat bantu belajar dan bermain dengan aplikasi alat musik tradisional untuk menambah wawasan tentang alat musik tradisional terhadap anak.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi edukasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mengenai alat musik tradisional indonesia.
3. Menghasilkan konsep pembelajaran dengan media interaktif berupa game dan edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti :

- a. Menambah ketrampilan dalam menggunakan Adobe Flash.
- b. Untuk mengembangkan penelitian tentang media interaktif agar bisa bermanfaat bagi publik.

2. Bagi masyarakat :

- a. Memperkenalkan alat musik tradisional terhadap anak.
- b. Menambah antusias untuk belajar alat musik tradisional dengan bermain.

3. Bagi universitas :

- a. Sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media interaktif pengenalan alat musik tradisional indonesia.
- b. Sebagai sumber ilmu pengetahuan untuk memperluas wawasan mahasiswa terhadap prospek kemajuan teknologi.