

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi yang berkembang pesat, banyak siswa-siswi sekolah dasar yang mulai kehilangan pemahaman mengenai berbagai jenis alat musik tradisional beserta fungsinya. Kemajuan teknologi dan modernisasi yang begitu cepat menyebabkan anak-anak yang lebih tertarik pada alat musik modern dibandingkan alat musik tradisional. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat anak-anak serta mendorong ketertarikan terhadap alat musik tradisional [1].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gocheva et al. dengan media pembelajaran *game* edukasi dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran anak-anak, terutama pada pendidikan dasar. *Game* bisa membantu anak-anak menjadi lebih termotivasi, mengembangkan kemampuan dan memperoleh keterampilan dalam lingkungan belajar yang menyenangkan [2]. Oleh karena itu, Inovasi yang menarik dan efektif untuk pembelajaran tentang alat musik tradisional Indonesia sangat diperlukan, terutama karena masih sedikit *game* yang dirancang khusus siswa sekolah dasar untuk mempelajari keberagaman alat musik tradisional.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan *game* edukasi interaktif. Dengan metode ini dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar dengan meningkatkan keterlibatan melalui permainan. Tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa serta umpan balik yang positif dalam *game* edukasi dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Rancangan *game* edukasi yang bersifat interaktif serta penerapan prinsip desain yang memotivasi yang dapat menjadi solusi efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan alat musik tradisional Indonesia.

Penelitian ini akan dilakukan dengan judul "Pengembangan Game Edukasi Interaktif Mengenal Keberagaman Alat Musik Tradisional Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar" bertujuan untuk merancang sebuah *game* edukasi interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa sekolah dasar terhadap

keberagaman alat musik tradisional Indonesia. Pengembangan *game* ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang inovatif dan memberikan manfaat, serta memiliki potensi untuk dikembangkan oleh peneliti lainnya. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran, *game* ini juga dapat berperan dalam melestarikan dan memperkenalkan alat musik tradisional Indonesia kepada generasi muda. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat lebih memahami dan menghargai warisan budaya Indonesia melalui pengalaman belajar yang menarik.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *Game* edukasi interaktif untuk memperkenalkan keberagaman alat musik tradisional Indonesia?
2. Bagaimana mengukur efektivitas *game* edukasi interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap alat musik tradisional Indonesia?

### 1.3 Batasan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang dan perumusan masalah yang telah disajikan, penelitian ini membatasi ruang lingkup pembahasan agar tidak meluas ke topik lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak dilakukan di tempat tertentu atau institusi pendidikan formal. Sampel yang digunakan hanyalah siswa-siswi sekolah dasar, tanpa melibatkan objek tempat penelitian tertentu.
2. Desain gambar karakter, logo dan background menggunakan *Adobe Illustrator*, *figma* sebagai desain rancangan *game* alat musik tradisional dan kemudian pengembangan *game* dilakukan menggunakan *Unity*.
3. *Game* yang dirancang dalam penelitian ini hanya berbasis *android* dan tidak mendukung platform lain seperti *desktop* atau *IOS*.
4. Materi pembelajaran dalam *game* ini memilih satu jenis alat musik tradisional dari setiap provinsi di Indonesia dan tidak mencakup aspek kebudayaan Indonesia lainnya, seperti tarian atau pakaian tradisional, tetapi berfokus pada keberagaman alat musik tradisional Indonesia.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasar latar belakang masalah sebelumnya dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Membuat *game* edukasi interaktif sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan alat musik tradisional Indonesia kepada siswa sekolah dasar.
2. Mengukur efektivitas *game* edukasi interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap alat musik tradisional Indonesia.
3. Sebagai syarat lulus S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapatkan dari penelitian ini dijabarkan menjadi dua dapat dilihat sebagai berikut:

##### 1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat menambah literatur tentang pendidikan berbasis teknologi dan berfungsi sebagai rujukan untuk peneliti lain yang membahas masalah serupa.
2. Penelitian ini mendukung teori pembelajaran interaktif yang menunjukkan bahwa media *game* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa-siswi tentang budaya.

##### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. *Game* edukasi interaktif ini membantu siswa sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan tentang alat musik tradisional Indonesia dengan cara yang menyenangkan.
2. *Game* ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3. Dengan *game* ini orang tua dapat meningkatkan minat anak terhadap budaya Indonesia melalui *game* sambil belajar.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merujuk pada laporan skripsi fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta, disusun sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

memberikan penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan dan tujuan penelitian, serta manfaat dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

membahas teori-teori pendukung yang diperlukan untuk memahami masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Serta konsep-konsep yang relevan yang berkaitan dengan perancangan *game* edukasi interaktif.

## BAB III METODE PENELITIAN

bab ini memberi penjelasan tentang objek penelitian, yaitu siswa sekolah dasar, dengan berfokus pada keberagaman alat musik tradisional Indonesia. Bab ini juga akan menjelaskan proses pembuatan *game* edukasi interaktif menggunakan *Unity*.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

menjelaskan tahapan pengembangan *game* edukasi interaktif, yang meliputi perancangan dan uji coba, akan dijelaskan dalam bab ini. Selain itu, bab ini akan membahas analisis hasil.

## BAB V PENUTUP

berisikan ringkasan hasil dan saran yang ditemukan selama penelitian. Dan rekomendasi untuk pengembangan *game* edukasi lebih lanjut dan penerapan dalam pendidikan.