

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Massachussets Insitute of Technology* (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*. Dengan *game* edukasi 3D akan lebih mudah memberikan pemahaman khususnya untuk anak-anak. Salah satu pemahaman yang harus dipelajari oleh anak-anak yaitu tentang kepedulian pelestarian kebudayaan nasional khususnya alat musik tradisional menjadi sangat minim. Banyak orang yang lebih memilih memainkan alat musik moderen dari pada memainkan alat musik tradisional. Sebagai contoh kurangnya pengenalan dan sosialisasi akan budaya Indonesia sendiri di lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor penting mengapa minat siswa menjadi kurang terhadap alat musik tradisional. Hal ini sering dikarenakan metode pembelajaran yang tidak efektif. Pembelajaran berdasarkan minat dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak. (Dhega, 2018).

Selama ini proses pembelajaran ansambel musik tradisional mata pelajaran seni budaya khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Banguntapan, masih sebatas teori secara verbal (diterangkan secara lisan oleh bapak/ibu guru) dan tanpa bertatap muka, dimana siswa-siswi hanya bisa membayangkan apa yang disampaikan tentang materi ansambel musik tradisional. Di dalam dunia pendidikan ini dapat dikatakan kurang efektif karena kurangnya sarana dan prasarana pendukung seperti sanggar, alat-alat musik tradisional, dan juga karena faktor *Work From Home* (WFH). Dari sebuah gagasan tentang pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui pembelajaran (Rohmah, 2017).

Berdasarkan masalah yang telah dibahas sebelumnya, maka muncul sebuah gagasan untuk memperkenalkan dan meningkatkan kesukaan anak-anak terhadap alat-alat musik tradisional yang dinilai masih kurang. Pengenalan tersebut akan

dilakukan dengan menggunakan media permainan atau *game* edukasi 3D untuk melakukan pendekatan terhadap siswa-siswi. Selain sebagai media hiburan *game* juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang, kondisi belajar dengan pemilihan bahan ajar yang kurang tepat sering kali membuat siswa malas untuk mengikuti kegiatan belajar (Rulyansyah, 2018).

Tidak lepas dari masa pandemi Covid-19 ini, hasil keterangan ibu Eka Sari, S.Pd., selaku kesiswaan SMP Negeri 1 Banguntapan sangat membutuhkan sarana belajar mengajar bagi para siswa-siswi yang dengan terpaksa belajar di rumah tanpa bertatap muka langsung dengan guru pengampu mata pelajaran terkait. Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dan inovatif menggunakan media belajar yang menarik agar siswa dapat memahami materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Cahyani, 2020).

Hasil dari wawancara dengan guru terkait dapat dikatakan bahwa dengan dibuatnya *game* edukasi tentang pengenalan ansambel musik tradisional ini untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa, demi mendukung kedua belah pihak antara peneliti dengan guru, dan untuk membantu pengembangan pembelajaran bagi Sekolah Menengah Pertama. Dibuatlah tugas akhir dengan judul Uji Normalitas Dan *Paired Samples T-test* Pada Pembelajaran Ansambel Musik Tradisional Menggunakan *Game* Edukasi Berbasis Android (Studi Kasus : SMP N 1 Banguntapan).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan pada poin sebelumnya, maka dibuat rumusan, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi dalam memperkenalkan pembelajaran ansambel musik tradisional untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagaimana hasil perancangan *game* edukasi dalam memperkenalkan pembelajaran ansambel musik tradisional untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut, agar tidak melebar kemana-mana pembahasan yang disajikan dalam laporan ini sehingga fokus pada rumusan masalah, maka akan dibuat *game* edukasi dengan batasan yaitu :

1. Materi dan soal pada aplikasi terbatas diambil sesuai kurikulum 2013 yang sedang berlaku.
2. Level di dalam *game* yang terbatas dan sederhana.
3. *Game* bersifat *Single Player*.
4. Aplikasi dikhususkan untuk siswa-siswi SMP Negeri 1 Banguntapan.
5. Soal yang terdapat pada kuis bersifat acak, setiap siswa memiliki soal yang berbeda-beda.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Agar pembahasan dapat lebih terarah maka tujuan dari penelitian ini, meliputi:

1. Membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar melalui media pembelajaran selama *Work From Home* (WFH).
2. Melatih daya ingat pada anak dari *game* edukasi yang lebih menarik dengan sistem berbasis Android melalui kuis yang tersedia dan untuk dikerjakan oleh siswa.
3. Mengedukasi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), pengenalan tentang alat musik tradisional di-Era moderen.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan tugas akhir yang telah disebutkan di atas manfaat tugas akhir ini adalah :

1. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan membantu siswa SMP Negeri 1 Banguntapan dalam kegiatan belajar memahami materi ansambel musik tradisional, dapat mengetahui cara memainkan ansambel musik tradisional secara virtual dengan *game* yang disediakan dan melatih

kerja otak melalui *game* ini untuk meningkatkan nilai mata pelajaran seni budaya.

2. Bagi Guru Seni Budaya, penelitian ini menjadikan sebagai alat bantu guru SMP Negeri 1 Banguntapan selama kegiatan mengajar daring, pada pembelajaran ansambel musik tradisional mata pelajaran seni budaya.
3. Bagi Peneliti Berikutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadikan bahan referensi untuk dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih kompleks kedepannya.