

## **APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI PENGEMBANGAN EDUKASI MENGENAL LAGU DAN ALAT MUSIK DAERAH JAWA BARAT DALAM BENTUK PERMAIANAN**

**Fitri Sya'bandyah<sup>1)</sup>, Winnar I. Putri<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi D3 Teknik Informatika, Universitas Sangga Buana YPKP

Correspondence author: F. Sya'bandyah, fitri.syabandyah@usbypkp.ac.id, Bandung, Indonesia

### **Abstract**

Technology development has already changed every aspect and the activity of their users. Indonesia has various culture that should be appreciated, such as tradisional musical instrument as a culture heritage in Indonesia that have to conserved. With an acknowledgement by educational game as a learning media using digital multimedia applicaton. Digital multimedia application is one of the support media learning, as an example a game as a learning media that can impress children and the users to acknowledge something new therefore can improve memory. Digital media that is interactive can help educating them by mixing datas and informations audio-visually. Mobile device is a acknowldgement media that can be brought anywhere anytime, with the use of android based smartphone as a supporting device. Education acknowledgement technology has a role in learning method and improving curiosity of the users.

**Keywords:** traditional, games, android

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek dan kegiatan bagi para penggunanya. Indonesia memiliki banyak sekali kebudayaan yang patut di banggakan, salah satunya adalah alat musik dan lagu tradisonal sebagai warisan kebudayaan Indonesia yang harus di lestarikan. Dengan pengenalan edukasi game/permainan yang di perkenalkan kepada anak-anak sebagai bentuk upaya media pembelajaran dengan menggunakan era aplikasi digital multimedia. Aplikasi digital multimedia merupakan salah satu penunjang dalam media pembelajaran, sebagai contoh dengan bantuan game/permainan yang dapat menarik perhatian anak-anak dan para penggunanya untuk mengenal sesuatu hal yang baru sehingga dapat meningkatkan kemampuan daya ingat atau memori. Media digital yang bersifat interaktif mampu membantu edukasi tersebut dengan cara menggabungkan antara data dan informasi secara audio visual. Perangkat mobile adalah salah satu media pengenalan yang mudah di bawa kemana mana dan kapan saja, dengan penggunaan telepon pintar yang berbasis android contoh penggunaan sebagai alat bantu. Teknologi pengenalan edukasi yang mempunyai peran dalam memfasilitasi cara belajar dan meningkatkan rasa keingintahuan para penggunanya.

**Kata Kunci:** tradisional, permainan, android

## A. PENDAHULUAN

Kebudayaan tradisional adalah kebudayaan yang berasal dari keanekaragaman suku-suku di Indonesia. Salah satunya adalah dengan alat musik dan lagu yang mencirikan sebagai tanda suatu daerah. Kebudayaan tradisional banyak di pengaruhi oleh sejarah dan kebiasaan dari nenek moyang, kebudayaan tradisional dengan alat musik tradisional adalah bagian dari alat yang di pergunakan secara turun temurun, serta lahir dan berkembang dengan salah satunya ciri khas dari setiap daerah.

Dalam pengenalan alat musik dan lagu tradisional ada beberapa rangkaian data informasi yang tersampaikan ke sebagai sumber utamanya. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata bersumber dari informasi yang di olah dengan akurat, tepat waktu dan relevan (Jogiyanto Hartono, 1999). Teknologi Informasi merupakan sebuah proses dari pembelajaran berbagai ilmu di dalamnya baik menggunakan alat bantu computer dan perangkat teknologi lainnya.

Menurut (Eko Purnomo, 2017, p. 44) buku Seni Budaya pada Bab 4 yaitu peta kompetensi pembelajaran cara bermain di kelompok Alat Musik dengan terbagi alat musik harmonis, alat musik melodis dan alat musik ritmis. Di dalam bukunya Dr Deni Darmawan, yang berjudul Pendidikan Teknologi Informas yang mengatakan bidang Garapan teknologi komunikasi dan etika mencakup diantaranya adalah Penerapan teknologi komunikasi, Communication Oral, Teaching Communicaton Skill, Using Technology, Oral Communicaton, Multimedia Communication, Communocation Program, Komunikasi Visual dan Etika Teknologi Informasi.

Kini permainan edukasi yang bersifat digital, bisa menggunakan alat bantu seperti halnya telepon pintar (*smartphone*) serta *tablet* yang membantu mempermudah segala

kegiatan dengan di bantu suara (audio) dan gambar (visual) yang menarik bagi para pemakainya. Salah satunya dengan penggunaan perangkat yang berbasis android, menurut (Yudhanto, 2017, p. 1) adalah sistem operasi linux yang di rancang untuk perangkat bergerak layer sentuh seperti telepon pintar komputer tablet.

Beberapa anak-anak, terkadang untuk melihat sesuatu yang menarik minat dalam hal mengetahui dengan menggunakan teknologi informasi. Dengan alat bantu yang mampu paham penggunaannya dengan bantuan audio, media visual dan media berbasis computer dan media berbasis computer interactive video (Prof. Dr. Azhar Arsyad, 2016).

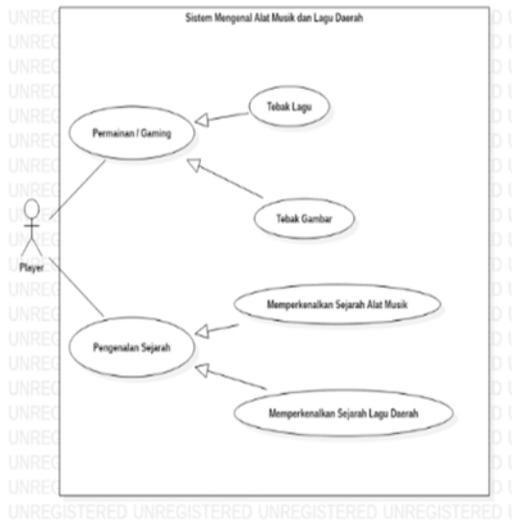
Di dalam pengenalan edukasi pembelajaran kepada anak-anak, biasanya mulai dikenalkan beberapa metode atau model pembelajaran yakni dengan model Latihan dan praktek, model tutorial, model penemuan dan model simulasi ataupun model permainan (Dr. Deni Darmawan S.Pd., 2012), agar para anak-anak mudah untuk memahaminya dengan bantuan audio visual.

## B. METODE PENELITIAN

Metode Prototyping adalah metode yang dapat di gambarkan dengan proses pembuatan model dari sistem yang akan di kembangkan dengan tujuan utama yaitu membantu pengembangan, menyajikan strategi pengembangan evolusi.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan implementasi merupakan tahanan keberlanjutan dari kegiatan perancangan sistem yang akan di bangun, wujud dari sebuah rancangan yang akan di ujikan. Di mula dengan membuat rancangan use use.



Gambar 1. Rancangan Use Case



Gambar 2. Menu Utama

Pada gambar 2 tampilan menu utama, terdapat 2 pilihan menu dengan pilihan play untuk memulai permainan/ game edukasi dan menu about digunakan untuk mengetahui sejarah atau histori singkat dari permainan ini.



Gambar 3. Menu About

Tampilan pada menu about ini terdapat 2 pilihan menu yaitu tentang sejarah lagu daerah dan serta potongan lirik lagu tersebut dan sejarah alat musik yang menceritakan sejarah singkat dari alat musik tersebut



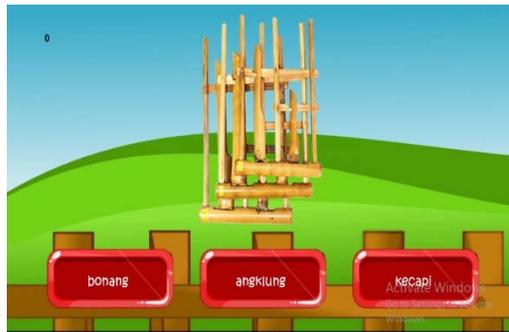
Gambar 4. Pemilihan Permainan

Pada tampilan ini, user atau pemain dapat memilih 2 permainan, yaitu antara tebak lagu dan tebak gambar. Tebak lagu jika permainan mencocokkan judul lagu dengan apa yang sedang di putar, lalu tebak gambar adalah mencocokkan nama alat musik dengan yang sedang ditampilkan.



Gambar 5. Tebak Lagu

Tampilan menu tebak lagu ini adalah permainan yang harus menjawab potongan lagu/lirik yang hilang, caranya dengan memilih jawaban yang telah di sediakan. Jika jawabannya benar maka soal secara otomatis di lanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 6. Tebak Gambar

Pada tampilan tebak gambar ini pemain/user harus menebak gambar dari alat musik yang tampil dengan memilih jawaban yang telah di sediakan.



Gambar 7. Daftar Alat Musik

Tampilan di atas adalah berisikan sejarah alat musik dan cara penggunaannya.

## D. PENUTUP

Dari hasil penelitian yang dilakukan dari tahap perancangan hingga pengujian terhadap aplikasi game/permainan edukasi sebagai alat bantu pengenalan alat musik dan lagu daerah Jawa Barat untuk anak dengan usia 6-12 Tahun, maka di simpulkan bahwa aplikasi ini mudah di gunakan serta di pahami. Dapat menambah wawasan budaya lagu dan alat tradisional, serta memupuk rasa cinta Tanah Air serta adanya rasa ketertarikan dengan alat musik dan lagu daerah karena disajikan menarik melalui edukasi menggunakan telepon pintar yang berbasis android.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar., Media Pembelajaran, PT. Rajagrafindo Persada, 2016
- Darmawan Deni., Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi., Teori dan Aplikasi., Rosda., 2012
- Eko Purnomo, dkk, Seni Budaya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017 ISBN 978-602-427-024-7
- Gilang Wisnu Saputra dkk., Pengaruh Teknologi Informasi terhadap kecerdasan (Intelektual, spritual, emosional dan sosial ) Jurnal Informatika : Sistem Informasi., 10(2)., 2017, 77-88
- Haris Budiman., Peran Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan., Al Tadzkiyyah., Jurnal Pendidikan Islam., Volume 8 No 1, 2017
- Jogiyanto HM., Pengenalan Komputer., And Offset, Yogyakarta, 1999
- Kadir, Abdul., Pemrograman Aplikasi Android, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2013
- Ladjamudin Al-bahra., Analisis dan Desain Sistem Informasi., Graha Ilmu. Yogyakarta., 2005
- Maladi, A I., Kesenian Tradisional sebagai sarana strategi kebudayaan d tengah determinasi Teknologi komunikas., Nusa., Volume 12 No 1 Febuari 2017
- Soepandi Atik, dkk., Ragam Cipta mengenal seni pertunjukan daerah Jawa Barat., CV Beringin Sakti., Dasentra Bandung., 1995
- Soewito, DS., Mengenal Alat Musik., Titik Terang., 2010
- Yudhanto, Yudha dkk., Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio., PT Elex Media Komputindo., 2017