

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat, berpengaruh pula pada perkembangan computer saat ini, sehingga computer semakin memasyarakat. Perkembangan computer sangatlah membantu setiap orang termasuk pecinta game.

Setiap orang pada zaman sekarang yang kategorinya adalah anak-anak atau orang dewasa yang namanya game, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui komputer maupun *handphone*. Mereka beralasan bahwa game dapat dijadikan sebagai alat untuk *refreshing* ataupun alat menghilangkan kejenuhan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada pengajar. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah game edukasi. Dari hasil observasi penulis pada siswa dapat diketahui bahwa sebagian besar orang sangat menyukai game, mereka menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain game. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis game edukasi pembacaan not balok dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar mandiri.

Citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar game yang menantang, membuat ketagihan dan menyenangkan bagi mereka yang menyukai permainan modern ini.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah di bidang musik. Dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi siswa untuk belajar seni musik.

Penerapan game untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan.

Dari berbagai hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ Perancangan aplikasi Media Pembelajaran membaca dan menulis not balok Berbasis Macromedia Flash”.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran belajar membaca dan menulis not balok.
- b. Bagaimana penggunaan media pembelajaran materi membaca not balok berbasis game multimedia macromedia flash yang dapat membantu belajar membaca not balok.
- c. Aplikasi apa saja yang akan digunakan untuk membangun aplikasi media pembelajaran belajar membaca dan menulis not balok.

3. TUJUAN DAN MANFAAT PENULISAN

a. Tujuan Penulisan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penulisan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi yang berbentuk *software* pada aplikasi macromedia flash

dapat digunakan sebagai media alternative untuk bermain sambil belajar membaca not balok pada siswa di sekolah Anugerah Musik.

b. Manfaat Penulisan

Sedangkan manfaat penyusunan laporan Kerja Praktek ini adalah: Membuat atau membantu siswa sekolah di anugerah musik lebih tertarik untuk belajar secara mandiri dengan adanya media yang digunakan untuk bermain sekaligus belajar tentang kompetensi membaca not balok.

4. BATASAN MASALAH

Dalam penyusunan laporan Kerja Praktek agar menjadi sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Selain itu maksud dari pembatasan masalah adalah karena keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data secara terperinci. Batasan masalah juga akan memudahkan penyusunan laporan yang sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca. Batasan-batasan masalah antara lain :

- a. Game yang dibangun merupakan game 2D *offline*
- b. Game edukasi ini dibangun menggunakan Macromedia Flash 8
- c. Game edukasi ini ditujukan kepada musisi khususnya murid kursus Anugerah Musik Pangkalpinang

5. METODE PENELITIAN

Metedologi yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Mulai

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan :

- 1) Melakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

- 2) Merancang program aplikasi yang sesuai dengan materi pembelajaran nada-nada not balok untuk siswa sekolah Anugerah Musik pangkalpinang, kemudian membuat program aplikasinya.
- 3) Melakukan pengujian untuk kerja aplikasi. Untuk kerja pada aplikasi meliputi berhasil atau tidaknya aplikasi tersebut dalam membantu proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Identifikasi Kebutuhan dan Analisa

Tahap menganalisis dan identifikasi kebutuhan data yang telah dikumpulkan yang berkaitan dengan mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non fungsional yang sebelumnya telah digambarkan dalam bentuk analisa sistem berjalan.

c. Perancangan

1. Perancangan game

Perancangan *game* yang dilakukan meliputi penentuan tokoh dan karakter, dan fiktur yang digunakan.

2. Perancangan sistem

Perancangan system meliputi perancangan data, perancangan proses yang menggunakan *flowchart* dan perancangan tampilan program.

d. Penutup

1. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan cara menjalankan program yang akanditerapkan di Anugerah Musik Pangkalpinang.

2. Pengujian

Meliputi proses ujicoba system yang dibangun menggunakan teknik blackbox.

6. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar lebih jelas dan mudah untuk dimengerti, maka penulisakan memberikan rangkuman dari pembuatan laporan kerja praktek ini untuk memberikan gambaran-gambaran pokok sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah, permasalahan dengan batasan-batasan masalah yang digunakan, tujuan, metode serta pembahasan laporan Kerja Praktek ini.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dasar yang mendukung penulisan pembuatan laporan kerja praktek ini seperti multimedia pembelajaran serta perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan.

BAB III. ORGANISASI

Bab ini membahas tentang penjelasan mengenai instansi KP, sejarah, struktur organisasi dan proses bisnis perusahaan.

BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis membahas secara umum untuk menguraikan gambaran umum analisa yang dilakukan dan tehnik perancangan sistem. Sebagai contoh, gambaran umum game yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi sehubungan dengan penelitian.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.