

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Musik suatu karya seni yang mengandung unsur irama, lagu, nada, dan kerhamonisan terutama dari suara yang dihasilkan dari alat-alat yang menghasilkan irama [1]. Musik adalah bahasa universal, sehingga dapat diintegrasikan dalam semua bidang studi untuk memberikan pembelajaran. karena musik dapat membantu menjadi tempat yang menyenangkan, dan musik menjadi milik bersama [2]. Dapat diketahui bahwa musik memiliki banyak genre. Genre musik adalah label yang digunakan oleh manusia untuk mengelompokan dan mendeskripsikan dunia musik yang luas. *genre* musik tidak memiliki definisi dan batasan yang tegas karena genre muncul melalui interaksi yang kompleks antara masyarakat, pemasaran, sejarah, dan faktor budaya [3].

Pada pembelajaran seni musik, notasi balok adalah salah satu media bahasa dalam mempelajari instrument musik, tetapi notasi balok hanya merupakan media untuk mempermudah belajar instrument musik bukan merupakan tujuan utama belajar musik. pemahaman notasi balok bertujuan untuk menjembatani antara bahasa teoritis menjadi bahasa praktis dalam belajar instrument musik, sehingga pesan yang disampaikan oleh seseorang komposer musik dapat dimainkan secara tepat sesuai dengan keinginan komposernya [4].

Berdasarkan kegiatan pada sekolah musik Cecilia Art Center Jl. Bhayangkara No. 30 D, Kota Jambi, dalam menerapkan ujian kenaikan tingkat yang dilakukan setiap tahunnya, siswa Cecilia Art Center mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi dasar musik yang diberikan pada saat awal pertemuan. Selain itu, para pengajar Cecilia Art Center juga mengalami kesulitan untuk mengukur batas kemampuan siswa serta menilai siswa yang sudah siap untuk naik ketingkat selanjutnya. Sehingga menghadapi permasalahan yang ada pada siswa Cecilia Art Center, dapat menjadikan penelitian ini untuk merancang game kuis musik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dan membantu pengajar dalam penilaian.

Pentingnya perancangan game kuis musik, yaitu untuk pengelolaan sistem pembelajaran yang lebih efektif dan mempermudah siswa belajar teori musik secara menyenangkan serta mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi musik yang telah diajarkan. Game kuis musik yang digunakan, yaitu berbasis android, di mana akan dilengkapi dengan fitur pembelajaran dalam bentuk materi dasar dan kuis yang menyenangkan dengan memberikan berupa nilai atau hasil yang dicapai. Maka penulis mengangkat penelitian dengan judul “Perancangan Game Kuis Musik Untuk Mengoptimalkan Pemahaman Musik Berbasis Android Di Cecilia Art Center Kota Jambi” ini memungkinkan para siswa dan pengajar untuk melakukan pembelajaran dengan media game secara efektif.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah, yaitu “Bagaimana merancang game kuis edukasi musik sebagai pembelajaran untuk peningkatan pemahaman musik berbasis android yang menarik sehingga mudah dipahami”

## **1.3 BATASAN MASASALAH**

Untuk menghindari pembahasan yang meluas pada penelitian ini, maka peneliti memberikan batasan masalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada murid-murid di Cecilia Art Center.
2. Pembahasan game edukasi yang digunakan seputar materi pembelajaran musik.
3. Perancangan game edukasi akan melibatkan sistem informasi pembelajaran dari Cecilia Art Center.
4. Pengujian dan evaluasi game edukasi dilingkungan Cecilia Art Center.
5. Perancangan game yang dilakukan menggunakan beberapa *tools*, seperti Unity dan Visual Studio Code. Adapun *tools database* untuk menyimpan data siswa, seperti *Fire Base*

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari perancangan game edukasi pada Cecilia Art Center adalah:

1. Meningkatkan keefektifan murid-murid dalam melakukan pembelajaran baik di Cecilia Art Center maupun di rumah.

2. Mengetahui cara membuat game simulasi yang menarik bagi murid-murid Cecilia Art Center.
3. Guru mengetahui seberapa jauh pemahaman murid terhadap musik dasar.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari perancangan game edukasi pada Cecilia Art Center adalah:

1. Membantu murid – murid dalam mempelajari kembali materi yang telah diajarkan di Cecilia Art Center.
2. Membantu murid – murid Cecilia Art Center dalam mengevaluasi materi dengan melakukan quis pada game edukasi.
3. Memberikan kemudahan dengan memberikan pembelajaran melalui game edukasi yang dirancang.

#### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang dibahas dalam setiap bab dari penulisan tugas akhir ini. Di mana penulisannya terdiri dari 5 bab, adapun isi pokok masing – masing bab sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini terdiri dari penjelasan mengenai studi sebelumnya yang mendukung tugas akhir dan konsep atau teori – teori yang memiliki keterkaitan terhadap topik penelitian, yaitu game, edukasi, musik, yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengembang sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem dan alat bantu (tools) dalam melakukan penelitian yang berupa perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).

## **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum pada Cecilia Art Center Kota Jambi, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab implementasi ini dan pengujian sistem ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil atau tujuan penelitian yang penulis lakukan.

