BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini pengguna *handphone* di dunia telah berkembang dengan sangat pesat, yang tanpa disadari telah menjadi suatu kebutuhan primer di masyarakat umum. Hamper semua orang dari segala tingkatan umum memilikinya. Perkembangan teknologi tersebut ikut mempengaruhi perubahan gaya hidup manusia. Berbagai penemuan IPTEK yang didasari atas tuntutan kebutuhan zaman , sedikit banyak telah merubah kebiasaan dan cara pandang manusia. Gaya hidup pragmatis, praktis dan cepat telah menjadi cirri khas gaya hidup manusia modern, dari siswa sekolah tingkat pertama sampai tingkat mahasiswa telah menggunakan *handphone* sebagai alat bantu komunikasi maupun mencari informasi.

Pada perkembangannya saat ini *handphone* dapat melakukan berbagai hal diantaranya ialah telepon, mengirim Short Message Service (SMS), mengirimkan Multimedia Message Service (MMS), games, audio player, video player, browsing internet dan masih banyak lagi kegunaan-kegunaan lainnya. Adapun dampak dari pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang khususnya di bidang informasi dan handphone membuat segala sesuatu yang sangat sulit ternyata dapat dilakukan dengan mudah dan dalam waktu yang singkat.

Data menunjukan Tahun 2011 penduduk Indonesia kurang lebih 260 juta jiwa,dari jumlah penduduk Indonesia tersebut, yang menggunakan *handphone*

mencapai ±180 juta (data ATSI/Asosiasi Telepon Selular Indonesia) dan masih terjadi peningkatan pengguna *handphone* tiap harinya. Jumlah anak yang memiliki telepon genggam sendiri semakin meningkat dari waktu ke waktu. Hamper seluruh responden dalam survey YPMA 2006 memiliki telepon genggam, dengan berbagai variasi penggunaan. Peneliti Nielsen pada tahun 2009 di Amerika yang dilandasi dari blog milik perusahaan riset ini, membuktikan bahwa hamper sebagaian besar anak berusia 8 tahun yang memiliki *handphone*, menggunakannya untuk mengirim SMS. Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas SMS ditujukan kepada teman dan keluarga (90%), voting acara TV (8%), membeli *ringtone* atau musik (9%), membeli *wallpaper* atau *screen saver* (4%), membeli game (5%), merespon iklan (5%), dan melihat horoskop mereka sendiri (4%). Namun alangkah baiknya dan lebih bermanfaat apabila *handphone* dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah berupa aplikasi pengenalan alat music yang mampu menarik perhatian para siswa sehingga dapat mempelajari jenis-jenis alat music. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengembangkan minat belajar dengan menggunakan alat bantu *handphone*. Pengenalan alat musik itu sendiri menjelaskan tentang pengetahuan-pengetahuan dasar alat musik, sumber bunyi, bahan alat music, cara memainkan alat musik, dan fungsi alat musik itu sendiri.

Maka dari itu perlu di kembangkan software edukasi yang diharapkan mampu membantu perkembangan pendidikan di Indonesia, terutama untuk pendidikan dasar yaitu siswa Sekolah Menengah Pertama. Sederhananaya program perangkat lunak ini berisikan program pendidikan berupa ensiklopedia mini yang bahan-bahannya telah

disesuaikan dengan bahan yang telah diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Software ini akan dikembangkan dengan menggunakan java J2ME untuk *handphone.*

Dengan adanya pengembangan software pengenalan alat musik ini diharapkan mendorong adanya minat dalam belajar dengan mobile teknologi yang interaktif kegunaannya adalah membantu para siswa secara interaktif sehingga anak-anak sekolah menengah pertama tidak jenuh untuk belajar dan mudah untuk memahami apa yang mereka pelajari, sehingga muncul gagasan untuk membuat **"PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA BARAT UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI SMPN 1 TELAGASARI KARAWANG"**, yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas belajar siswa-siswi sekolah menengah pertama dan lebih bersemangat untuk menuntut ilmu yang dapat bermanfaat untuk kedepannya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran di sekolah adalah :

1. Kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak-anak.
2. Pembelajaran yang kurang aktif dikarenakan pengajar menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan alat bantu yang kurang menarik.
3. Rendahnya minat belajar mengenal alat musik tradisional disebabkan karena guru dalam menyampaikan materi kurang menarik.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi mobile teknologi pembelajaran pengenalan alat musik?
2. Bagaimana membuat anak sekolah menengah pertama tertarik belajar pengenalan alat musik dari aplikasi mobile teknologi?
3. Bagaimana membuat guru sekolah menengah pertama menggunakan aplikasi mobile teknologi pengenalan alat musik sebagai media pembelajaran?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian dari apa yang di;lakukan oleh penulis adalah merancang suatu aplikasi pengenalan alat musik tradisional jawa barat untuk dapat membantu pembelajaran bagi pengajar serta mampu membuat siswa-siswi lebih memahami pelajaran.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat suatu aplikasi mobile teknologi pembelajaran pengenalan alat musik.
2. Untuk membuat anak sekolah menengah pertama tertarik belajar pengenalan alat musik dari aplikasi mobile teknologi.
3. Untuk membuat guru sekolah menengah pertama menggunakan aplikasi mobile teknologi pengenalan alat musik sebagai media pembelajaran.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi pengenalan alat music berbasis mobile ini diharapkan mampu memudahkan para siswa untuk belajar dan diharapkan mengurangi

permasalahan yang sering di temui pada pembelajaran di sekolah menengah pertama. Selain itu para guru tidak akan kesulitan dalam penyampaian materi tentang pengenalan alat musik. Penyampaian materi dilakukan oleh aplikasi yang akan diusulkan. Dengan begitu murid-murid dapat menyerap materi tersebut dengan mudah dan lebih efektif.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang didapat pada penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan yang didapat pada perkuliahan. Selain itu dapat mengetahui permasalahan pembelajaran di sekolah menengah pertama, serta sebagai bahan untuk menyususn skripsi. Dan diharapkan kepada peneliti lain mampu mengembangkan hasil dari perancangan aplikasi pengenalan alat musik ini.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang dihadapi, sebagai berikut :

1. Perangkat *Mobile* atau *handphone* yang digunakan adalah perangkat *mobile* yang mendukung jalannya aplikasi java (J2ME).
2. Membahas tentang alat musik yang di pelajari di sekolah menengah pertama di kelas VII.
3. Alat musik yang dijadikan objek pembahasan terdapat 14 alat musik khas Jawa Barat.

4. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman J2ME dan memiliki Database.
5. Aplikasi ini tidak terhubung dengan internet.
6. Sebagai alat bantu mata pelajaran kesenian.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Telagasari Karawang. Jln Raya Syech Quro Telagasari-Karawang.

Adapun jadwal penelitiannya dari Agustus 2012 sampai Januari 2012.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012																							
		Agustus				Sept				Okt				Nov				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan			■	■	■	■																		
2	Membangun Prototyping							■	■	■	■	■	■												
3	Evaluasi Prototyping												■	■	■	■									
4	Menguji dan meningkatkan Prototype																■	■	■	■					
5	Menggunakan Sistem																				■	■	■	■	■