BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi di Indonesia selalu berjalan dari masa ke masa. Sebagai Negara yang sedang berkembang, selalu mengadopsi berbagai teknologi informasi hingga akhirnya tiba di suatu masa dimana pengguna internet mulai menjadi "makanan" sehari – hari yang dikenal dengan teknologi berbasis internet *(internet based technology).* Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar.

Perkembangan pesat teknologi informasi (IT) telah melahirkan budaya *gadget,* yaitu alat berteknologi tinggi bersifat *portable*. Salah satu alat yang sering dikategorikan sebagai *gadget* adalah *smartphone* atau telepon cerdas, yang akhir- akhir ini banyak digemari oleh banyak orang. Seperti yang kita ketahui teknologi begitu cepat berkembang dan untuk mendukung penyajian teknologi tersebut diperlukan sebuah media atau alat untuk mempermudah dan mempercepat dalam meyelesaikan pekerjaan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini terutama di bidang komunikasi, sehingga orang saat ini bisa dengan mudah dalam mengakses dunia maya dimana pun berada baik menggunakan *smartphone* maupun laptop.

Smartphone adalah salah satu media teknologi yang paling cepat perkembangannya. Dalam beberapa tahun belakangan perkembangan *smartphone* telah mengalami lompatan yang luar biasa dalam aspek apa pun.

Teknologi modern di dunia bergerak cepat dan marak, terutama apabila menyangkut kemampuan *smartphone*. Perkembangan *smartphone* di luar negeri dan di Indonesia, meliputi persaingan konsumen/ pengguna, cara memasarkan (misalnya *bundling* dengan *provider* seluler). *Smartphone* berbeda dari ponsel biasa karena mereka mampu maju dan fungsionalitas aplikasi perangkat lunak yang dapat dijalankan langsung dari ponsel itu sendiri.

Istilah *smartphone* biasanya digunakan untuk menggambarkan ponsel dengan kemampuan komputasi yang lebih canggih dari fitur telepon. Sementara beberapa fitur ponsel juga dapat dianggap sebagai komputer genggam terintegrasi dengan telepon selular, fitur telepon biasanya didasarkan pada kepemilikan *firmware,* sementara *smartphone* berjalan lebih terbuka dan lengkap sistem operasi mobile, contoh luas dari sistem operasi *smartphone* AppleIOS, GoogleAndroid, MicrosoftWindow Telepon 7, NokiaSymbian, RIMBlackberry OS, dan linux.

Kesenian sunda hanya akan dapat memenuhi peranannya sebagai salah satu penyumbang dan pendukung kebudayaan dan kesenian nasioanl bagi masyarakat pemiliknya sendiri ia berperan. Namun untuk masyarakatnya sendiri kesenian sunda belum dapat memenuhi tugasnya, berhubung masih terjadinya proses kemusnahan dan kemerosotan akibat perang dunia II dan peran kemerdekaan serta arus akulturasinya yang sehat.

Alat kesenian tradisional Sunda (Jawa Barat) tidak hanya kaya harmonisasi suara dan nada, tetapi juga kaya dengan bentuk varisasi. Tetapi juga kaya akan nilai- nilai *filosofil*. Sebagaimana diungkapkan Prof. Henry Spiller,

bahwa alat musik bukan hanya sekedar benda ataupun objek saja. ”Alat musik Indonesia khususnya telah mengumpulkan banyak lapisan makna *(meanings)* yang kaya, yang untuk belajar memainkannya kita harus mengupas *(peel)* dan mengungkapnya *(reveal)* ini sangat berbeda dengan alat musik barat maupun alat musik modern yang dengan mudah dapat dipelajari.

Seperti alat musik suling, suling adalah alat musik tiup kayu atau terbuat dari bambu. Suara suling lembut dan dapat dipadukan dengan alat musik lainnya dengan baik. Suling modern untuk para ahli umumnya terbuat dari perak, emas, atau campuran keduanya. Sedangkan suling untuk pelajar umumnya terbuat dari nikel – perak, atau logam yang di lapisi perak.

Seiring perkembangan yang semakin maju melalui media informasi banyak kebudayaan dan kesenian dengan mudah masuk ke Indonesia. Hal ini terkadang dapat membuat kita lupa dengan alat musik kesenian sendiri. Kesenian sunda pada saat ini semakin ditinggalkan menurut pikiran rakyat online.

Yang menyebabkan faktor kesenian sendiri dilupakan dikarenakan banyak budaya barat yang masuk dan mudah diterima di oleh generasi muda saat ini. Hal ini tidak bisa dibiarkan, oleh karena itu sebagai generasi muda harus dapat melestarikan kebudayaan sendiri termasuk dalam memainkan alat musiknya yaitu alat musik suling. Kalo bukan mereka siapa lagi yang akan melestarikan kesenian alat musik. Dan kurangnya media untuk menginformasikan tentang alat musik, seperti alat musik tradisionalnya.

Metode belajar yang digunakan saat ini yaitu masih menggunakan buku panduan atau materi. Kuranganya ilmu pengetahuan bagi anak-anak sekolah tentang alat musik salah satunya alat musik suling. Proses belajar yang berlangsung hanya sebatas dalam mengenal noatsi lagu dan bagaimana teknik memainkan alat musik. Untuk memotivasi para siswa, perlu diterapkan pengembangan media belajar. Dalam belajar, perangkat lunak untuk bahan ajar dibutuhkan untuk proses belajar.

Seiring dengan pesatnya perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan pendidikan serta semakin banyaknya pengguna *smartphone* yang berbasis android, maka akan dibuat sebuah aplikasi berbasis android dalam memperkenalkan alat musik suling. Dengan menambahkan fitur dalam pengenalan alat musik diharapkan pengguna dapat belajar dan memahami alat musik suling. Aplikasi ini dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak – anak sekolah dasar dalam mengenali alat musik contohnya seperti alat musik suling, sehingga dapat memicu minat belajar bagi anak – anak sekolah dengan alat bantu *smartphone* dan fitur – fitur yang disediakan. Dan dapat mempermudah anak dalam belajar alat musik dan memahami materi agar tidak jenuh dalam belajar. Aktivitas ini bertujuan mengembangkan kemampuan dan juga bakat siswa untuk mendengar apa yang dilihat dan melihat apa yang didengar.

Dengan mengembangkam aplikasi ini di harapkan juga dapat membantu anak dalam mengembangkan bakatnya dan minat belajar, serta dalam

perkembangan dunia pendidikan. Terutama untuk pendidikan dasar, sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik dalam merancang aplikasi untuk memperkenalkan dalam pembelajaran alat musik suling. Sehingga aplikasi ini dapat memicu belajar siswa sehingga siswa tidak jenuh dengan materi yang diberikan gurunya. Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul "APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK SULING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS MOBILE ANDROID". Diharapkan dapat membatu siswa belajar khususnya dalam pengenalan alat musik suling.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu:

1. Kurangnya media untuk menginformasikan tentang alat musik suling.
2. Dalam pembelajaran masih kurang efektif karena kurang menarik media pembelajaran yang digunakannya.
3. Dengan pengembangan *mobile-learning,* ponsel tidak hanya untuk alat komunikiasi tetapi juga sebagai media pembelajaran.

1.2.1 Rumusan Masalah

Dengan mengacu kepada latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat di rumusakan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi dalam pengenalan alat musik suling berbasis *mobile* android.
2. Bagaimana siswa dapat tertarik dalam pengenalan alat musik dengan menggunakan aplikasi berbasis *mobile* android .
3. Bagaimana implementasi pada aplikasi dalam pengenalan alat musik suling yang diusulkan sehingga dapat memudahkan siswa dalam pengenalan alat musik.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang diambil dari penulis dalam penelitian ini yaitu:

1.3.1 Maksud Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi dalam penggenalan alat musik suling yang berbasis *mobile* android, guna dapat membantu dalam pengenalan dan pembelajaran tentang alat musik suling.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana aplikasi dalam pengenalan dan pembelajaran tentang alat musik suling.
2. Dalam merancang sebuah aplikasi berbasis android ini dapat mempermudah siswa dalam mengenal lebih jauh tentang alat musik termasuk dalam alat musik suling.
3. Untuk mengimplementasikan aplikasi pengenalan alat musik suling.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi ini penulis megharapkan dapat mememicu minat belajar siswa agar lebih memahami tentang alat musik daerah salah satunya alat musik suling. Dan aplikasi ini akan menambahkan fitur – fitur di dalamnya sehingga siswa tidak merasa bosan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dalam pengetahuan baik teori maupun praktek dan mengatasi permasalahan yang ada.

2. Bagi peneliti lain dapat memberikan informasi, dan menjadi acuan bagi bahan referensi dan juga dapat mengembangkan dari perancangan ini.
3. Bagi pengembang dapat memperluas ilmu sistem informasi dan pengetahuan dalam bidang teknologi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Agar aplikasi yang dibangun dapat mencapai tujuan, maka diperlukan batasan masalah yaitu :

1. Aplikasi ini hanya membahas tentang pengenalan alat musik yang mencakup alat musik suling.
2. Aplikasi ini akan menampilkan materi yang berisi text dan gambar. Dan juga beberapa latihan soal.
3. Perancangan aplikasi ini menggunakan pemograman java, *eclipse.*
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah Android minimal versi 2.2 (Froyo).
5. Pemodelan yang digunakan yaitu *Object Oriented Programming* dengan UML.
6. Aplikasi ini membantu dalam pengenalan alat musik sunda terutama untuk anak sekolah dasar kelas 3.
7. Tangga nada yang dimainkan adalah notasi do re mi dan da mi na ti la da.
8. Aplikasi ini tidak terhubung ke jaringan internet.

1.6 Lokasi dan Waktu

Dan yang menjadi objek penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cijerah 5 jalan Cijerah Barat No.04 . Waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini yaitu selama 3 bulan.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2013											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data												
	Observasi												
	Wawancara												
2.	Membuat Prototype												
	Mempelajari Data												
	Merancang Interface												
3.	Pengujian Prototype												
	Pengujian Desain												
	Uji coba Aplikasi												
4.	Menperbaiki Prototype												
	Mengevaluasi Aplikasi												
5.	Mengembangkan Versi produk												