



**PENGARUH *GAME* PETUALANGAN BERBASIS *MACROMEDIA*
FLASH TERHADAP PENGETAHUAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
TENTANG ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA DI TK
QURROTA A'YUN 01 AISYIYAH PEKALONGAN**

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Hilma Syaifiani Dienna

1601414081

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 25 September 2018



Hilma Syaifiani Dienna

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **PENGARUH *GAME* PETUALANGAN BERBASIS
MACROMEDIA FLASH TERHADAP PENGETAHUAN ANAK USIA 5-6
TAHUN TENTANG ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA DI TK
QURROTA A'YUN 01 AISYIYAH PEKALONGAN**

telah disetujui dan disahkan pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 25 September 2018

Mengetahui
Ketua Jurusan PG PAUD



Edi Waluyo, M. Pd
NIP.19790425 200501 1 001

Menyetujui
Dosen Pembimbing



R. Agustinus A.E.N, S.Pd., M.Sn
NIP. 198008282010121003

HALAMAN PENGESAHAN

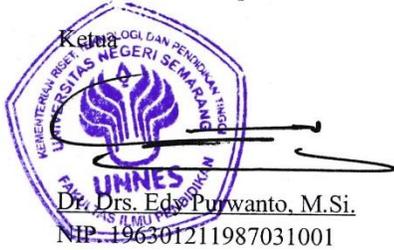
Skripsi yang berjudul “PENGARUH *GAME* PETUALANGAN BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP PENGETAHUAN ANAK USIA 5-6 TAHUN TENTANG ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA DI TK QURROTA A’YUN 01 AISYIYAH PEKALONGAN” telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang .

Hari : Selasa

Tanggal : 25 September 2018

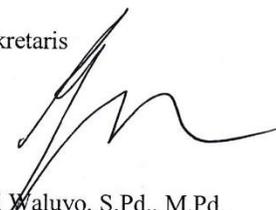
Panitia Ujian Skripsi,

Ketua



Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

Sekretaris



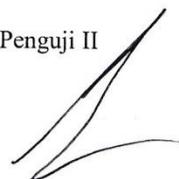
Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197904252005011001

Penguji I



Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198106132005012001

Penguji II



Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197904252005011001

Penguji III



R. Agustinus A.E.N, S.Pd., M.Sn
NIP. 198008282 010121003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Keberagaman itu indah, sama halnya dengan warna musik. Begitu juga dengan kita sebagai generasi bangsa harus memiliki tanggung jawab untuk melestarikan kebudayaan musik tradisional agar Indonesia menjadi lebih indah.

Persembahan:

1. Abah Nur Kholis, Umi Elly Lutfiyah, Kakak Helmi Yunan Asharie dan Adikku Shielvia Faradhiba yang telah menjadi penopang hidupku. Terimakasih telah menjadi “rumah” yang selalu menerima, memotivasi, dan mendukung mimpi-mimpiku.
2. Fajar Ibrahim, yang telah memberi semangat, memotivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat terbaikku, Amalia F Nisa, Nabiela Firdausya M, Fifi Setyo P, Lale Lorajita RF, Bella Dwi Audina, Sesy Septin Auliasari, Widayanti, Naviatul Umami, Septi Fildzah N, Julius Credo, Mochammad Jami'an dan semua keluarga besar PG PAUD angkatan 2014 atas dukungan, kebersamaan dan semangat positifnya.

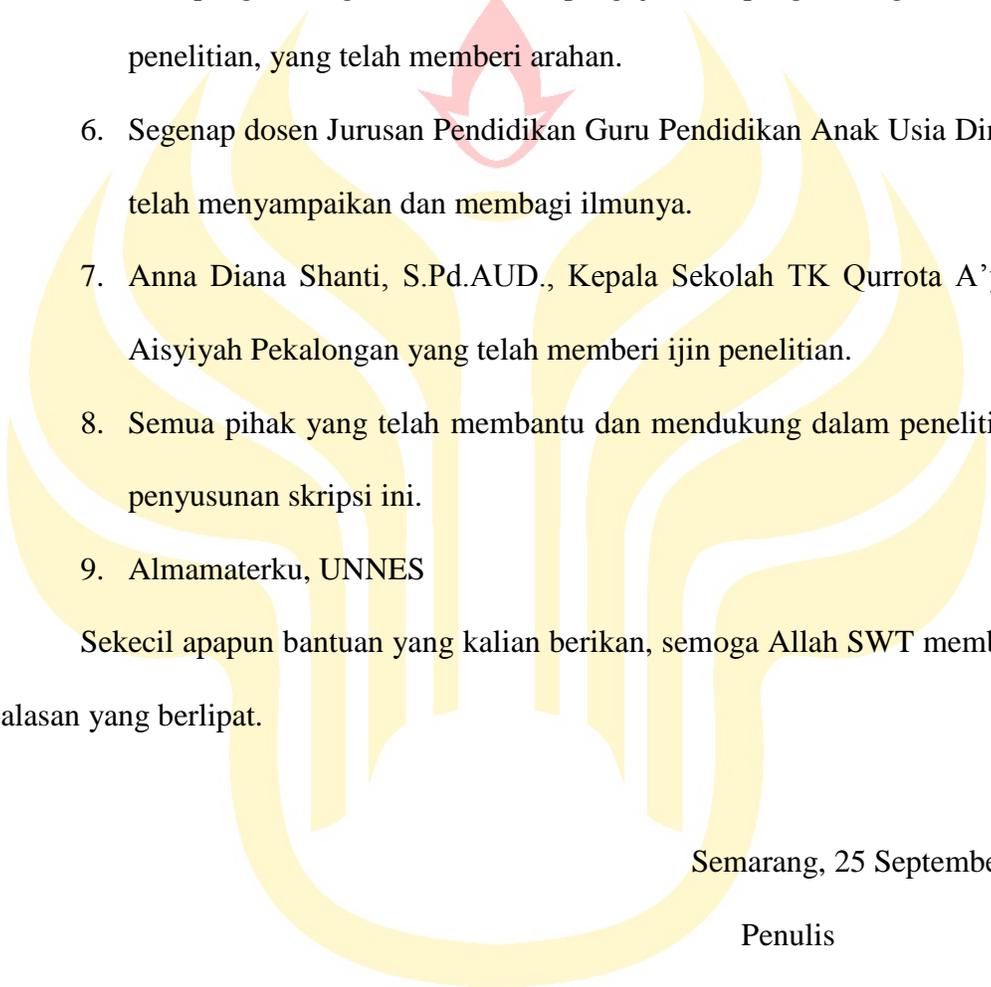
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul *Pengenalan Game Petualangan Berbasis Macromedia Flash terhadap Pengetahuan Anak Usia 5-6 Tahun tentang Alat musik tradisional Indonesia* dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi berbagai fasilitas dan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi strata 1 (S1) di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memperlancar proses penelitian.
4. R. Agustinus Arum Eka Nugroho, S.Pd., M.Sn., sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

- 
5. Akaat Hasjiandito, M.Pd., dan Yuli Kurniawati SP, Ph.D., selaku penguji ahli pengembangan media dan penguji ahli pengembangan instrumen penelitian, yang telah memberi arahan.
 6. Segenap dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menyampaikan dan membagi ilmunya.
 7. Anna Diana Shanti, S.Pd.AUD., Kepala Sekolah TK Qurrota A'yun 01 Aisyiyah Pekalongan yang telah memberi ijin penelitian.
 8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
 9. Almamaterku, UNNES

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat.

Semarang, 25 September 2018

Penulis

UNNES

Hilma Syaifiani Dienna

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Dienna, Hilma Syaifiani. 2018. *Pengenalan Game Petualangan Berbasis Macromedia Flash terhadap Pengetahuan Anak Usia 5-6 Tahun tentang Alat musik tradisional Indonesia.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing R. Agusinus Arum Eka Nugroho, S.Pd., M.Sn.

Kata Kunci: *Game, Macromedia Flash, Alat musik tradisional Indonesia*

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan anak usia 5-6 tahun tentang alat musik tradisional Indonesia menggunakan media *game* petualangan. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Tahap pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan analisis potensi masalah, analisis kebutuhan, desain produk, validasi desain dan dilakukan tes kemampuan pengetahuan anak. Analisis data yang akan digunakan dalam penelitian yaitu dengan teknik *Paired Sample t Test*. Teknik analisis data *Paired Sample t Test* merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup. Hasil validasi desain menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi uji kelayakan ahli media dan dapat digunakan untuk media pengenalan alat musik tradisional Indonesia. Hasil validasi ahli media menyatakan sangat layak dengan presentase 91,67%. Hasil uji coba produk menunjukkan pengetahuan anak tentang alat musik tradisional Indonesia rata-rata presentase 46,7% dan kemampuan setelah perlakuan menggunakan media *game* petualangan rata-rata presentase 63,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* petualangan lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan media *game* petualangan. Perlu diadakan penelitian uji coba lebih luas guna menyempurnakan pengenalan alat musik tradisional Indonesia yang lebih berkualitas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan	14
D. Manfaat	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. LANDASAN TEORI	16
1. Game	16
a. Pengertian Game	16
b. Macam- Macam Game	17
c. Elemen Dasar Game	21
d. Game Petualangan	24
2. Macromedia Flash	25
a. Pengertian Macromedia Flash	25
b. Kelebihan Macromedia Flash	27
3. Pengetahuan.....	28
a. Pengertian Pengetahuan	28

b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	32
4. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	33
5. Musik	36
a. Pengertian Musik	36
b. Unsur- Unsur Musik	37
6. Alat Musik	39
a. Alat Musik Berdasarkan Cara Memainkan	40
b. Alat Musik Berdasarkan Sumber Bunyi	44
7. Pengertian Alat musik tradisional	45
B. PENELITIAN RELEVAN	47
C. KERANGKA BERPIKIR	52
D. HIPOTESIS	55
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	57
B. Desain Penelitian	58
C. Lokasi Penelitian	59
D. Subjek Penelitian	60
1. Populasi	60
2. Sampel	60
E. Teknik Pengumpulan Data	62
F. Instrumen Penelitian	64
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	65
1. Uji Validitas	65
2. Uji Reliabilitas	66
H. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum dan Analisis Deskriptif	70
1. Identitas Sekolah	70
2. Kondisi Fisik Sekolah	71

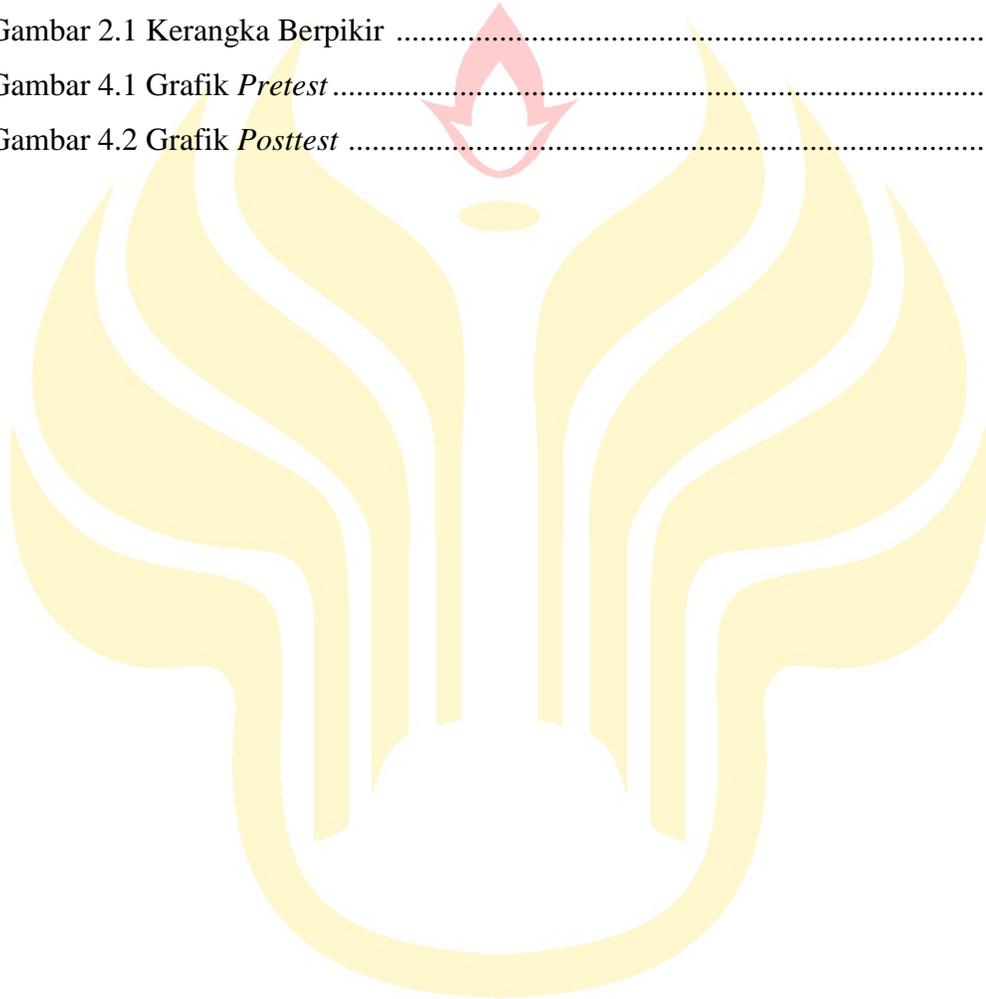
B. Hasil Analisis Deskriptif	72
C. Hasil Uji Asumsi	77
1. Uji Normalitas	77
2. Uji Hipotesis Data	79
a. Uji Beda	79
b. Uji Peningkatan	82
D. Pembahasan	83
1. Uji Beda	83
2. Uji Peningkatan	86
E. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	90
B. Saran	90
Daftar Pustaka	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pola Desain Penelitian <i>one group pre test-post test desaign</i>	59
Tabel 3.2 Uji Realibilitas	67
Tabel 4.1 Analisis Data Deskriptif	73
Tabel 4.2 Kategorisasi <i>Pretest</i> tingkat Pengetahuan Anak	75
Tabel 4.3 Kategorisasi <i>Posttest</i> tingkat Pengetahuan Anak	76
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Dara	78
Tabel 4.5 Hasil <i>Paired Sample t-Test</i>	80
Tabel 4.6 Hasil Mean Uji Hipotesis	81
Tabel 4.7 Presentase Peningkatan Pengetahuan Anak	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	53
Gambar 4.1 Grafik <i>Pretest</i>	76
Gambar 4.2 Grafik <i>Posttest</i>	77



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan.....	99
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	100
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	101
Lampiran 4 Instrumen Penelitian	102
Lampiran 5 Penjabaran Rubrik Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 6 Angket Uji Ahli Media.....	121
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	124
Lampiran 8 Angket Uji Ahli Instrumen	125
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Instrumen.....	128
Lampiran 10 Daftar Responden	130
Lampiran 11 Data Uji Coba Media (<i>Pretest</i>).....	131
Lampiran 12 Data Uji Coba Media (<i>Posttest</i>).....	132
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam batasan yang diberikan oleh *The National Assosiation for The Education of Young Children* (NAEYC) dikatakan bahwa anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Bredekamp, 1992). Dengan pengertian ini NAEYC mengembangkan berbagai program yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sejak seorang anak itu dilahirkan sampai berusia delapan tahun (Khasanah, Prasetyo , & Rakhmawati, 2011).

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulus terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya (Adiarti, 2012). Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Benyamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003), mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80% (Priyanto, 2014).

Gambaran di atas menunjukkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting diikuti oleh setiap anak untuk bekal kehidupannya dimasa mendatang. Oleh karena itu Pendidikan anak Usia Dini pada prinsipnya di

tunjukkan agar dapat memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh. Seperti yang diungkap Ariyanti (2016) pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan kecerdasan anak, karena kecerdasan dan keterampilan anak dibentuk melalui rangsangan-rangsangan dalam konsep pembelajaran bermain (Krobo, 2014). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang paling menyenangkan karena perkembangan anak pada periode berikutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai sarana stimulasi yang diberikan sejak usia dini (Annisa & Tasu'ah, 2016).

Pendidikan untuk anak di bawah enam tahun sangat penting jika dibandingkan dengan pendidikan di tingkat berikutnya karena pencapaian kehidupan seseorang di masa depan telah dipersiapkan sejak awal (Pranoto & Hong, 2014). Pendidikan anak usia dini sebenarnya adalah pendidikan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak yang termasuk perkembangan kognitif, sosial, emosi, fisik dan motorik. Secara psikologis,

anak memiliki perkembangan holistik, artinya ada hubungan erat antara satu aspek pengembangan dengan yang lain (Rahayu & Waluyo, 2015).

Melalui bermain, anak merasakan pengalaman emosi, seperti bahagia, sedih, frustrasi, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain, anak juga dapat mengekspresikan diri dan mengeksplorasi kemampuan yang ada di dalamnya (Islammeliani & Khamidun, 2017). Jadi melalui bermain anak mengembangkan semua kecerdasan yang telah dimiliki sejak lahir (Pasha, Akhavan, & Gorjian, 2012).

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah bermain dan belajar (Christianti, 2007). Di dalam bermain dapat menemukan ide yang dapat dijadikan sebagai saran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Anak dapat mengembangkan pemikiran kreatif sesuai dengan masalah yang dihadapi. Bermain memiliki tingkatan dalam mengelola keterampilan, baik keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial (Ismail, 2016).

Dengan bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Pentingnya bermain menurut Piaget (Holi, 2016) merupakan wahana penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Belajar yang paling efektif untuk Pendidikan Anak Usia Dini adalah

melalui suatu kegiatan yang kongkrit dan pendekatan yang berorientasi bermain. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena, anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif dan berfikir verbal (Holi, 2016).

Pakar bidang psikologi perkembangan sangat menekankan pentingnya bermain pada anak usia dini. Bermain pada anak usia dini memiliki manfaat yang sangat besar. Monk (Ismail, 2016) mengungkapkan bahwa permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Bermain selain memiliki manfaat pada pertumbuhan fisik tetapi juga melibatkan perkembangan otak. Ditegaskan oleh (Khasanah, Prasetyo , & Rakhmawati, 2011), bermain memiliki fungsi yang sangat luas bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, maupun psikomotorik.

Setiap pendidik pada pendidikan anak usia dini menyadari bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Hal itu pula yang mendasari prinsip pendidikan di Taman Kanak-kanak sebagai salah satu jenjang Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yaitu belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar. Bermain sangat penting bagi anak serta penting bagi pertumbuhan mereka, karena dengan bermain mereka dapat mencapai perkembangannya. Kegiatan bermain mengandung unsur menyenangkan dan

menggemirakan bagi anak, menikmati kegiatan bermain, tentu saja konsep bermain ini sebuah konsep yang dirancang oleh guru untuk menunjang pencapaian pada pembelajaran (Krobo, 2014).

Pada hakikatnya, semua kecerdasan telah ada di otak manusia sejak lahir, termasuk pada anak usia dini. Kecerdasan merupakan modal penting bagi anak untuk mengarungi kehidupan (Hanifah, 2014). Musik bukan hanya membangkitkan hidup dari jiwa didalam diri anak melainkan inti dari getaran jiwa seluruh hidup anak maupun orang dewasa. Musik di nilai dapat memberikan kenyamanan dan ketenangan disaat sedang mendengarkannya. Penelitian menunjukkan bahwa mendengarkan musik dapat mengurangi stres, meningkatkan tingkat relaksasi dan konsentrasi, dan mengurangi perasaan cemas (Wellman & Judith, 2015). Begitu halnya dengan anak usia dini musik sangat penting baginya. Kecerdasan musik harus dikembangkan terhadap setiap anak yang memiliki bakat/kecersasan bermusik, mengingat bahwa musik sangat penting bagi kehidupan (Rosydiana, 2017).

Teori *Multiple Intelegences* menyebutkan bahwa terdapat sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan *interpersonal*, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Kesembilan kecerdasan tersebut perlu dikembangkan secara optimal sesuai dengan bakat yang ada pada anak, termasuk didalamnya kecerdasan musikal. Kecerdasan musical adalah kemampuan untuk

menyimpan nada dalam benak seseorang, mengingat irama, dan secara emosional terpengaruh oleh musik. Anak yang memiliki kecerdasan musikal memiliki komponen (1) menyesuaikan nada (2) menyesuaikan antara irama dengan tempo, dan (3) memainkan alat musik sederhana (Setyawanti, 2017).

Mendengarkan, menghayati dan menikmati musik merupakan aktivitas yang menyenangkan dan membuat kita nyaman, musik mempengaruhi kehidupan anak, membentuk anak menjadi sebuah pribadi, dan membentuk sebuah kebudayaan. Dalam perkembangannya, musik dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu musik modern dan musik tradisional. Musik modern merupakan musik yang berkembang pada zaman sekarang dan musik tradisional merupakan musik yang lahir beberapa abad yang lalu dan masih berkembang pada zaman sekarang. Dari kedua jenis musik ini, musik tradisional yang memiliki arti mendalam, karena musik tradisional merupakan jati diri terutama yang berasal dari daerah asal musik itu diciptakan. (Putri, 2012).

Alat musik tradisional adalah alat musik yang lahir dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Alat musik ini menggunakan bahasa, gaya, dan tradisi khas daerah setempat. Alat musik tradisional sangat lazim digunakan sebagai suatu bentuk ekspresi masyarakat. Alat musik ini banyak digunakan dalam kegiatan rakyat biasa sehingga bersifat lebih sederhana dan informal atau

santai. Hanya jika digunakan di kalangan istana saja jenis alat musik ini menjadi lebih kompleks dan formal atau serius.

Umumnya, musik dalam lagu-lagu daerah di Indonesia dibawakan dengan alat-alat musik khas dari daerah-daerah atau suku (Aganovic, 2016). Setiap daerah memiliki ciri dan jenis musik yang berbeda. Ciri khas pada jenis musik terletak pada instrumen (alat musiknya). Indonesia adalah negara besar yang memiliki aneka kebudayaan, khususnya alat musik tradisional, terdapat kurang lebih 150 jenis alat musik yang berasal dari daerah-daerah yang berbeda (Putri, 2012).

Alat musik tradisional adalah warisan budaya yang harus dipertahankan dan diwariskan kepada generasi penerus bangsa. Minimnya kepedulian masyarakat Indonesia akan musik tradisional disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengenalan dan pemahaman tentang alat musik tradisional sejak dini, kurangnya ketersediaan dan minimnya tenaga ahli, dan menganggap kesenian musik tradisional tidak mengikuti perkembangan zaman dan sudah tertinggal jauh dengan alat musik modern (Rucita, 2014). Kurangnya eksistensinya masyarakat untuk melestarikan alat musik tradisional itu dapat menimbulkan mudahnya *overclaiming* oleh bangsa atau negara lain terhadap alat musik tradisional yang kita miliki (Chen, Maeda, & Takahashi, 2008).

Kekayaan alat musik tradisional yang dimiliki tersebut tidak akan ada artinya tanpa adanya usaha dalam melestarikan dan mengabdikannya kedalam

suatu bentuk pendokumentasian serta mengapresiasi kebudayaan tersebut (Shorul, 2015). Sulitnya mendapatkan pengetahuan tentang budaya Indonesia ini membuat beberapa guru disekitar belum banyak mengetahui dan masih menerapkan pembelajaran dengan menggunakan buku yang masih kurang terdata dan terlalu monoton. Oleh karena itu perlu adanya alternatif lain yang lebih efektif untuk mengenalkan alat musik tradisional Indonesia pada anak usia dini yaitu dengan melalui media interaktif (Umar, Suryan, & Prasetyo, 2015).

Salah satu media interaktif yang menarik adalah menggunakan system pembelajaran melalui *game* dimana media ini sangat diminati oleh anak usia dini yang secara harfiah sangat menyukai bermain. Adanya *game* ini diharapkan dapat membantu anak agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang keanekaragaman alat musik tradisional Indonesia (Irawan, 2013). *Game* pada dasarnya bersifat hiburan karena jika pengguna memainkan *game* maka akan terasa senang. Dalam era saat ini, *game* disajikan dengan kualitas visualisasi yang cukup canggih karena didukung oleh teknologi sehingga pemain lebih interaktif sesuai kemauannya sendiri dan pemain terasa hidup dalam *game* tersebut (Pratama, 2014).

Model permainan (*games*) dikembangkan berdasarkan pembelajaran yang menyenangkan, dimana anak akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan Darmawan (Songgo, 2017). Anak akan memperoleh manfaat dari penggunaan *game edukasi* dimana mereka akan berfikir sambil

bermain (Songgo, 2017). Sari (Songgo, 2017) pun menambahkan bahwa *game* mempunyai pesona adiktif yang dapat membuat pemainnya “kacanduan”. Berdasarkan fenomena inilah, perlu berbagai inovasi kreatif dalam menciptakan *game* yang membuat konten pendidikan sebagai media pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan di dunia pendidikan guna mendukung kegiatan bermain yang menarik minat anak (Songgo, 2017).

Dalam mempelajari budaya Indonesia permainan atau *game* dapat membantu anak untuk memahami tentang budaya Indonesia lebih mudah, dimana *game* tersebut memiliki skor agar dapat membantu peneliti untuk mengukur kemampuan anak dalam pengetahuan budaya Indonesia khususnya alat musik tradisional, dimana pengenalan alat musik tradisional pada buku tidak banyak membantu selain dibutuhkan *game*, media dibutuhkan agar anak lebih mengenal alat musik tradisional lebih mudah (Umar, Suryan, & Prasetyo, 2015).

Mengingat anak zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game*, wawasan mereka tentang kebudayaan negeri mereka sendiri menjadi sempit. Hampir sebagian anak tidak mengetahui budaya bangsa mereka sendiri. Budaya bangsa Indonesia yang beraneka ragam merupakan jati diri yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, sehingga penting bagi anak untuk mempertahankannya (David & Andiny, 2014).

Belum ada *game* yang menunjang anak dalam proses pengetahuan yang membuat anak merasa kesulitan dalam memahami tentang pengetahuan

alat musik tradisional Indonesia, sebab anak sulit untuk lebih cepat menyerap dan memahami pengetahuan dalam belajar alat musik tradisional Indonesia (Arifat, 2015). Sehingga dibutuhkan *game* mengenal alat musik tradisional Indonesia. Diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap pengetahuan tentang alat musik tradisional Indonesia serta mengetahui bentuk serta bunyi dari alat musik tradisional Indonesia, karena kebanyakan anak lebih cenderung menyukai *game* dari pada cerita atau bahkan membaca.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Qurrota A'yun 01 Aisiyah, pembelajaran yang dilakukan terkait dengan stimulasi terhadap pengetahuan anak terhadap musik khususnya alat musik tradisional masih belum efektif yang menyebabkan belum optimalnya kemampuan anak dalam memahami berbagai macam alat musik tradisional. Hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran anak masih belum dapat mengetahui nama dari salah satu alat musik tradisional dikarenakan stimulasi kurang menarik yang dilakukan oleh guru, tanpa adanya media yang mendukung sehingga anak menjadi kurang tertarik dan termotivasi pada akhirnya menyebabkan anak tidak memahami apa yang dipelajarinya.

Peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru, anak, metode, sarana dan prasarana belajar, kurikulum, dan media.

Pendidik merupakan faktor utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah

meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh pendidik sebagai sarana komunikasi kepada anak. Dalam proses komunikasi tersebut, media memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan kepada anak. Pemanfaatannya dapat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan kepada anak (Umar, Suryan, & Prasetyo, 2015).

Ditegaskan oleh Rucita (2014) media merupakan sarana dalam peningkatan kegiatan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai seoptimal mungkin. Menurut Hasjiandito (Apriliani & Adiarti, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran yang ada saat ini seringkali tidak cukup menarik bagi anak untuk belajar. Media untuk pembelajaran anak usia dini semakin penting mengingat bahwa perkembangan anak-anak pada usia dini adalah waktu ketika mereka mulai berpikir secara konkret. Ini menyarankan penggunaan media sebagai saluran untuk mengirim pesan atau informasi kepada anak-anak.

Ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. *Software-software* presentasi juga sudah familiar di masyarakat. Namun, kebanyakan *software* presentasi sekarang baru sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis. Terdapat *software* flash yang dikenal seperti *Aelo Flash*, *Easy Flash Maker*, *Anim-FX Flash*, *Amara Flash*, dll. Peneliti lebih menggunakan bantuan *software macromedia flash* sebagai pertimbangan

untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya adalah dapat membuat simulasi yang diperlukan dalam proses belajar mengajar dan ukuran file yang dihasilkan relative kecil (Priandana & Asto, 2015).

Ditegaskan oleh Nalurita, Siroj & Putri (2010) ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik, kebutuhan Hardware yang tidak tinggi, dapat membuat *website*, *cd-interaktif*, *animasi web* dan *animasi* kartun. Keunggulan lainnya yaitu mampu memfasilitasi anak yang memiliki gaya belajar *visual*, *auditori* maupun *kinestetik* dan fitur multimedia seperti video dan animasi dapat menjadi sarana untuk menyampaikan materi secara lebih konkret atau nyata (Umar, Suryan, & Prasetyo, 2015).

Macromedia flash adalah lingkungan berbasis *animasi vector* yang memungkinkan penciptaan yang sangat dinamis dan pengalaman multimedia interaktif. Animasi akan memberikan pemahaman konsep secara nyata kepada anak. Dengan penggunaan media *macromedia flash* diharapkan pengetahuan anak tentang alat musik tradisional meningkat, sehingga akan berdampak positif terhadap pelestarian kebudayaan nasional khususnya alat musik tradisional Indonesia (Sanubari, Yamtinah, & Redjeki, 2014).

Proses media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* sama halnya dengan penyampaian pembelajaran biasanya, namun dengan media pembelajaran ini penyampaian pembelajaran akan lebih mudah. Penyampaian pembelajaran melalui *macromedia flash* sudah menjadi pilihan

dikarenakan media pembelajaran yang dibuat dengan program *macromedia flash* dapat menampilkan informasi yang berupa data teks, video, animasi, audio, gambar dan sebagainya. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* pengguna bisa merancang bagaimana bentuk dan jalannya media pembelajaran tersebut agar terlihat menarik (Priandana & Asto, 2015).

Melihat permasalahan tersebut maka perlu dibuat sebuah *game* yang menarik dan dapat memberikan pengetahuann secara tidak langsung kepada anak akan pentingnya menjaga kebudayaan Indonesia khususnya dalam budaya alat musik tradisional. Untuk mempermudah proses pembuatan *game edukasi* yang akan digunakan untuk sarana pemberitahuan dikalangan anak-anak, oleh karena itu penusun membuat sarana tersebut melalui pembuatan *Game Petualangan Berbasis Macromedia Flash Mengenal Alat musik tradisional Indonesia*.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang yang ada maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut, Perlunya dibuat sebuah *Game Petualangan Mengenal Alat musik tradisional Indonesia*: Apakah *Game Petualangan* dapat meningkatkan pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang Alat musik tradisional Indonesia?

C. TUJUAN PENELITIAN

Game Petualangan Mengenal Alat musik tradisional Indonesia untuk anak umur 5-6 tahun ini diharapkan akan memperoleh hasil sebagai berikut : Tujuan yang diharapkan adalah terwujudnya *Game* Petualangan Mengenal Alat musik tradisional Indonesia dan anak semakin mengenal Alat musik tradisional Indonesia.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang berbagai Alat musik tradisional khususnya Indonesia. Selain itu juga, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membuat orang tua dan masyarakat lebih mengenalkan berbagai Alat musik tradisional dimulai sejak dini

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Guru:

Sebagai informasi kepada pihak Guru semoga dengan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan guna meningkatkan pembelajaran Alat Musik Tradisinal Indonesia selanjutnya.

b. Untuk Siswa :

Memberikan manfaat pengetahuan tentang Alat musik tradisional Indonesia melalui *game* petualangan

c. Untuk Peneliti :

Menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pelaksanaan penelitian dan penulisan karya ilmiah dan mempelajari tentang Alat musik tradisional Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. *Game*

a. Pengertian *Game*

Game atau permainan adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional Leyton-Brown & Shoham (Agustina & Wahyudi, 2015). *Game* dapat diartikan sebagai kegiatan penyelesaian masalah, didekati dengan sikap yang menyenangkan, *game* juga sesuatu yang membuat pemain menemukan kesenangan dalam memainkannya. *Game* yang bagus adalah *game* yang dapat membuat pengguna berpartisipasi secara aktif dan mempunyai jumlah tantangan yang tepat, tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak (Tjahyadi, Sinsuw, Tulenan, & Sentinuwo, 2014).

Game atau permainan adalah suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam permainan untuk suatu tujuan tertentu Aprilianti (Panggayudi, Suweleh & Ihsan, 2017). Pengertian lainnya, *game* merupakan aktivitas pelengkap untuk pembelajaran di kelas yang membawa efek positif dan signifikan bagi siswa (Panggayudi, Suweleh & Ihsan, 2017). Sedangkan *game* edukasi sendiri merupakan permainan atau aktivitas menyenangkan yang memuat konten pendidikan, atau dengan kata lain *game edukasi* merupakan kombinasi antara

pendidikan dengan hiburan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah Panagiotakopoulos (Panggayudi, Suweleh & Ihsan, 2017).

Berdasarkan beberapa definisi *game* yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan suatu program permainan yang dirancang dengan menggunakan strategi tertentu agar pemain dapat menemukan kesenangan. Permainan dalam ini merujuk pada kelincahan intelektual. *Game* dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi permainan.

b. Macam-macam *Game*

Macam-macam *game* menurut Hamka & Gani (2016), antara lain:

1.) Aksi

Genre ini merupakan macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini membutuhkan kemampuan reflex pemain. Salah satu subgenre action yang populer adalah First Person Shooter (FPS). Pada *game* FPS diperlukan kecepatan berfikir. *Game* ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut. Pemain dalam *game* ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.

2.) Role Playing *Games* (RPG)

Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring dengan naiknya level *game*, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya.

3.) Strategi

Genre strategi menitikberatkan pada kemampuan pada kemampuan berpikir dan organisasi. *Game* strategi dibedakan menjadi dua, yaitu *Turn Based Strategy* dan *Real Time Strategy*. Jika *real time strategy* mengharuskan pemain membuat keputusan dan secara bersamaan pihak lawan juga beraksi hingga menimbulkan serangkaian kejadian dalam waktu yang sebenarnya, sedangkan *turn based strategy* pemain bergantian menjalankan taktiknya. Saat pemain mengambil langkah, pihak lawan menunggu. Demikian juga sebaliknya.

4.) Balapan

Pemain dapat memilih kendaraan, lalu melaju di arena balap. Tujuannya yaitu mencapai garis finish tercepat.

5.) Olahraga

Genre ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya *gameplay* dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

6.) Puzzle

Genre puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.

7.) Permainan Kata

Word *Game* sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Word *Game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *game* adalah suatu hasil dari proses multimedia berupa alat untuk bersenang senang dan dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

Menurut (Wibawanto, 2006) mengemukakan macam-macam *game* yaitu:

1.) *Side Scrolling Game*

Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh *game* dari tipe ini adalah Super Mario, Metal Slug, dan sebagainya

2.) *Shooting Game*

Ada beberapa macam *game* shooting, di antaranya adalah First Person Shooting dan Third Person Shooting. Pada dasarnya kedua jenis *game* tersebut sama, yaitu permainan menembak musuh. Contoh

game dari tipe ini adalah Counter Strike, Doom, Chicken Shoot, Virtual Cop, dan sebagainya.

3.) *RPG (Role Play Game)*

Adalah *game* memainkan peran suatu karakter dalam menjalankan misi tertentu. Contoh dari *game* ini antara lain Final Fantasy, Lord of The Rings, Shining Force, Ragnarok, dan sebagainya.

4.) *RTS (Real Time Strategy)*

Pada *game* jenis ini pemain memerintahkan beberapa karakter untuk melakukan aksi tertentu. Sebagian besar *game* RTS adalah *game* strategi perang seperti Red Alert 2, Comando, Age of Empire, War Craft, dan sebagainya.

5.) *Simulation*

Game ini merupakan simulasi dari keadaan riil. Ada beberapa pembagian *game* simulasi antara lain adalah *game* simulasi manusia seperti The Sims, *game* simulasi kendaraan seperti Microsoft Airflight, Ace Combat, dan *game* simulasi lainnya seperti Sim City, Transport Tycoon, Championship Manager dan *game* sim lainnya.

6.) *Racing*

Contoh dari *game* racing antara lain Need for Speed, Grand Tourism, FI, Grandprix 500 cc dan sebagainya.

7.) *Fighting*

Dalam *game fighting* pemain memainkan satu atau lebih karakter untuk bertarung dengan karakter lain. Contoh dari *game* ini antara lain: Tekken, Street Fighter, King of Fighter dan sebagainya.

c. Elemen Dasar Game

Menurut Dillon (Hamka & Gani, 2016), elemen-elemen dasar sebuah *game* adalah :

1.) *Games Rule*

Games rule merupakan aturan perintah, cara menjalankan, fungsi objek dan karakter di dunia permainan dunia *game*. Dunia *game* bisa berupa pulau, dunia khayal dan tempat-tempat sejenis yang dipakai sebagai set tempat dalam permainan *game*.

2.) Plot

Plot biasanya berisi informasi tentang hal – hal yang akan dilakukan oleh pemain dalam *game* dan secara detail tentang perintah atau hal yang harus dicapai dalam *game*.

3.) Tema

Di dalam biasanya terdapat pesan moral yang ingin disampaikan.

4.) Karakter

Pemain sebagai karakter utama maupun karakter lain yang memiliki sifat tertentu.

5.) Objek

Merupakan sebuah hal penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.

6.) Teks, Grafik dan Suara

Game biasanya merupakan kombinasi dari media teks, grafik, maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan *game*.

7.) Animasi

Animasi ini selalu melekat pada dunia *game*, khususnya untuk gerakan karakter – karakter yang ada dalam *game*

8.) User Interface

Merupakan fitur – fitur yang mengkomunikasikan pemain dengan *game*.

Menurut Crawford (Wibawanto, 2015), menggolongkan elemen-elemen yang terdapat pada *game*, di antaranya sebagai berikut:

1.) Gambaran

Game adalah sebuah sistem yang terencana dan secara subyektif menggambarkan bagian dari kenyataan. *Game* merupakan serangkaian bagian yang berinteraksi satu dengan yang lain. *Game* menciptakan gambaran kehidupan emosional yang subyektif dan mudah untuk dimainkan oleh para pemain.

2.) Interaksi

Game memungkinkan pemain untuk menjelajah setiap sudut dan celah yang ada di dalam *game* serta mengeksplorasi secara maksimal. Melalui ekplorasi yang dilakukan, pemain akan melihat hal baru yang dialami. Hal tersebut membangun sebuah interaksi yang dapat menyerap kesadaran pemain untuk terlibat secara emosional ke dalam *game*.

3.) Konflik

Konflik muncul secara alami sebagai hasil interaksi dalam *game*. Pemain secara aktif mengikuti beberapa tujuan. Rintangan akan memberi tantangan agar pemain tidak dengan begitu saja dapat mencapai tujuan. Konflik merupakan unsur intrinsic yang selalu ada dalam sebuah *game*.

4.) Keamanan

Setiap konflik yang dialami pemain, ada resiko bahaya yang juga harus dihadapi. Dengan demikian, pemain tidak dapat menghindari resiko yang ada di dalam *game* sebagai bagian dari hasil interaksinya dengan *game*.

Selain beberapa elemen-elemen *game* di atas, Wibawanto (2015) mengungkapkan bahwa elemen *game* dibagi menjadi tiga, yaitu elemen visual, audio, dan program *game*:

- 1.) Elemen visual dalam sebuah *game* meliputi semua elemen grafis yang mengantarkan interaksi pemain dengan *game*.
- 2.) Audio merupakan unsur pendukung yang membuat permainan terasa lebih nyata. Hal ini disebabkan audio memiliki kesan dimensi dan efek tertentu yang dapat menstimulus otak dan saraf motorik gerak
- 3.) *Game Play*, elemen ini meliputi sistem permainan yang mengatur alur cerita serta serangkaian program dan seperangkat aturan yang mendasari dinamika *game* tersebut.

Berdasarkan beberapa elemen-elemen *game* para ahli di atas, peneliti menggunakan elemen-elemen pada *game* menurut Crawford (Wibawanto, 2015) karena elemen-elemen *game* yang dikemukakan sesuai dengan apa yang akan digunakan dalam penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen yang ada pada *game* yaitu gambaran, interaksi, konflik, dan kemandirian.

d. *Game* Petualangan

Game ini menekankan pada penyelesaian jalan cerita. *Game* ini tidak seperti aksi yang membutuhkan kecepatan refleksi. *Game* ini hanya membutuhkan ketajaman analisis dan kekuatan hafalan. Karena di sini pemain akan diminta memecahkan teka-teki ataupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dari percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda pada tempat yang terjadi (Halidah, 2013). *Game* petualangan menggabungkan

unsur-unsur jenis komponen antara *game* action dan *game* petualangan, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hamper terus-menerus ada (Pratama, 2014).

Pada *Game* Petualangan yang digunakan ini, pemain akan diminta untuk mencapai tujuan dalam *game* ini. Dalam permainan, Karakter dapat bergerak dengan berjalan untuk menyelesaikan misi yaitu mengumpulkan berbagai bentuk Alat musik tradisional Indonesia. Pada saat level pertama terselesaikan terdapat berbagai bentuk, bunyi dan asal alat musik dari berbagai daerahnya. Karakter musuh pada *game* ini adalah seekor hewan kura-kura yang memungkinkan karakter musuh akan bergerak, apabila pemain mengenai karakter musuh tersebut permainan berakhir. Permainan akan dianggap menang jika pemain berhasil mencapai level terakhir dengan tingkat kesulitan meningkat setiap levelnya.

2. Macromedia Flash

a. Pengertian Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan program aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi-aplikasi animasi seperti CBT (Computer Based Training), presentasi, aplikasi Internet, dan lain lain (Setiawan, 2007).

Macromedia Flash merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vektor dan animasi. Objek-objek yang dapat diolah untuk

membuat animasi selain gambar vektor (yang dibuat langsung dari Flash) juga gambar-gambar bitmap yang diimpor, objek sound dan objek avi dengan format Shockwave (.swf). Program ini dapat juga untuk menghasilkan animasi untuk web, presentasi, *game* consule, dan film (Sakti, Puspasari, & Risdianto, 2012).

Macromedia flash merupakan salah satu multimedia yang menyediakan informasi untuk pelajar secara sederhana, multimedia interaktif yang memberikan kendali informasi kepada para pemakai dan memastikan keikutsertaan mereka. Multimedia ini juga dapat mengikutsertakan para siswa untuk membuat implementasi dan menerima umpan balik (Hariyanti, Haryono, & Sukardjo, 2013). Menurut Nalurita, Siroj & Putri (2010), macromedia falsh merupakan salah satu software animasi yang mempunyai banyak keunggulan, diantaranya adalah program yang berorientasi objek (OOP), mampu mendesain gambar berbasis vector, aplikasi internet, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa definisi *macromedia flash* di atas dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* merupakan software multimedia yang digunakan untuk mengolah gambar dan animasi flash menggunakan format Shockwave (.swf) sebagai standar distribusi file flash.

b. Kelebihan Macromedia Flash

Menurut Edy (Nalurita, Siroj & Putri, 2010) menyebutkan beberapa kelebihan *Macromedia flash* tersebut antara lain:

- 1.) Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
- 2.) Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena *Flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar.
- 3.) Waktu loading (kecepatan gambar atau animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya, seperti *animated gifs* dan *java applet*.
- 4.) Mampu membuat website yang interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan keyboard atau mouse untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *web* atau *movie*, memindahkan objek, memasukkan informasi di form.
- 5.) Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs *web*.
- 6.) Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah frame antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.

- 7.) Mudah diintegrasikan dengan program Macromedia yang lain, seperti Dreamweaver, Fireworks, dan Penulistiwa, karena tampilan dan tool yang digunakan hampir sama.
- 8.) Lingkup pemanfaatan luas. Selain tersebut di atas, dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web banner, animasi logo, kontrol navigasi dan lainlain.

Menurut Sanubari, Yamtinah, & Redjeki (2014), kelebihan *Macromedia flash* adalah mampu menghasilkan animasi, suara, video, dan gambar yang lebih dinamis. Grafik yang dihasilkan melalui software ini memiliki basis vector, sehingga animasi yang dihasilkan akan terlihat lebih halus dan lebih cepat ketika diakses melalui internet. *Macromedia flash* dapat digunakan untuk membuat *game*, presentasi, dan animasi kartun. Dengan kreativitas dan imajinasi yang tinggi, software ini akan mampu menghasilkan suatu media pembelajaran yang interaktif dan fantastis.

3. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Taksonomi ialah klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri-ciri tertentu. Taksonomi dalam pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional; ada yang menanamkannya tujuan pembelajaran, tujuan, penampilan, atau sarana belajar, yang digolongkan dalam tiga klasifikasi umum atau ranah (dominan), yaitu: (1) ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif,

berhubungan dengan perasaan, emosi, system nilai, dan sikap ; dan (3) ranah psikomotor, berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka (Gunawan & Palupi, 2012). Berdasarkan pernyataan tersebut yang akan dibahas lebih dalam yaitu ranah kognitif katagori pengetahuan.

Pengetahuan merupakan hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu melalui panca indera manusia, yaitu indera pengelihatan, pendengaran, penciuman rasa dan raba dimana sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga Notoatmodjo (Kawuriansari, Fajarsari, & Mulidah, 2010). Pengetahuan yang dimiliki seseorang, pada dasarnya berupa konsep-konsep. Konsep-konsep ini diperoleh individu sebagai hasil berinteraksi dengan lingkungan. Dengan kosep-konsep dapat disusun suatu prinsip, yang dapat digunakan sebagai landasan dalam berpikir (Ruseffendi, 2002). Menurut Yelon (Ruseffendi, 2002), konsep adalah elemen umum dari sekelompok objek, peristiwa atau proses. Proses terbentuknya pengetahuan pada individu sangat ditentukan oleh struktur kognitifnya, yang berupa konsep-konsep yang ada pada pikirannya.

Dengan meningkatnya kemampuan intelektual terutama kemampuan berpikir dan melihat hubungan-hubungan, dengan meningkatnya kemampuan untuk menjelajah lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik dan meningkatnya kemampuan untuk bertanya dengan menggunakan kata-kata yang bisa dipahami orang lain (Hurlock, 1980).

Pengetahuan dalam pengertian ini melibatkan proses mengingat kembali hal-hal spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali pola, struktur atau *setting*. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi tiga, yakni: (1) pengetahuan tentang hal-hal pokok; (2) pengetahuan tentang cara memperlakukan hal-hal pokok; dan (3) pengetahuan tentang hal yang umum dan abstraksi. Pengetahuan tentang hal-hal pokok yaitu mengingat kembali hal-hal yang spesifik, penekanannya pada symbol-simbol dari acuan yang kongkret (Gunawan & Palupi, 2012).

Menurut Notoatmojo (2003), ada enam tingkatan domain pengetahuan yaitu:

1.) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat kembali (recall) terhadap suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu tahu adalah tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari antara lain: menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan.

2.) Memahami (*comprehension*)

Suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap objek atau materi

harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari, misalnya menjelaskan mengapa harus datang ke Posyandu.

3.) Aplikasi (*application*)

Diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi dan kondisi yang sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, dan prinsip.

4.) Analisis (*analysis*)

Diartikan suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen tetapi masih dalam suatu struktur organisasi dan ada kaitannya dengan yang lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata-kata kerja: dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, dan mengelompokkan.

5.) Sintesa (*synthesis*)

Sintesa menunjukkan suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan baru. Dengan kata lain sintesa itu suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Misalnya: dapat menyusun, dapat merencanakan, dapat meringkaskan, dapat menyesuaikan terhadap teori atau rumusan yang telah ada.

6.) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melaksanakan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi/ objek. Penilaian-penilaian ini berdasarkan suatu kriteria yang ditemukan sendiri, atau menggunakan kriteria yang ada.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan (*knowledge*) seseorang menurut Notoatmodjo (Kawuriansari, Fajarsari, & Mulidah, 2010):

- 1.) Faktor internal yaitu faktor dari dalam diri sendiri, misalnya intelegensia, minat, kondisi fisik.
- 2.) Faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri, misalnya keluarga, masyarakat, sarana.
- 3.) Faktor pendekatan belajar yaitu faktor upaya belajar, misalnya strategi dan metode dalam pembelajaran.

Menurut (Alwi, 2005), faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

1.) Pendidikan

Pendidikan adalah segala sesuatu yang dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku manusia ke arah yang

lebih baik. (Notoatmodjo, 2003) berpendapat bahwa pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, maupun masyarakat, sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

2.) Pengalaman

Pengalaman adalah segala sesuatu yang pernah dialami oleh masyarakat dalam kehidupan, baik hal yang menyenangkan maupun menyedihkan. Pengalaman diperoleh secara sadar maupun tidak sadar yang dimulai sejak lahir sampai manusia tersebut meninggal. Pengalaman yang diperoleh akan menambah pengetahuan seseorang yang nantinya akan mempengaruhi tingkah laku.

4. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia 5-6 tahun perkembangan gerakannya lebih terkoordinasi, tangan menjadi lebih bermanfaat, keseimbangan kaki menjadi lebih baik, mampu berjalan pada papan yang seimbang, dapat melompat secara akurat pada lingkaran. Selanjutnya motorik halus seperti mengancing baju dan melukis gambar, melibatkan koordinasi mata-tangan dan otot kecil. Pada masa usia anak 5-6 tahun perkembangan fisiknya semakin pesat, semua gerak sudah mulai berkoordinasi antara motorik kasar dan halusnya (Aulina, 2012). Pada usia 5 tahun anak mampu mengkoordinasikan gerakan motorik halus dan berkembang bahkan hampir sempurna (Ariyana & Rini, 2009). Pernyataan tersebut ditegaskan (Suryani, 2012), pada usia 5-6 tahun

koordinasi motorik halus anak semakin meningkat untuk memfungsikan gerakan otot-otot kecil seperti jari tangan dan mata dalam melakukan suatu aktivitas dengan penuh ketelitian dan kecermatan.

Menurut Piaget usia 5-6 tahun pada perkembangan kognitif anak telah masuk pada tahap praoperasional yang mana anak-anak belajar berpikir menggunakan simbol-simbol dan pencitraan batiniah namun pikiran mereka masih belum sistematis dan tidak logis. Keterbatasan pemikiran praoperasional adalah sentralisasi, yakni pemusatan perhatian pada satu karakteristik dan mengabaikan karakteristik lain. Sentralisasi paling jelas dibuktikan dalam kurangnya konservasi, yaitu kesadaran bahwa perubahan penampilan sebuah objek tidak mengubah hakikat dasarnya (Aulina, 2012). Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan meningkatkan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik (Santrock, 2007).

Pada fase ini anak mulai menyadari bahwa pemahamannya terhadap benda-benda yang ada di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui aktivitas *sensorimotor*, tetapi juga dapat dilakukan melalui aktivitas yang bersifat *simbolik*. Kegiatan simbolik ini dapat berupa percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu dan kegiatan simbolik lainnya. Fase ini memberikan andil besar dalam perkembangan kognitif anak. Fase ini anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan cara menginternalisasikan suatu

aktivitas yang memungkinkan anak mengkaitkan dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya (Astuti, 2002).

Perkembangan bahasa pada anak mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap masanya. Perkembangan bahasa sendiri meliputi berbagai aspek seperti menyimak, berbicara, menulis, dan mendengar. Papalia (Aulina, 2012), menguraikan tentang kemampuan berbahasa anak usia 5-7 tahun sudah dapat mengartikan beberapa kata sambung, kata depan dan kata sandang dalam pembicaraan sehari-hari. Bahasa egosentrisnya mulai banyak berkembang dan lebih banyak bahasa sosial. Pada usia ini anak sudah memiliki kurang lebih 2.000-25.000 perbendaharaan kata. Maka diketahui anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam masa kalimat majemuk dimana kemampuan berbahasa anak mulai meningkat, mengucapkan kalimat yang panjang, dapat menyatakan pendapatnya dengan kalimat majemuk dan mempunyai perbendaharaan kata yang cukup tinggi.

Anak usia 5-6 tahun memiliki kecerdasan verbal-linguistik tinggi maka kecerdasan tersebut dapat menjadi pintu untuk meningkatkan kecerdasan-kecerdasan lainnya. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan verbal-linguistik tinggi adalah sebagai berikut: (1) mampu mengenal masing-masing bunyi huruf; (2) senang belajar membaca; serta (3) mampu diajak berdialog sederhana (Hanifah, 2014).

Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Tahap ini

memposisikan anak pada kondisi dimana anak harus dapat mulai lepas dari ikatan orang tua, anak harus dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya menimbulkan rasa bersalah. Selama tahap kehidupan, anak tertarik mengeksplorasi dan siap untuk belajar. Anak perlu mengekspresikan rasa ingin tahu secara alami dan kreativitas mereka melalui kesempatan dalam lingkungan (Aulina, 2012).

5. Musik

a. Pengertian Musik

Istilah musik dikenal dari bahasa Yunani yaitu *musike* Hardjana (Widhyatama, 2012). *Musike* berasal dari kata *muse-muse*, yaitu sembilan dewa Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Dalam mitologi Yunani kuno mempunyai arti suatu kehidupan yang terjadinya berasal dari kemurahan hati para dewa-dewa yang diwujudkan sebagai bakat. Kemudian pengertian itu ditegaskan oleh Pythagoras (Widhyatama, 2012) bahwa musik bukanlah sekedar hadiah (bakat) dari para dewa-dewi, akan tetapi musik terjadi karena akal budi manusia dalam bentuk teori-teori dan ide konseptual.

Musik adalah karya cipta berupa bunyi atau suara yang memiliki nada, irama dan kelelasan. Musik yang dimainkan menjadi komposisi terpadu dan berkesinambungan dapat memberikan

pengaruh terhadap emosi dan kognisi. Musik adalah karya cipta berupa bunyi dan suara (Wellman & Judith, 2015). Menurut Pasha, Akhavan & Gorjian (2012) suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, dan harmoni.

Musik adalah bunyi yang dikeluarkan oleh satu atau beberapa alat musik yang dihasilkan oleh individu yang berbeda-beda berdasarkan sejarah, budaya, lokasi dan selera (Nurmalinda, 2015). Musik dapat mempengaruhi otak, hubungan saling mempengaruhi ini terutama diproses oleh komponen otak yang terletak di tengah otak bernama system limbic. Inilah pusat emosi dari seluruh makhluk hidup yang memungkinkan seorang individu melihat masalah tidak saja dari satu sudut, yakni rasionalitas, tetapi juga melihatnya dengan pendekatan emosi dan intuisi (Supradewi, 2010).

Berdasarkan beberapa definisi musik menurut para ahli yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa musik merupakan suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya

b. Unsur- Unsur Musik

Menurut Soepandi (Nurmalinda, 2015), bahwa unsur-unsur musik sebagai teori musik dasar yaitu Irama, Melodi dan Harmoni.

Unsur-unsur musik itu terdiri dari beberapa komposisi secara bersama merupakan kesatuan membentuk sebuah lagu atau komposisi musik. Semua unsur-unsur musik itu berkaitan erat dan sama-sama mempunyai peranan penting dalam sebuah lagu. Untuk pembahasan kita, unsur-unsur musik itu kita pisah-pisahkan.

Urutan pengelompokan unsur-unsur musik itu berbeda-beda sesuai dengan pandangan orang yang menyusunnya. Pada dasarnya unsur-unsur musik itu dapat dikelompokkan atas :

- 1.) Irama adalah urutan yang menjadi rangkaian unsur dasar dalam musik. Irama tersebut terbentuk dari sekelompok bunyi dengan bermacam-macam lama watu atau panjang pendeknya membentuk pola irama
- 2.) Melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan atau ide
- 3.) Harmoni adalah perihal keselerasan paduan bunyi. Harmoni secara teknis meliputi susunan, peranan, dan hubungan dari sebuah paduan bunyi yang sesamanya atau dengan bentuk keseluruhannya.

Menurut (Setyawanti, 2017), unsur-unsur sebagai berikut:

1.) Melodi

Melodi adalah susunan serangkaian nada (bunyi dalam rangkaian teratur) yang terdengar berurutan serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan pikiran dan perasaan.

2.) Irama

Irama adalah rangkaian gerak yang beraturan dan menjadi unsur dasar musik. Irama terbentuk dari sekelompok bunyi dan diam panjang pendeknya dalam waktu bermacam-macam, membentuk pola irama dan bergerak menurut pulsa dalam setiap ayuna birama.

3.) Hamoni

Harmoni adalah cabang ilmu pengetahuan yang membahas perihal keindahan komposisi musik. Dalam teori musik, ilmu harmoni adalah ilmu yang mempelajari keselarasan bunyi dalam musik.

6. Alat Musik

Alat musik adalah instrument atau alat yang sengaja diciptakan atau diadaptasikan dengan tujuan supaya dapat menghasilkan suara musik. Walau pada prinsipnya, apa saja yang bisa menghasilkan suara dengan nada-nada tertentu yang bisa dimainkan oleh pemusik/musisi sudah bisa dikatakan kalau alat tersebut adalah alat musik, namun secara khusus alat yang dibuat dengan tujuan hanya untuk musik saja (Satriadi, Meileni, & Novita, 2015). Alat

musik merupakan suatu alat yang diciptakan untuk menghasilkan bunyi. Pada umumnya alat musik juga berarti sebuah alat yang khusus ditujukan untuk musik. Sebuah bidang ilmu untuk mempelajari sebuah alat musik dikenal dengan sebutan organologi. Alat musik dapat dibedakan dari sumber bunyi dan cara memainkannya (Aganovic, Syai, & Nurlaili, 2016).

a. Alat Musik Berdasarkan Cara Memainkan

Alat musik merupakan suatu instrument yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang suara dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik. Walaupun demikian, istilah ini umumnya diperuntukkan bagi alat yang khusus ditujukan untuk musik, sedang ilmu yang mempelajari alat musik disebut organologi. Untuk lebih spesifik Fathur Rasyid (2010). Hampir seluruh wilayah Indonesia mempunyai alat musik tradisional yang khas. Keunikan tersebut dapat dilihat dari teknik permainannya, penyajiannya, maupun bentuk atau organologi instrumen musiknya.

Begitu banyaknya alat musik tradisi yang dimiliki bangsa Indonesia, maka untuk lebih mengenalinya alat musik ini dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok yaitu alat musik/ instrumen perkusi, petik, gesek, dan tiup (Rahmati, 2010).

1.) Instrumen Musik Perkusi

Perkusi adalah sebutan bagi semua instrumen musik yang teknik permainannya dipukul, baik menggunakan tangan maupun stik. Dalam hal ini beberapa instrumen musik yang tergolong dalam alat musik perkusi adalah gamelan, arumba, kendang, kolintang, tifa, talempong, rebana, bedug, dan jimbe.

2.) Instrumen Musik Petik

Sesuai dengan sebutannya, alat musik petik merupakan sebutan bagi semua instrumen musik yang teknik permainannya dipetik. Contoh alat musik tradisional Indonesia yang dimainkan dengan cara dipetik adalah kecapi, sasando, sampek, hapean, dan jungga.

3.) Instrumen Musik Gesek

Contoh instrumen musik tradisional yang menggunakan teknik permainan digesek adalah rebab. Rebab berasal dari daerah Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jakarta (kesenian Betawi). Instrumen musik tradisional lainnya yang mempunyai bentuk seperti rebab adalah ohyang yang resonatornya terbuat dari tempurung kelapa. Rebab jenis ini dapat dijumpai di Bali, Jawa, dan Kalimantan Selatan

4.) Instrumen Musik Tiup

Suling adalah instrumen musik tiup yang terbuat dari bambu. Hampir di semua daerah di Indonesia dapat dijumpai alat musik ini. Contohnya, saluang dari Sumatera Barat, serunai dari Sumatera Utara dan Kalimantan, serta suling lembang dari daerah Toraja.

Menurut Widhyatama (2012) dilihat dari jenis alat dan cara memainkannya, alat musik dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, antaranya:

1.) Alat Musik Gesek

Alat musik yang cara memainkannya dengan cara digesek. Contoh alat musik gesek antara lain alat musik gesek barat; violin piccolo, biola, biola alto, viola pomposa, cello, violin contrabass. Alat musik gesek timur; rebab, koki, ravanstron, sarungi.

2.) Alat Musik Petik

Alat musik yang cara memainkannya dengan cara dipetik. Contoh alat musik petik antara lain alat musik petik barat; gitar klasik, gitar Spanyol, harpa. Alat musik petik timur; cak, cuk, sitar, kecapi, sasando.

3.) Alat Musik Tiup

Alat musik yang cara memainkannya dengan cara ditiup. Contoh alat musik tiup antara lain alat musik tiup barat; flute, terompet, saxophone, recorder, clarinet. Alat musik tiup timur; sawangan, gong bumbang, seruling, serunai.

4.) Alat Musik Pukul

Alat musik yang cara memainkannya dengan cara dipukul. Karena cara memainkannya dengan cara dipukul, maka sering kali alat musik ini disebut alat musik perkusi. Contoh alat musik pukul dari Barat antara lain; Drum set (snare drum, high tom, middle tom, floor tom, bass drum, lowboy/hat/high hat, crash cymbal, ride cymbal, splash cymbal, chimes cymbal), cowbell, jamblock, timbali, djembe, conga, bongo, hand drum, xylophone, octoban, subkicker, timpani, triol, queen tom. Alat musik pukul dari timur antara lain; kentongan, terabuka, rebana dan seperangkat gamelan Jawa.

b. Alat Musik Berdasarkan Sumber Bunyi

Menurut Chandra & Orlando (2013), alat-alat musik berdasarkan sumber bunyi sebagai berikut:

1.) Idiofon

Idiofon adalah kelompok alat musik yang sumber bunyinya berasal dari badan alat musik itu sendiri. Alat musik ini biasanya dimainkan dengan cara dipukul dan mempunyai alat bantu tersendiri.

Adapun contoh dari jenis musik idiofon adalah sebagai berikut :

- a.) Angklung
- b.) Bonang
- c.) Kolintang
- d.) Gong
- e.) Kempul

2.) Kordofon

Kordofon adalah kelompok alat musik yang sumber bunyinya berupa dawai, senar, atau tali yang bergetar. Biasanya alat musik ini mempunyai resonansi, memainkannya ada yang dipetik, ada yang digesek, dan ada juga yang ditekan. Adapun contoh dari jenis musik kordofon adalah sebagai berikut:

- a.) Siter dan Celempung
- b.) Sasando

3.) Membranofon

Membranofon adalah kelompok alat musik yang sumber bunyinya berasal dari membran atau selaput kulit. Adapun contoh dari jenis musik membranofon adalah sebagai berikut:

a.) Kendhang

b.) Bedug

4.) Aerofon

Aerofon adalah kelompok alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran udara. Alat musik ini dimainkan dengan cara ditiup atau dipompa.

Adapun contoh dari jenis musik aerofon adalah sebagai berikut:

a.) Serunai

b.) Seruling

7. Pengertian Alat musik tradisional

Musik tradisional adalah cetusan ekspresi perasaan melalui nada atau suara dari alat musik sehingga mengandung lagu atau irama yang diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Musik tradisional mengandung ciri khas tersendiri, tergantung dari mana musik itu berasal, musik ini menggunakan bahasa, gaya, dan tradisi khas daerah setempat (Aganovic, Syai, & Nurlaili, 2016).

Menurut Putri (2012), musik tradisional adalah musik yang diciptakan dan digemari oleh masyarakat masa lalu yang sampai saat sekarang masih terus dikembangkan dan dilestarikan secara turun temurun sebagai sarana hiburan dan identitas daerah. Perkembangan musik tradisional ini dipengaruhi oleh aktor dan seniman, jenis musik dan masyarakat luas yang mendengar dan menikmatinya. Sehingga musik tradisional dapat dijadikan sebagai perbendaharaan seni di masyarakat tradisional bahkan musik tradisional ini digemari oleh masyarakat luas bukan saja dalam lebih menyentuh pada sektor komersial umum. Musik daerah atau musik tradisional merupakan musik yang lahir dan berkembang dari daerah- daerah di seluruh Indonesia.

Musik tradisional merupakan musik yang hidup di masyarakat secara turun temurun. Setiap daerah di Indonesia memiliki musik tradisional yang unik dan khas, yang mencerminkan kebudayaan suatu etnis atau masyarakat. Musik tradisional di Indonesia mempunyai materi musik yang terdiri dari vocal dan alat instrumental (Angelina, Sevani, & Fredicia, 2014). Alat musik tradisional adalah seluruh alat musik yang dibuat dari berbagai bahan dan beraneka ragam yang berkembang di Nusantara ini, yang menunjukkan atau menonjolkan ciri keindonesiaan, baik dalam jenisnya maupun gaya melodinya. Alat musik tradisional dapat dimainkan dengan beberapa teknik memainkan bisa dengan dipukul, dipetik dan ditiup (Yunus, 2016).

Berdasarkan beberapa definisi alat musik tradisional yang telah dijabarkan di atas dapat disimpulkan bahwa alat musik tradisional merupakan

nada atau suara dari alat musik yang diciptakan dan digemari masyarakat yang diwariskan secara turun temurun yang menggunakan bahasa, gaya, dan tradisi khas daerah setempat.

B. PENELITIAN RELEVAN

1.	Judul	Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) melalui Media Animasi <i>Macromedia flash</i> terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA PLUS Negeri 7
	Penulis	Indra Sakti, Yuniar Mega Puspasari, dan Eko Risdianto
	Tahun	2012
	Metode	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (<i>quasi experiment</i>).
	Kaitan	Menggunakan software komputer penelitian yang sama yaitu <i>macromedia flash</i> .
	Hasil	Terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) melalui Media Animasi <i>Macromedia flash</i> terhadap minat belajar siswa di SMA PLUS Negeri 7 Kota Bengkulu yang ditunjukkan dengan t hitung $4,087 > t_{tabel} 1,998$ untuk taraf signifikan 95%.

2.	Judul	Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional melalui Metode Simulasi Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI)
	Penulis	Yudi Irawan Chandra dan Eriek Orlando
	Tahun	2013
	Metode	<p>1. Metode observasi lapangan</p> <p>Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung tentang kegiatan, keadaan umum, dan kejadian-kejadian yang ada dalam objek penelitian dengan pencatatan secara otomatis, selain itu metode ini juga dapat dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab langsung dengan masalah yang diteliti bersama narasumber yang dapat dipercaya.</p> <p>2. Metode Kajian Pustaka</p> <p>Metode pengumpulan data yang dapat diperoleh melalui perpustakaan atau nara sumber buku lain untuk memperoleh data tambahan yang berhubungan dengan penelitian</p>
	Kaitan	Variable terikat yang sama yaitu mengenalkan alat musik tradisional Indonesia

	Hasil	<p>1. Masyarakat dan khususnya anak-anak usia dini akan lebih mudah dalam mempelajari alat-alat musik tradisional karena mereka dapat secara langsung melihat bentuk dan jenis alat musik dengan cara menampilkan dan memainkan alat musik tersebut sesuai dengan alat musik yang sebenarnya.</p> <p>2. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran interaktif alat musik tradisional dengan menggunakan komputer.</p>
3.	Judul	Pengaruh Permainan Interaktif Berbasis Flash terhadap Kemampuan Gamelan di Taman Kanak-kanak
	Penulis	Yosimi Ratna Puti Annisa, Ika Wahyu Wiranti, Saras Mareta Ratri, dan Galuh Yuliasih Condrosari
	Tahun	2014
	Metode	Menggunakan metode penelitian eksperimen sederhana model <i>one group pretest posttest</i> .
	Kaitan	Menggunakan variabel terikat dan metode penelitian yang sama
	Hasil	Permainan interaktif Gamelan dapat digunakan untuk melatih anak mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak. Kenaikan rerata pretest dan posttest meliputi;

		<ol style="list-style-type: none"> 1. 3,67 pada indicator mengenal nama 2. 3,14 pada indicator mengenal bentuk 3. 4,40 pada indicator mengenal suara <p>Permainan interaktif Gamelan berpengaruh secara signifikan dalam melatih kemampuan mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak. Ada perbedaan pengetahuan yang signifikan setelah menggunakan permainan interaktif Gamelan dalam taraf signifikan 0,05.</p>
4.	Judul	Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia
	Penulis	Melisa Angelina, Gisela Nina Sevani, dan Fredicia
	Tahun	2014
	Metode	<p>1.Observasi</p> <p>Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan data, serta berbagai hal yang dibutuhkan untuk pembuatan perangkat ajar.</p> <p>2. Studi Pustaka</p> <p>Studi Pustaka</p> <p>dilakukan dengan melakukan pencarian dan</p>

		<p>pengumpulan data referensi melalui internet, jurnal, dan buku.</p> <p>3. Perancangan</p> <p>Hasil Observasi kemudian dianalisis dan dibuat rancangan perangkat ajar alat musik dan lagu daerah. Pada tahap perancangan ini dibuat struktur menu dan <i>State Transition Diagram</i>.</p> <p>Pengujian Pengujian terhadap perangkat ajar yang dibuat dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan cara penyebaran kuisioner ke sejumlah responden dan membandingkan perangkat ajar dengan aplikasi sejenis lainnya.</p>
Kaitan		Menggunakan variabel terikat dan media yang sama
Hasil		<p>Aplikasi ini memiliki peran sebagai alat bantu bagi guru sekolah dasar dalam mengajar seni dan budaya, khususnya alat musik dan lagu tradisional.</p> <p>Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh <i>user</i>.</p>

3. KERANGKA BERPIKIR

Menurut Uma Sekaran (Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan, mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berfikir (Sugiyono, 2010).

Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti Sapto Haryoko (Sugiyono, 2010). Suatu penelitian tanpa memiliki kerangka berpikir yang kuat akan sulit bagi peneliti dalam menentukan kemana penelitian akan diarahkan. Menurut Uma Sekaran (Sugiyono, 2015) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model

konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Suriasumantri (Sugiyono, 2010) mengemukakan bahwa seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi dalam menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa meyakinkan sesama ilmuwan, adalah alur-alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berfikir yang membuahkan kesimpulan yang berupa hipotesis. Jadi kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis (Sugiyono, 2010).



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. HIPOTESIS

Setelah peneliti mengadakan penelaahan yang mendalam terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis (Arikunto, 2010). Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Tetapi perlu diketahui bahwa tidak setiap penelitian harus merumuskan hipotesis. Penelitian yang bersifat eksploratif dan deskriptif sering tidak perlu merumuskan hipotesis.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada

fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2010).

Pernyataan tersebut ditegaskan oleh Nazir (2014), hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Hipotesis adalah pernyataan yang ditetapkan secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Penelitian yang menggunakan hipotesis adalah penelitian dengan pendekatan ilmiah, sedangkan yang tidak menggunakan hipotesis adalah riset dengan pendekatan naturalis. Hipotesis berbeda dengan proposisi. Menurut Kerlinger (Sangdji & Sopiah, 2010), hipotesis (*hypothesis*) adalah prediksi tentang fenomena. Proposisi (*proposition*) adalah pernyataan tentang konsep dapat dinilai benar atau salah jika dihubungkan dengan fenomena yang diobservasi.

Dari arti katanya, hipotesis memang berasal dari 2 penggalan kata, *hypo* yang artinya di bawah dan *thesa* yang artinya kebenaran. Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis (Arikunto, 2010).

Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0) : tidak ada peningkatan pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang Alat musik tradisional Indonesia melalui *Game* Petualangan
2. Hipotesis Alternatif (H_a): ada peningkatan pengetahuan anak usia 5-6 tahun tentang Alat musik tradisional Indonesia melalui *Game* Petualangan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan *Game* Petualangan untuk pembelajaran yang berbasis Macromedia Flash yang di tujukan kepada Anak Usia 5-6 Tahun. Pembuatan *Game* Petualangan dengan melakukan mendesain media, mengumpulkan materi, memasukkan materi ke desain, memvalidasi, melakukan uji coba dan mengevaluasi.
2. *Game* Petualangan ini dikatakan efektif karena dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang alat musik tradisional Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka disarankan:

1. Bagi Guru

Dengan guru memberikan pengenalan *Game* Petualangan *Berbasis Macromedia Flash*, maka akan memudahkan guru untuk mengenalkan tentang alat musik tradisional Indonesia.

2. Bagi Sekolah

Pengadaan sarana dan prasarana di sekolah sangat penting untuk menunjang tercapainya visi dan misi di suatu sekolah. Oleh

karena itu penting adanya pengadaan alat musik tradisional sebagai proses pengenalan alat musik tradisional Indonesia

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan literature dan variasi yang lebih mendalam guna mengembangkan pengetahuan tentang alat musik tradisional Indonesia yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriati, W. (2012). *Perkembangan AUD 2*. Semarang: Unniversitas Negeri Semarang.
- Aganovic, I., Syai, A., & Nurlaili. (2016). Teknik Permainan Alat Musik Tiup Tradisional Aceh Seurune Kalee pada Tari Piasan Raya di Sanggar Seurayeng Nanggroe Bireuen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik*, 1(4).
- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Androit untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia . *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1).
- Alwi, H. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga* . Jakarta: Balai Pustaka.
- Angelina, M., Sevani, G. N., & Fredicia. (2014). Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik dan Ilmu Kompute*, 3(10).
- Annisa, B. N., & Tasu'ah, N. (2016). The Use of Replica Media in Order to Improve Speaking Ability of 4-5 Year Old Children of TK Aba 02 Banjarejo. *Early Childhood Education Papers (BELIA)*.
- Annisa, R. R., Wiranti , I. W., Ratri, S. M., & Condrosari, G. Y. (2014). Pengaruh Permainan Interaktif Berbasis Flash terhadap Kemampuan Mengenal Gamelan di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Apriliani, D. A., & Adiarti, W. (2017). Personal Sefety Knowledge of Landsliode Disaster Bosed on The Application of Adobe Flash CS5 Media At Kindergarten PGRI Tunas Patriot Banjarnegara Regency. *Early Childhood Education Papers (BELIA)*.
- Arifat, N. (2015). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia . *Jurnal e-Proceeding of Applied Science*, 1(3).
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyana, D., & Rini, N. S. (2009). Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Anak dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 7 Semarang. *Jurnal Keperawatan*, 2(2).
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Astuti, H. P. (2002). *Perkembangan Anak Usia Dini 1*. Yogyakarta: Deepublish .

- Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemauan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun . *Jurnal Pedagogia*, 1(2).
- Azwar, D. S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Budiartati, E. (2007). Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 3(2).
- Chandra, Y. I., & Orlando, E. (2013). Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional melalui Metode Simulasi Berbasis Computer Assisted Instruction (CIA). *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia* , ISSN: 2302-3805.
- Chen, S., Maeda, Y., & Takahashi, Y. (2008). Chaotic Music Generation System Using Music Conductor Gesture. *Journal of Advanced Computational Intelligence and Intelligent Informatics*.
- Christiani, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 2(2).
- Darmawan, Deni. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- David, A., & Andiny, F. (2014). Aplikasi Edukasi Music Arcade Berbasis Android. *Jurnal ComTech*, 5(2).
- Gabela, E., & Sampurno, J. (2014). Analisis Fraktal Sinyal Berbagai Jenis Musik. *Jurnal Prisma Fisika*, 2(3).
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom - Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian . *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2).
- Halidah, I. (2013). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini . *Jurnal Teknik Informatika Universitas Tanjungpura Pontianak*, 1(2).
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). Architecture Web-Based Educational Game and Android Using Adobe Flash and Action Script 3.0. *Indonesian Journal of Information System*, 1(2).
- Hanifah, T. U. (2014). Pemanfaatan Media POP-UP BOOK Berbasis Tematik untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 tahun (Studi Eksperimen di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). *Early Childhood Education Papers (BELIA)*, 3(2)).

- Hariyanti, I., Haryono, & Sukardjo, J. (2013). Penerapan Pembelajaran Model Problem Posing Dilengkapi Macromedia Flash untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2(3).
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1).
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Irawan, Y. (2013). Aplikasi Pembelajaran Musik Tradisional Melalui Metode Stimulasi Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI). *Jurnal ISSN*, 1(1).
- Islammeliani, D., & Khamidun. (2017). The Effect of Blocks Constructive Game to Improve Children's Fine Motor Skill in the year of 4-5 years old. *Early Childhood Education Papers (BELIA)*, 6(1).
- Ismail, R. (2016). Increasing Student's Sosial Skill Through Playing Method. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1).
- Kawuriansari, R., Fajarsari, D., & Mulidah, S. (2010). Studi Efektivitas Leaflet terhadap Skor Pengetahuan Remaja Putri tentang Dismenorea di SMP Kristen 01 Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 1(1).
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1(1).
- Krobo, A. (2014). Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Melalui Kegiatan Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nalurita, L., Siroj, R. A., & Putri, R. I. (2010). Bahan Ajar Kesebangunan dan Simetris Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Macromedia Flash di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Nurmalida. (2015). Pertunjukan Blangung Ditinjau dari Aspek Musikal dan Ritual di Desa Kuala Tolam Kecamatan Palalawan Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau. *Jurnal IPTEKS Terapan*, 8(1).
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2).
- Pasha, G., Akhavan, G., & Gorjian, B. (2012). Music Therapy and Schizophrenia. *Journal of American Science*.
- Pranoto, Y. K., & Hong, J. J. (2014). Young Children Character Development through Javanese Traditional Game. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJECEs)*.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kontak Pnadora. *Jurnal Telematika*, 7(2).
- Priandana, V. F., & Asto, I. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam-macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1).
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, (2).
- Putri, N. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah pada Pembelajaran IPS bagi Anak Tuna Grahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2).
- Rahmati, D. (2010). *Indonesia Kaya: Alat Musik*. Bogor: Bogor Publishing House.
- Rahayu, S. S., & Waluyo, E. (2015). The Bubble Painting Activities as a Science Teaching Media to Improve Cognitive Skill in 4-5 Years Old Children. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies (IJECEs)*, 4(1).
- Rasyid, F. (2010). *Cerdaskan Anakmu dengan Musik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rosydiana, E. (2017). Meningkatnya Kecerdasan Musik Melalui Permainan Angklung di PAUD Aulia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Rucitra, A. (2014). Aplikasi Edukasi Music Tradisional Arcade Berbasis Android. *Jurnal ComTech*, 5(2).
- Ruseffendi. (2002). Manfaat Tujuan Pembelajaran Khusus, 1(2).

- Sakti, I., Puspasari, Y. M., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 10(1).
- Sangdji, D. E., & Sopiah, D. (2010). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sanubari, F., Yamtinah, S., & Redjeki, T. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Teman Sebaya dengan Media Interaktif Flash untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA1 SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014 pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(4).
- Satriadi, I., Meileni, H., & Novita, N. (2015). Rancangan Bangun Pengenalan Alat musik tradisional Indonesia Berbasis Andriod. *Jurnal Informatika*, 1(2).
- Setiawan, S. (2007). *Merancang Aplikasi Flash Secara Optimal*. Yogyakarta: Andi Offset .
- Setyawan, R. A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking pada Augmented Reality Alat musik tradisional Jawa Tengah . *Jurnal Simetris*, 7(1).
- Setyawati, T. (2017). Meningkatkan Kecerdasan Musikal Melalui Bermain Alat Musik Angklung . *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 2(1).
- Shoful, D. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Sebagai Media Pelestarian Lagu Tradisional Dan Nasional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Dasi*, 16(1).
- Songgo, D. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Techology*, 2(2).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2015). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, P. D. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya .

- Sumanto, D. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Jakarta : PT. Buku Seru.
- Supradewi, R. (2010). Otak, Musik, dan Proses Belajar. *Jurnal Buletin Psikologi*, 18(2).
- Suryani, A. (2012). Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Mengisi Pola Gambar dengan Daun Kering di TK Andessa Pariaman. *Jurnal Ilmiah PG-PAUD*, 1(1).
- Tjahyadi, M. P., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-journal Teknik Informatika*, 4(2).
- Umar, N. A., Suryan, A., & Prasetyo, H. (2015). Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia. *Journal Proceeding of Applied Science*, 1(2).
- Wellman, R., & Judith, P. (2015). The Development of a Music Therapy Protocol: A Music 4 Life. *Journal Music and Medicine*, 7(3).
- Wibawanto, W. (2006). *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wibawanto, W. (2015). Pengembangan Aset Visual dalam Game Simulasi Pertanian Organik "Astro Farmer" dengan Pendekatan Symbolic Analogy. *Jurnal Jurusan Seni Rupa*, 9(1).
- Widhyatama, S. (2012). Pola Imbal Gamelan Bali dalam Kelompok Musik Perkusi Cooperland di Kota Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 1(1).
- Wirartha, I. I. (2006). *Pedoman Penulisan Usulan Penelitian, Skripsi, dan Tesis*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Yunus, M. (2016). Musik dalam Sejarah Dunia Islam. *Jurnal Qolamuna*, 2(1).



Dokumentasi kegiatan anak sedang memainkan *game*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG