

PENGEMBANGAN *GAME* TEBAK LAGU BERBASIS ANDROID

Naskah Publikasi Jurnal



Diajukan oleh:

ANISSA DHEA PRISCILIA
5235117146

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO - FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

NASKAH PUBLIKASI JURNAL

**PENGEMBANGAN *GAME* TEBAK LAGU BERBASIS
ANDROID**

yang diajukan oleh :

ANISSA DHEA PRISCILIA

5235117146

Telah disetujui oleh :

Pembimbing 1



Hamidillah Ajie, S.Si., MT
NIP. 197408242005011001

Tanggal 09 Feb 2016

Pembimbing 2



Drs. Bachren Zaini, M.Pd
NIP. 195501101986021001

Tanggal 09 Feb 2016

PENGEMBANGAN GAME TEBAK LAGU BERBASIS ANDROID

Anissa Dhea Priscilia¹, Hamidillah Ajie, MT.², Drs. Bachren Zaini, M.Pd³

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

^{2,3} Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Teknik Elektro, FT – UNJ

¹deaprisclia@hotmail.com, ²hamidillah@yahoo.com, ³bachren@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah games tebak lagu berbasis android. Metode yang digunakan pada metode penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development) dan metode pengembangannya menggunakan metode waterfall. Games yang dihasilkan berbasis android. Dalam perancangan games tebak lagu ini telah melalui tahap evaluasi yaitu ahli media dan uji responden oleh siswa. Berdasarkan hasil uji coba Games yang telah dirancang didapat dari persepsi 30 orang mahasiswa adalah 97%. Games yang telah dirancang dapat dikategorikan sangat baik untuk dimainkan karena dapat menambah wawasan anak terhadap lagu wajib dan lagu daerah di Indonesia.

Kata kunci: Games, Tebak lagu, Android

1. Pendahuluan

Bangsa Indonesia memiliki berbagai kekayaan seni dan budaya. Semua daerah di Indonesia, mulai dari Aceh sampai Papua memiliki seni yang unik. Diantaranya seni tari, batik, ornamen, cerita rakyat, musik dan lagu daerah, motif pakaian, pakaian tradisional, senjata dan alat perang, makanan dan minuman, permainan tradisional, seni pertunjukan, ritual, cerita rakyat, dan masih banyak lagi.

Salah satu kekayaan Indonesia yang menjadi warisan bagi generasi selanjutnya adalah lagu-lagu daerah. Lagu daerah di Indonesia dapat dikategorikan dari berbagai seni yang bisa dilihat dari kategori umur atau untuk siapa lagu ditunjukkan, lirik dalam lagu daerah tersebut, nada yang digunakan, syair, dan lain sebagainya. Contoh dari kategori tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut : Lagu dolanan, lagu daerah untuk remaja, lagu daerah umum dan lagu daerah untuk dewasa atau biasa dikenal dengan sebutan campur sari. Jika dilihat dari segi asal, mereka akan terlihat sama. Akan tetapi akan menjadi terlihat berbeda jika dilihat dari segi lirik atau tangga nada lagunya. Misalnya lagu dolanan yaitu lagu yang syairnya ditujukan untuk anak-anak.

Lagu dolanan anak pernah hidup dekat dengan anak-anak. Setidaknya sekitar tahun 1980-an kondisi demikian masih dirasakan terutama bagi yang pernah tinggal di pedesaan. Kesadaran pentingnya hidup bersama, santun, arif, toleran, religius, hormat pada sesama, cinta lingkungan, dan cinta pada budaya bangsa banyak diajarkan oleh seni tradisi sebagian terdapat pada lagu dolanan tersebut. Karena sering diajarkan, didengar, dan disajikan dalam berbagai kesempatan maka nilai-nilai leluhur

yang tersimpan ikut andil dalam pembentukan kepribadian.¹

Tidak hanya lagu daerah saja yang sudah diabaikan oleh anak-anak, lagu wajib juga sudah mulai diabaikan oleh anak-anak di zaman sekarang seperti sekarang ini. Namun dengan berkembangnya zaman banyak anak-anak yang lebih menyukai lagu-lagu pop, rock, boyband, dangdut dan sebagainya. Sehingga tidak dipungkiri anak-anak pada zaman sekarang banyak yang tidak mengetahui lagu anak-anak apalagi lagu-lagu kebangsaan seperti lagu wajib nasional.

Padahal setiap negara mempunyai lagu kebangsaan masing-masing, tidak ada dua negara yang memiliki lagu kebangsaan yang sama, karena lagu kebangsaan adalah ekspresi kejiwaan dari suatu bangsa. Lagu kebangsaan menempati kedudukan yang khusus dan dihormati oleh seluruh rakyatnya. Lagu kebangsaan selalu dinyanyikan atau diperdengarkan pada setiap acara resmi kenegaraan, dan juga pada setiap acara di luar negeri yang membawa nama negara. Pada jaman penjajahan, pihak penjajah melarang rakyat menyanyikan lagu wajib, tapi rakyat mengabaikannya, dan tetap menyanyikannya, sehingga bertambah jiwa nasionalisme, rasa kebangsaan, rasa senasib sepenanggungan, dan rasa sepejuangan, serta semakin memperkokoh persatuan dalam melawan penjajahan.

Sekarang, banyak warga dan banyak para siswa atau pelajar yang tidak memperlihatkan sikap hormat secara fisik, ketika menyanyikan atau mendengarkan lagu wajib. Kenyataan ini menunjukkan bahwa pendidikan kurang memberikan bobot tentang materi nasionalisme,

¹ Prawiroatmodjo, *Bausastra Jawa* (Jakarta: Gunung Agung, 1988) Halaman 95

kurang menanamkan jiwa kebangsaan, kurang melatih membiasakan diri untuk bersikap menghormati lambang-lambang negara, sehingga mereka kurang bangga memiliki bangsa yang merdeka dan kurang bangga memiliki lagu kebangsaan. Padahal pendidikan di Indonesia, sejak awal kemerdekaan menganut paham ajaran Ki Hajar Dewantara yang sarat dengan nilai-nilai perjuangan dan nilai-nilai nasionalisme.

Kehilangan arti dan makna dari lagu kebangsaan pada sebagian besar warga negara dalam waktu yang lama, bisa berakibat memperlemah jiwa kebangsaan, dan menurunnya rasa berbangsa dan bernegara. Hal ini ditandai dengan ²:

1. Ketika lagu Indonesia Raya dikumandangkan, mereka tidak lagi merasakannya sebagai suatu lagu yang khusus sifatnya, tapi merasakannya sama seperti lagu lainnya.
2. Mereka lebih berminat dan lebih tertarik dengan lagu-lagu populer lainnya, termasuk mengidolakan para artis terkenalnya, sehingga lagu kebangsaan menjadi semakin kurang diperhatikan dan kurang diminati.
3. Ketika mereka menyanyikan lagu Indonesia Raya pada suatu acara, mereka hanya ikut-ikutan, atau ada rasa keterpaksaan, seharusnya keinginan menyanyikannya timbul dari dorongan kemauan yang kuat dari hati sendiri.
4. Keadaan akan semakin buruk, jika ada anggapan bahwa menyanyikan lagu kebangsaan hanya membuang waktu, atau dianggap tidak perlu lagi, karena keadaan kita sekarang sudah merdeka.
5. Keadaan akan sangat buruk bagi lemahnya jiwa kebangsaan dan rendahnya rasa berbangsa dan bernegara pada sebagian besar warga negara, jika pada semua acara/kegiatan yang bersifat kebangsaan dan kenegaraan, tidak dikumandangkan lagu Indonesia Raya.

Berkurangnya ketertarikan anak-anak tentang lagu-lagu wajib nasional saat ini disebabkan karena di era saat ini perkembangan *gadget* sangat pesat dan anak-anak lebih tertarik bermain *game* dengan *gadget* yang mereka miliki tanpa memikirkan pelajaran atau tugas yang diberikan oleh sekolah.

Perkembangan teknologi *smartphone* saat ini meningkat sangat pesat, pengguna teknologi tersebut terdiri dari semua kalangan yang dapat mengakses media informasi secara digital. Beberapa kalangan menggunakan teknologi *smartphone* sebagai media hiburan seperti aplikasi *game* (permainan). *Game* merupakan sebuah media hiburan yang dapat

dimainkan di waktu luang untuk menghibur dan menghilangkan penat.

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).³ *Game* tidak hanya untuk menghibur akan tetapi ada juga *game* yang bersifat mendidik untuk menambah kemampuan kita dalam mengenal sesuatu dengan cara menyenangkan dan bermanfaat yang bisa disebut dengan *game* edukasi.

Citra *game* di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar *game* yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negatif apabila *game* yang dimainkan tidak bersifat edukasional.

Selain sifat dasar *game* yang menyenangkan, *game* juga dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak yang dapat menambah ilmu pengetahuan bagi si pengguna. Oleh karena itu, untuk mengenalkan kembali lagu daerah dan lagu wajib yang sudah mulai pudar dikalangan anak-anak maka penulis berencana membuat *game* tebak lagu. Berdasarkan hal tersebut, penulis membuat karya tulis yang berjudul "Pengembangan *Game* Tebak Lagu Berbasis Android".

2. Dasar Teori

2.1. *Game*

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.⁴

Game video umumnya menyediakan sistem penghargaan seperti skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia main (*game*) /ma-in/ berarti (1) melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak); (2) melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); (3) berbuat sesuatu dengan

² Thung Ju Lan dan M. Azzam Manan, *Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia : Sebuah Tantangan*, (Jakarta : LIPI Press, 2011) halaman 39

³ Ivan C. Sibero, *Membuat Game 2D Menggunakan Maker Gratis*, (Yogyakarta : Media Kom, 2009) halaman 5

⁴ Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 1998) halaman 14

sesuka hati: asal berbuat saja; (4) dalam keadaan berlangsung atau mempertunjukkan (tontonan dsb).⁵

Menurut Abu Ahmadi dalam bukunya Psikologi Perkembangan permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁶

2.2. Game Tebak Lagu

Game tebak lagu berarti sebuah permainan yang dapat dikategorikan sebagai *game* yang termasuk kedalam *genre* musik. *Game* yang bersifat *fun* (menyenangkan) selalu berhasil mengurangi rasa jenuh pemain dalam melakukan suatu kegiatan. *Game* ini tentu saja berisikan sebuah potongan-potongan lagu yang mengharuskan pemain untuk menebaknya dengan benar. Terdapat sedikit perbedaan pada *game* ini dengan *game* tebak lagu yang lain, yaitu terletak pada soal yang terdapat di setiap levelnya. Soal yang digunakan didalam *game* ini merupakan instrumen dari potongan sebuah lagu wajib maupun lagu daerah. *Game* ini sangat berbeda dari kebanyakan *game* tebak lagu lainnya, dimana soal yang diberikan merupakan lagu-lagu yang sedang populer dikalangan masyarakat, seperti pop, *rock*, dangdut dan sebagainya yang tidak ada nilai edukasi didalamnya. *Game* dikatakan baik apabila *game* tersebut memiliki nilai edukasi.

2.3. Game Tebak Lagu Berbasis Android

Game tebak lagu berarti sebuah permainan yang dapat dikategorikan sebagai *game* yang termasuk kedalam *genre* musik. *Game* yang bersifat *fun* (menyenangkan) selalu berhasil mengurangi rasa jenuh pemain dalam melakukan suatu kegiatan. *Game* ini tentu saja berisikan sebuah potongan-potongan lagu yang mengharuskan pemain untuk menebaknya dengan benar. Terdapat sedikit perbedaan pada *game* ini dengan *game* tebak lagu yang lain, yaitu terletak pada soal yang terdapat di setiap levelnya. Soal yang digunakan didalam *game* ini merupakan instrumen dari potongan sebuah lagu wajib maupun lagu daerah. *Game* ini sangat berbeda dari kebanyakan *game* tebak lagu lainnya, dimana soal yang diberikan merupakan lagu-lagu yang sedang populer dikalangan masyarakat, seperti pop, *rock*, dangdut dan sebagainya yang tidak ada nilai edukasi didalamnya. *Game* dikatakan baik apabila *game* tersebut memiliki nilai edukasi.

Game juga dapat dibedakan melalui alat yang dimainkannya. Seperti *game* yang terdapat di PS belum tentu *game* tersebut dapat dimainkan di PC. Namun *game* tebak lagu yang dibuat oleh penulis hanya dapat dimainkan melalui *smartphone*

berbasis android. Dimana sekarang ini setiap orang selalu melakukan aktifitas sehari-hari mereka melalui *smartphone* mereka. Baik untuk bisnis maupun untuk sekedar menghilangkan kejenuhan setelah melakukan aktifitas.

3. Metodologi

Penelitian ini dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) yang berguna untuk menghasilkan keefektifan dari produk. Dan untuk pengembangan aplikasi *game* tebak lagu berbasis android ini akan menggunakan metode sekuensial linier (waterfall). Tahapan yang dilakukan dalam melakukan pengembangan aplikasi ujian sekolah dilakukan sesuai dengan model waterfall. Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan sekitar Jalan Gebras, Ciracas Jakarta Timur pada bulan Agustus 2015 sampai bulan Desember 2015. Teknik sampel yang digunakan peneliti adalah *random sampling* dengan metode *stratified random sampling* atau pengambilan secara acak berdasarkan lapisan. Instrumen diujikan kepada beberapa 5 anak sekolah dasar, 5 anak sekolah menengah pertama, 5 anak sekolah menengah atas dan 5 orang dewasa.

4. Hasil dan Analisis

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *software* Adobe Flash CS6 Profesional. Karena *software* tersebut salah satu aplikasi yang dapat menggabungkan antara teks, gambar dan suara.

Tampilan desain *software* media pembelajaran ini menggunakan konsep design yang *colour full* agar terlihat lebih ceria dan menarik, menggunakan jenis font *Comic Sans MS*, serta menggunakan beberapa warna ceria seperti warna kuning, ungu, merah dan lain-lain. Dalam media pembelajaran ini terdapat alat navigasi berupa *link* ataupun tombol-tombol yang berfungsi untuk menuju ke halaman tertentu sesuai dengan kebutuhan.

Game ini juga memiliki 2 menu utama yaitu Main dan Aturan Main. Menu Main yang berisikan beberapa level permainan dan soal dalam setiap level. Didalam soal pada setiap level berisikan instrumen lagu daerah dan lagu wajib secara acak. Menu Aturan Main berisikan halaman tentang cara bermain atau peraturan dalam bermain *game* ini.

5. Kesimpulan dan Saran

Tahapan dalam pengembangan *game* tersebut dilakukan dengan beberapa tahapan, dimulai dari penentuan konsep, pembuatan desain, pengumpulan materi atau bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *game*, yang terakhir adalah pembuatan produk sehingga dihasilkan sebuah *software game* yang dinamakan “*Game* Tebak Lagu”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang diambil sebagai berikut:

⁵ Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

⁶ Imam Bawani, *Perkembangan Jiwa*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1997), halaman 56

1. Pengujian dilakukan oleh responden guna untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan masyarakat terhadap lagu wajib dan lagu daerah di Indonesia.
2. *Game* Tebak Lagu ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS6 melalui empat tahap pengembangan yaitu tahap analisis kebutuhan, desain sistem, *testing* dan implementasi, *testing* dan pengujian program.
3. Pada pengujian ahli media yang dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer yang menyatakan bahwa perangkat lunak telah memenuhi aspek teknis dengan hasil rata-rata sebesar 94% yang dapat dikategorikan sangat baik.

Dengan berbagai keterbatasan yang dialami oleh penulis dalam pelaksanaan skripsi, maka penulis memberikan beberapa saran yang kiranya bisa menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan *Game* Tebak Lagu ini dimasa yang akan datang, diantaranya sebagai berikut:

1. *Software* ini berbasis *flash* hanya dapat digunakan di *smartphone* berbasis Android, sebaiknya *software* dikembangkan agar dapat digunakan diberbagai sistem operasi tidak hanya disistem operasi Android.
2. *Software* ini bersifat statis sehingga, sebaiknya dikembangkan menjadi *software* yang bersifat dinamis agar dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah. Sehingga *software* bisa di *upgrade* dengan lebih banyak level dan juga lebih banyak soal.

Daftar Pustaka:

- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Bawani, Imam. 1997. Perkembangan Jiwa. Surabaya: Bina Ilmu.
- Depdiknas, Pusat Bahasa. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Freeman, Munandar. 2000. Cerdas Cemerlang. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gargenta. 2011. *Learning* Android. California: O'Reilly Media.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Lan, Thung Ju, M. Azzam Manan. 2011. Nasionalisme dan Ketahanan Budaya di Indonesia: Sebuah Tantangan. Jakarta: LIPI Press.
- Meier, Reto. 2011. *Professional 2 Android Application Development*. Willey Publishing, Inc.
- Nilwan, Agustinus. 1998. Pemrograman Animasi dan *Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Prawiroatmodjo. 1988. Bausastra Jawa. Jakarta: Gunung Agung.
- Safaat, Nazaruddin. 2014. Pemrograman Aplikasi Mobile *Smartphone* dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika Bandung.
- Shalahuddin dan Rosa. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Sibero, Ivan C. 2009. Membuat *Game* 2D Menggunakan Maker Gratis. Yogyakarta: Media Kom.
- Sugiono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.