

# Pengaruh Permainan Interaktif Berbasis *Flash* Terhadap Kemampuan Mengenal Gamelan di Taman Kanak-kanak

Yosimi Ratna Puti Annisa, Ika Wahyu Wiranti, Saras Mareta Ratri, dan Galuh Yuliasih Condrosari.  
chimiciko@gmail.com

Program Studi PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh permainan interaktif berbasis flash terhadap kemampuan mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak. Kemampuan anak mengenal gamelan mencakup mengenal bentuk, nama, dan suara. Penelitian menggunakan permainan interaktif GamelanD. Sampel mengambil 15 anak kelompok B TK Al Amien Jetis Yogyakarta. Penelitian menggunakan eksperimen sederhana model one group pretest posttest. GamelanD dapat digunakan untuk melatih anak mengenal gamelan. Kenaikan rerata pretes dan posttest meliputi; 1) 3,67 pada indikator mengenal nama; 2) 3,14 pada indikator mengenal bentuk; dan 3) 4,40 pada indikator mengenal suara. Ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretes dan postes dalam kemampuan mengenal gamelan melalui permainan interaktif GamelanD.

**Kata kunci:** *gamelanD, flash.*

## Abstract

*The aim of this study was to explore the influence of interactive games towards children abilities to know gamelan in kindergarten. The abilities consist of knowing the names, shapes and sounds. The interactive games GamelanD was used in this research. The participants included 15 children from TK Al Amien Jetis Yogyakarta group B. Simple experiments was adopted with one group pretest posttest design. The result showed that GamelanD can improved children's abilities to know gamelan. Mean differences between pretest dan posttest including; 1) 3,67 at knowing the names; 2) 3,14 at knowing the shapes; and 3) 4,40 at knowing the sounds. There was significant difference between pre test and post test result in terms of knowing gamelan through GamelanD.*

**Keywords:** *gamelanD, flash.*

---

## Pendahuluan

Anak usia 0 sampai 8 tahun memiliki perkembangan otak yang sangat cepat, sering disebut sebagai *the golden age*. Proses pembentukan hubungan antar sel-sel saraf otak terjadi pada usia 0-3 tahun (Surya, 2007). Saat berumur 4 sampai 5 tahun, perkembangan otak mencapai 80 persen. Pertumbuhan sel-sel saraf otak ini meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kompleks. Bronson

menyatakan bahwa anak usia 5 tahun dapat mengidentifikasi suara musik, mengenali ritme, menyanyi bersama dan ikut irama musik (dalam Musfiroh, 2008).

Vygotsky (dalam Crain, 2007: 343) menyatakan bahwa anak belajar dipengaruhi oleh budaya. Budaya mempengaruhi identitas anak dan interaksi dengan orang lain. Salah satu hasil kebudayaan asli Indonesia adalah gamelan, yaitu seperangkat ansambel menyerupai

orkestra yang berasal dari wilayah Jawa, Bali, dan Lombok (Susilo, 2003: 1). Gamelan telah dimainkan sejak zaman dahulu sampai sekarang. Suara yang dihasilkan gamelan berbeda dengan suara alat-alat musik modern.

Perjuangan untuk melestarikan gamelan di Indonesia adalah sebuah ironi. Banyak orang Jawa menganggap kegiatan yang berkaitan dengan gamelan klasik sebagai hal yang kuno dan tidak modern (Hartana, 2007: 153). Sebaliknya, di tingkat internasional musik gamelan atau karawitan telah dikenal di seluruh dunia berkat perkembangan teknologi dan informasi (Hartana, 2007: 154). Perlu usaha untuk mendorong minat anak-anak Indonesia mengenal gamelan sejak dini. Usaha mengenalkan gamelan sejak dini menjadi penting karena membantu anak mengenali identitas lokasi tempat tinggal. Selain itu, mendorong minat anak untuk mengenal gamelan sejak dini juga salah satu cara pelestarian budaya Indonesia.

Pengenalan gamelan paling baik jika anak langsung memainkan alat musik gamelan karena melibatkan semua organ sensoris dan motorik. Anak mendapatkan kesempatan untuk menggunakan tubuh dan pikirannya secara bersamaan (Musfiroh, 2008). Akan tetapi, ketersediaan set gamelan merupakan kendala tersendiri karena harga gamelan yang mahal, terutama bagi instansi Taman Kanak-kanak. Harga satu set gamelan besi sekitar 20 juta rupiah, sedangkan gamelan perunggu mencapai Rp 200 juta-Rp 500 juta (Kompas.com, 8 Maret 2012). Ada miniatur gamelan yang diciptakan khusus untuk anak, tetapi terbatas pada alat musik saron. Ada pula aplikasi *Virtual Gamelan* ciptaan guru SMA N 1 Trembun, merupakan program komputer berbasis flash yang dimainkan menggunakan *mouse* (Kompas.com, 22 Desember 2009). Target permainan *Virtual Gamelan* adalah usia remaja dan tingkat kesulitan tinggi, sehingga tidak cocok untuk anak usia dini.

Salah satu peluang yang dapat adalah permainan interaktif. Permainan

interaktif memberikan peluang anak mengenal gamelan secara mudah dan menyenangkan. Penelitian Yien, Hung, Hwang dan Lin (2011) menyimpulkan bahwa *game* dapat menimbulkan motivasi anak untuk belajar hal yang dikonsepsikan dalam *game*. Yien dkk meneliti aplikasi pembelajaran melalui permainan interaktif dalam pendidikan gizi dan kesehatan. Kelompok kontrol belajar tentang nutrisi dengan pembelajaran tradisional, sedangkan kelompok eksperimen dengan permainan interaktif. Hasil penelitian menemukan bahwa hasil belajar dan minat untuk belajar nutrisi kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan daripada kelompok kontrol. Siswa juga menunjukkan sikap yang cukup positif terhadap penggunaan permainan interaktif.

Penelitian ini menggunakan permainan interaktif *GamelanD* yang merupakan Proyek Mandiri dari Saras Mareta Ratri, mahasiswi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. *GamelanD* adalah permainan interaktif berbasis flash. *GamelanD* memiliki sesi pengenalan gamelan dan soal. Sesi pengenalan meliputi pengenalan suara, pengenalan nama, dan mencocokkan bentuk. *GamelanD* telah divalidasi oleh praktisi karawitan.

Penelitian ini akan meneliti kemampuan mengenal gamelan anak menggunakan *GamelanD*. Sasaran penelitian adalah anak usia Taman Kanak-kanak. Penelitian ini ingin mengukur pengaruh permainan interaktif berbasis flash *GamelanD* terhadap kemampuan mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan interaktif berbasis flash (*GamelanD*) dapat digunakan untuk mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak?

2. Bagaimana pengaruh permainan interaktif berbasis flash (GamelanD) terhadap kemampuan mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak?

### Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah:

1. Meneliti dapat atau tidak permainan interaktif berbasis flash GamelanD untuk mengenalkan gamelan kepada anak.
2. Meneliti besar pengaruh permainan interaktif berbasis flash GamelanD terhadap kemampuan mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak.

### Target Luaran

Target luaran dari penelitian adalah:

1. Artikel ilmiah sebagai wujud kontribusi pada pelestarian budaya sekaligus pengembangan media bagi anak usia dini.
2. Mengamati potensi komersialisasi produk GamelanD.

### Manfaat

1. Bagi anak

Anak dapat mengenal gamelan melalui permainan interaktif berbasis flash (GamelanD) dan menstimulasi minat anak untuk mengenal alat musik gamelan.

2. Bagi masyarakat

Permainan interaktif berbasis flash (GamelanD) dapat digunakan sebagai alternatif pengenalan gamelan bagi anak usia Taman Kanak-kanak.

3. Bagi peneliti

Mengembangkan cara alternatif dalam pengenalan gamelan pada anak usia Taman Kanak-kanak sebagai salah satu kontribusi pada khazanah keilmuan, terutama pada ranah pendidikan.

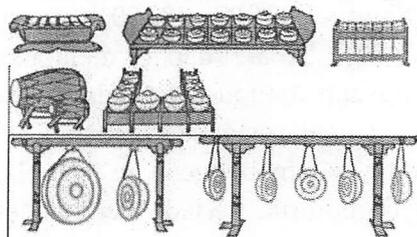
### Pengenalan Gamelan untuk Anak Usia Dini

Gamelan dapat mulai dikenalkan pada anak sejak Taman Kanak-kanak. Usia Taman Kanak-kanak adalah 4 sampai 6 tahun. Bronson menyatakan bahwa anak usia 5 tahun dapat mengenali ritme, menyanyi bersama dan ikut irama musik (dalam Musfiroh, 2008). Anak usia 5 sampai 6 tahun dapat mengidentifikasi suara alat musik, sehingga anak mulai dapat dikenalkan alat musik yang terdapat pada gamelan. Anak mulai menunjukkan pemikiran simbolis melalui kata-kata dan gambar (Santrock, 2007: 49-50; Suyanto, 2005: 53-67). Anak dapat melakukan imitasi langsung maupun tertunda. Proses imitasi pada anak usia dini menjadi hal yang penting dalam pengenalan gamelan. Secara fisik-motorik, terjadi peningkatan ketajaman penggunaan panca indera. Anak mampu memanfaatkan tangan untuk berbagai aktivitas. Perkembangan kognitif anak usia 4 sampai 6 tahun dapat memperoleh informasi tentang sesuatu yang nyata melalui buku atau media visual lain. Hal ini penting mengingat tidak semua hal dapat dipelajari anak secara konkrit. Gamelan membantu anak mengembangkan kesadaran ritme dan pancaindera, serta melatih koordinasi mata-telinga-tangan dengan mengandalkan imitasi.

Gamelan merupakan seperangkat instrumen *ricikan* yang sebagian besar terdiri dari alat musik pukul dengan bahan utama logam yang ada di Indonesia, tersebar di Jawa, Madura, Bali, dan Lombok (Drummond, 2003: 1; Supanggih dalam Apriani, 2012: 2). Bahan logam berupa perunggu, kuningan, atau besi, dan bahan lain seperti kayu dan kulit. Seni suara menggunakan alat musik gamelan disebut karawitan. Gamelan secara umum dengan dua puluh lima *niyaga* dan sepuluh *sindhén* (Hartana, 2006: 2-3). Gamelan

memiliki dua *laras*, yaitu *slendro* (1, 2, 3, 5, 6) dan *pelog* (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Alat musik dalam gamelan dapat dibedakan menjadi empat kelompok terlepas dari ukurannya (Drummond, 2003: 1-2;), antara lain 1) alat musik melodi pokok, 2) alat musik aksen, 3) alat musik pelengkap, dan 4) alat musik kendhang. Alat musik yang dikenalkan pada penelitian ini ada tujuh (lihat gambar 1). Alat musik melodi pokok berupa bonang, saron dan slenthem. Alat musik aksen berupa kenong, kempul dan gong. Terakhir, alat musik kendhang.



Gambar 1. Alat musik gamelan. (atas, dari kiri) saron, bonang, slenthem, kendhang, kenong. (bawah, dari kiri) gong, kempul.

### GamelanD

GamelanD (Gamelan Digital) adalah media berupa permainan interaktif berbasis flash untuk anak usia dini. Media adalah segala hal yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2003: 6). GamelanD yang merupakan proyek mandiri dari Saras Mareta Ratri, mahasiswi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. GamelanD menggunakan Adobe Flash buatan Adobe Inc (Madcoms, 2008). GamelanD dibuat bekerjasama dengan Teater 10 SMA Negeri 8 Yogyakarta dan telah divalidasi ahli. GamelanD bertujuan untuk mengenalkan gamelan pada anak usia dini. GamelanD dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif, yakni adanya integrasi teknologi dalam keterampilan mendengarkan, mengingat, berbahasa, dan berbicara (Arsyad, 2002: 52). Permainan

interaktif sering dikaitkan pada kesenangan, permainan, kreativitas, dan memberikan motivasi yang tinggi pada anak

GamelanD memiliki sesi pengenalan gamelan dan soal. Sesi pengenalan meliputi pengenalan suara, pengenalan nama, dan mencocokkan bentuk menggunakan model *drag-and-drop*. Sesi soal digunakan sebagai evaluasi pemahaman anak dengan pilihan ganda. Alat musik gamelan yang dikenalkan dalam GamelanD adalah bonang, saron, gong, slenthem, kenong, kempul dan kendhang. GamelanD menggunakan Lancaran Gugur Gunung laras pelog.

### Kerangka Pikir

Gamelan dapat mulai dikenalkan pada anak sejak Taman Kanak-kanak. Pengenalan gamelan paling baik jika anak langsung memainkan alat musik gamelan karena melibatkan semua organ sensoris dan motorik. Akan tetapi, keterbatasan alat menjadi hambatan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan interaktif dengan komputer. Pembelajaran interaktif menintegrasikan teknologi dalam keterampilan mendengarkan, mengingat, berbahasa, dan berbicara. Pengenalan gamelan mencakup kemampuan mengenal bentuk, mengenal nama, dan mengenal suara. GamelanD memiliki sesi pengenalan gamelan dan soal. Permainan di dalamnya meliputi pengenalan suara, pengenalan nama, mencocokkan bentuk, dan soal. Perlu diteliti kemampuan permainan interaktif GamelanD dalam melatih anak usia Taman Kanak-kanak mengenal gamelan.

### Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah:

1. Permainan interaktif GamelanD dapat digunakan untuk melatih anak mengenal gamelan.
2. Permainan interaktif GamelanD berpengaruh secara signifikan dalam

melatih kemampuan mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak.

**Metode Penelitian**

**Variabel Penelitian**

Variabel independen (X) adalah permainan interaktif berbasis flash GamelanD. Variabel dependen (Y) adalah kemampuan anak mengenal gamelan; terdiri dari mengenal suara, bentuk dan nama alat musik gamelan.

Tabel 1. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Kemampuan mengenal gamelan	Mengetahui suara alat musik gamelan	1. Anak dapat mengenali suara bonang
		2. Anak dapat mengenali suara saron
		3. Anak dapat mengenali suara gong
		4. Anak dapat mengenali suara kenong
		5. Anak dapat mengenali suara kendhang
	Mengetahui bentuk alat musik gamelan	6. Anak dapat mengenali bentuk bonang
		7. Anak dapat mengenali bentuk saron
		8. Anak dapat mengenali bentuk gong
		9. Anak dapat mengenali bentuk kenong
		10. Anak dapat mengenali bentuk kendhang
	Mengetahui nama alat musik gamelan	11. Anak dapat mengenali nama bonang
		12. Anak dapat mengenali nama saron
		13. Anak dapat mengenali nama gong
		14. Anak dapat mengenali nama kenong
		15. Anak dapat mengenali nama kendhang

**Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian berlokasi di TK Al Amien Jetis Yogyakarta yang beralamat di Gowongan Kidul, Jetis, Yogyakarta. TK Al Amien dipilih karena memiliki komputer dan tidak memiliki gamelan sendiri. Populasi siswa kelompok B di TK Al Amien Jetis berjumlah 30 anak. Subjek penelitian adalah satu kelompok yang terdiri dari 15 anak kelas B1 dan B2 di TK Al Amien. Sampel diambil dengan sampling kuota dengan ketentuan kelas B.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen sederhana model *one group pretest posttest* (Sugiyono, 2014; Abraham, 2006). Desain yang digunakan adalah praeksperimen *one group pretest posttest* (Sugiyono, 2014), yakni memberikan *treatment* pada selang waktu tertentu pada satu kelompok.

**Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian menggunakan alur penelitian *one group pretest posttest* (Sugiyono, 2014). *Pretest* dan *posttest* dilakukan secara individu. *Treatment* diberikan selama empat kali secara individu.



Gambar 2. Alur penelitian eksperimen semu (Sugiyono, 2014).

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data berupa tes (lembar kerja anak) dan pengamatan. Instrumen pengenalan bentuk berupa lembar kerja berbentuk pilihan ganda. Anak melingkari bentuk yang sesuai. Instrumen pengenalan nama berupa gambar gamelan dan anak diminta menyebutkan nama alat musik gamelan. Instrumen pengenalan suara dengan musik format mp3. Seluruh instrumen diuji validitas dan reabilitas pada 60 subjek. Instrumen telah lolos uji validitas dengan korelasi Pearson dan reabilitas dengan koefisien Guttman.

**Teknik Analisis Data**

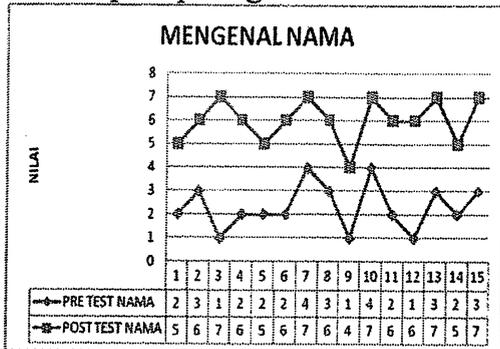
Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan analisis regresi

karena meneliti pengaruh, dengan membandingkan hasil *pretest*, *posttest* dan pengamatan (Sugiyono, 2014).

**Hasil Penelitian**

**Kemampuan Mengenal Nama**

Berdasarkan data yang dikumpulkan, didapatkan skor pretest dan posttest seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik indikator mengenal nama.

Permainan interaktif GamelanD dapat melatih anak mengenal nama gamelan. Gambar 2, menggambarkan peningkatan nilai anak dalam mengidentifikasi nama gamelan. Terdapat peningkatan rata-rata dari 2,33 ketika pretest menjadi 6 ketika posttest. Kenaikan nilai rata-rata pretest dan posttest adalah 3,67 (lihat tabel 2).

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pretest dan Postest Nama

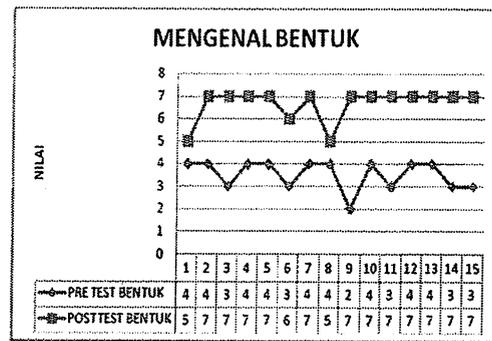
	Pre Test	Post Test
Mean	2,33	6
SE. Mean	0,25	0,24
Std. Dev	0,98	0,93
Median	2	6
Modus	2	6
Max	4	7
Min	1	4
Sum	35	90
Beda Mean	3,67	
Z	-3,482	
Asymp. Sig (2-tailed)	0,000	

Data posttest pengenalan nama menunjukkan *p-value* <  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu, diteruskan dengan uji *Wilcoxon signed ranks test*. Data menunjukkan *p-value* <  $\alpha$  ( $0,001 < 0,005$ ). sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pengetahuan yang signifikan

setelah menggunakan permainan interaktif GamelanD dalam tingkat kepercayaan 95%.

**Kemampuan Mengenal Bentuk**

Berdasarkan data yang dikumpulkan, didapatkan skor pretest dan posttest seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik mengenal bentuk.

Permainan interaktif GamelanD dapat melatih anak mengenal bentuk gamelan. Gambar 3 menggambarkan peningkatan pengetahuan anak dalam mengidentifikasi bentuk gamelan. Terdapat peningkatan rata-rata dari 3,53 ketika pretest menjadi 6,67 ketika posttest. Kenaikan nilai rata-rata pretest dan posttest adalah 3,14 (lihat tabel 3).

Tabel 3. Hasil Perhitungan Pretest dan Postest Bentuk

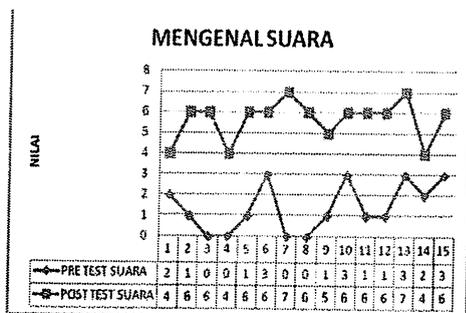
	Pre Test	Post Test
Mean	3,53	6,67
SE. Mean	0,17	0,24
Std. Dev	0,64	0,19
Median	4	7
Modus	4	7
Max	4	7
Min	2	5
Sum	53	100
Beda mean <sup>f</sup>	3,14	
Z	-3,475	
Asymp. Sig (2-tailed)	0,001	

Nilai signifikasi dari indikator mengenal bentuk adalah 0,001. Sig < 0,05 sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pengetahuan yang signifikan setelah menggunakan permainan interaktif GamelanD dalam taraf signifikasi 0,05. Pengaruh permainan interaktif GamelanD

sebesar 31% dengan *R square* sebesar 0,31.

### Kemampuan Mengenal Suara

Berdasarkan data yang dikumpulkan, didapatkan skor pretest dan posttest seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil pretes dan postes mengenal suara

Permainan interaktif GamelanD dapat melatih anak mengenal suara gamelan. Gambar 4 menggambarkan peningkatan pengetahuan anak dalam mengidentifikasi bentuk gamelan. Terdapat peningkatan rata-rata dari 1,40 ketika pretest menjadi 5,80 ketika posttest. Kenaikan nilai rata-rata pretest dan posttest adalah 4,40 (lihat tabel 3).

Tabel 3. Hasil Perhitungan Pretest dan Postest Suara

	Pre Test	Post Test
Mean	1,40	5,80
SE. Mean	0,31	0,24
Std. Dev	1,18	0,94
Median	1	6
Modus	1	6
Max	3	7
Min	0	4
Sum	21	87
Beda mean	4,40	
Z	-3,438	
Asymp. Sig (2-tailed)	0,001	

Data posttest pengenalan suara menunjukkan *p-value* <  $\alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ), sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu, diteruskan dengan uji *Wilcoxon signed ranks test*. Data menunjukkan *p-value* <  $\alpha$  ( $0,001 < 0,005$ ). sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pengetahuan yang signifikan setelah menggunakan permainan interaktif GamelanD dalam tingkat kepercayaan 95%.

### Faktor Luar yang Mempengaruhi

Secara umum, anak-anak pada kelompok subjek penelitian menunjukkan ketertarikan pada permainan interaktif GamelanD. Anak menunjukkan ketertarikan yang positif terhadap permainan interaktif GamelanD. Beberapa anak bahkan sangat berminat untuk bermain sampai tidak mau pindah. Guru pun menunjukkan minat yang positif pula untuk menggunakan permainan interaktif GamelanD.

Secara statistik, permainan interaktif berbasis flash GamelanD efektif dalam mengenalkan bentuk gamelan pada anak kelas B Taman Kanak-kanak. Nilai signifikansi dari ketiga indikator  $\leq 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pengetahuan yang signifikan setelah menggunakan permainan interaktif GamelanD dalam taraf signifikansi 0,05. Perbedaan paling menonjol tampak pada kemampuan anak mengenal suara gamelan, dengan kenaikan rata-rata sebesar 4,40.

Faktor luar yang berpengaruh adalah pengetahuan anak terhadap gamelan. Alat musik gamelan yang banyak dikenal anak adalah gong dan kendhang. Jumlah jawaban benar gong dan kendhang paling banyak ketika pretest. Anak mengaku sering melihat jathilan, kesenian tradisional Jawa yang menggunakan gamelan. Anak juga mengenal gong dengan istilah lain, yaitu *bendhe*. *Bendhe* adalah istilah untuk gong kecil, dalam gamelan adalah bagian dari kempul.

Faktor luar lain yang berpengaruh adalah minat anak dalam bermain permainan interaktif. Anak banyak yang ingin memainkan lagi, namun terbatas oleh jumlah *treatment*. Ada anak yang sangat tenang ketika bermain, ada pula yang bermain dengan cepat.

Faktor lain kontrol latarbelakang anak. Anak subjek tidak ada yang memiliki latar belakang orang tua yang bergelut dalam karawitan, namun kemungkinan anak menemukan gamelan tetap ada. Solusi yang dilakukan adalah menanyakan serta meminta guru dan orang tua bekerja sama supaya anak tidak memainkan gamelan asli selama penelitian berlangsung.

### Penutup

Permainan interaktif GamelanD dapat digunakan untuk melatih anak mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak. Kenaikan rerata pretes dan posttest meliputi; 1) 3,67 pada indikator mengenal nama; 2) 3,14 pada indikator mengenal bentuk; dan 3) 4,40 pada indikator mengenal suara. Permainan interaktif GamelanD berpengaruh secara signifikan dalam melatih kemampuan mengenal gamelan di Taman Kanak-kanak. Ada perbedaan pengetahuan yang signifikan setelah menggunakan permainan interaktif GamelanD dalam taraf signifikansi 0,05. Faktor luar yang berpengaruh adalah pengetahuan anak terhadap gamelan, minat anak terhadap permainan interaktif dan latarbelakang anak.

Permainan interaktif GamelanD memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Guru dan anak merespon positif terhadap permainan interaktif GamelanD, sehingga membuka peluang untuk dipasarkan. Perlu juga diteliti efektivitas permainan interaktif GamelanD apabila dibandingkan dengan media lain, kecuali gamelan asli, untuk penelitian selanjutnya.

### Daftar Rujukan

- Abraham, Ivi. (2006). "Experimental Research; Quasi-Experimental Research" dalam *Encyclopedia of Nursing Research, 2nd. ed.* Data diakses dari <http://proquest.com/>
- Arief S Sadiman. et al. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya.* Jakarta: Pustekomdikbud & Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Crain, William. (2007). *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi.* Penerjemah: Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Drummond, Bary. (2003). *Javanese Gamelan Terminology.* Data diakses dari <http://www.gamelanbvg.com/gendhing/gamelanGlossary.pdf> pada 22 Juni 2013.
- Kompas.com. "Gamelan Virtual ala Prembun". Terbit Selasa, 22 Desember 2009. <http://edukasi.kompas.com/read/2009/12/22/16184175/Gamelan.Virtual.ala.Prembun>.
- Kompas.com. "Meringkas Gamelan untuk Generasi TI". Terbit Senin, 18 Oktober 2010. <http://edukasi.kompas.com/read/2010/10/18/11063842/Meringkas.Gamelan.untuk.Gen.erasi.TI>.
- Madcoms. (2008). *Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional.* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rita Apriani. (2012). *Eksistensi dan Resistansi Karawitan Masa Kini.* Disampaikan dalam Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan Intitut Seni Indonesia Yogyakarta pada Sabtu, 8 Desember 2012.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak.* Penerjemah: Mila Rachmawati & Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan RnD.* Bandung: Alfabeta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sutrisno Hartana. (2007). *Notes, Concerns, and Hopes about Javanese Gamelan.* Data diakses dari <http://www.iar.ubc.ca/centres/csear/webpage/8-Hartana.pdf> pada 22 Juni 2013.