

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Aziz (2018: 24), Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia ini. Pulau-pulau yang membentang dari Sabang sampai Merauke membuat Indonesia kaya akan suku, bahasa, keyakinan, dan masyarakatnya. Setiap lokal di Indonesia memiliki budaya yang jelas yang menunjukkan kepribadian suatu tempat. Indonesia memiliki banyak budaya yang bisa membuat bangga, salah satunya adalah instrumen adat. Bersamaan dengan peristiwa itu, kekhawatiran akan perlindungan budaya publik, terutama instrumen konvensional, ternyata sangat dapat diabaikan. Banyak orang suka memainkan instrumen saat ini dari pada memainkan alat tradisional. Misalnya, tidak adanya presentasi dan sosialisasi budaya Indonesia sendiri secara lokal adalah salah satu elemen penting mengapa keuntungan individu menjadi rendah dalam instrumen konvensional.

Sebagai warga Negara Indonesia kita sudah sepantasnya mengetahui dan melestarikan budaya Indonesia kita ini. Namun, dengan peristiwa itu, kekhawatiran menjaga budaya lokal, terutama instrumen adat, semakin tidak signifikan atau bahkan praktis tidak jelas. Selanjutnya, tidak adanya presentasi dan sosialisasi budaya Indonesia secara lokal terutama dikalangan anak sekolah, dan alangkah lebih baik Pengenalan mengenai Budaya Indonesia ini sudah harus dimulai ketika masih menginjak masa kanak-kanak, agar budaya Indonesia di masa yang akan datang tetap dijaga dan dilestarikan oleh generasi selanjutnya.

Media adalah salah satu variabel yang dicapai tujuan belajar dan media ini adalah semua struktur dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau data, media ini berbeda selama waktu yang dihabiskan belajar dan dapat membangun inspirasi belajar dan memberikan banyak keuntungan untuk keuntungan dari lingkup pendidikan.

Kehadiran media pembelajaran ini juga memiliki arti penting sebagai salah satu bagian dari kerangka belajar karena dapat menyalurkan pesan dan menghidupkan kepribadian, sentimen dan keinginan siswa untuk memberi energi pada pembuatan interaksi belajar pada siswa.

Pada sistem pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 249 Turungan Datu dalam melakukan pembelajaran alat musik tradisional ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana itu guru menerangkan materi dan murid hanya mendengarkan penjelasan guru serta mencatat dan gurunya juga hanya menggunakan buku cetak dan papan tulis sebagai media pembelajarannya, strategi ini sering digunakan oleh masing-masing pendidik kepada siswa, sedangkan setiap siswa berbeda-beda dalam asyiknya pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Sehingga siswa kurang dinamis dalam sistem pembelajarannya. Sebetulnya pada pelajaran tersebut guru bisa saja menjelaskan sekaligus mempraktekkan atau bisa memberikan contoh apa yang dipelajari tetapi ada beberapa hal yang dihadapi sekolah yaitu tidak adanya alat musik yang mendukung dan guru terkadang kurang terampil dalam memainkan alat musik jadi guru tidak bisa memberikan contoh pada siswanya dan belum terdapat media pembelajaran yang mendukung pembelajaran alat musik tradisional.

Karena itu, diperlukan pengajaran dan pembelajaran yang dapat memperluas minat dan inspirasi belajar siswa, berkonsentrasi dan membuat pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran dapat terjadi secara memadai, mahir dan untuk membantu siswa dalam mencapai keterampilan dasar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu dalam latihan belajar. Sehingga penulis mencoba untuk membuat aplikasi media pembelajaran dan kuis dengan judul proposal “Media Pembelajaran *Game* Edukasi Mengenal Alat Musik Tradisional menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*”. Dengan program aplikasi ini, diupayakan memiliki opsi untuk membujuk siswa beradaptasi dengan baik dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang diatas yang telah diuraikan adalah tentang bagaimana merancang sebuah media pembelajaran *game* edukasi mengenai pengenalan alat musik tradisional indonesia untuk anak Sekolah Dasar 249 Turungan Datu.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengenal alat musik tradisional untuk anak Sekolah Dasar Negeri 249 Turungan Datu menggunakan *Adobe Flash CS6* Berbasis komputer.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik terhadap akademis maupun praktisi:

1. Bagi Mahasiswa

Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang baik dan menarik.

2. Bagi Akademik

Dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian berikutnya.

3. Bagi Sekolah

Hasil kajian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi terhadap upaya menggarap sifat persekolahan yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Dalam kajian teori proses penelitian yaitu salah satu tahap yang sangat penting untuk diperhatikan oleh para peneliti karena dengan kajian teori, peneliti dapat mengidentifikasi adanya masalah penelitian dan arah penelitian.

1. Media Pembelajaran

Menurut Ekayani (2017:2), media pembelajaran secara keseluruhan adalah instrumen proses pendidikan dan pembelajaran. Demikian juga dalam keadaan belajar yang dapat digunakan untuk memperkuat kapasitas atau kemampuan orang untuk memberdayakan sistem pembelajaran. Batas-batas ini sangat luas dan mencakup pemahaman sumber dan strategi yang digunakan dengan tujuan akhir pembelajaran/pelatihan.

Menurut Guslinda dkk (2018:3), media pembelajaran ialah suatu jenis strategi, atau metode yang digunakan dalam menyampaikan pesan, membantu mendukung materi contoh, sehingga dapat menimbulkan minat dan inspirasi siswa atau siswi dalam mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran.

Mengingat sebagian dari penilaian spesialis di atas pencipta dapat beralasan bahwa. Semua itu dapat digunakan untuk memperkuat pertimbangan dan kapasitas belajar. Terlebih lagi, dapat menyalurkan pesan, untuk membangkitkan minat belajar siswa.

2. Game Edukasi

Menurut Mukhlis (2019), bahwa permainan instruktif adalah salah satu jenis permainan yang populer oleh banyak orang karena menjadi metode untuk hiburan, permainan instruktif juga berencana untuk menarik keuntungan seseorang dalam topik tertentu, jadi satu lagi lebih efektif memahami topik yang diperkenalkan tanpa masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *game* edukasi Permainan ini dibuat untuk bermain sambil belajar. Ini juga memberikan tujuan memperkuat dan mengembangkan lebih lanjut melalui media baru dan menarik.

3. Alat Musik Tradisional

Sofyan, dkk (2018:142) mengatakan bahwa instrumen konvensional adalah instrumen lingkungan yang dibuat dan turun selama berabad-abad, dan layak secara lokal dari suatu ruang. Instrumen adat secara teratur digunakan sebagai cadangan melodi konvensional, cadangan tari provinsi. Namun, di samping perkembangan zaman alat tradisional juga dapat digunakan sebagai cadangan untuk berbagai jenis musik atau pameran baik di dekat rumah atau berkumpul dengan alasan tertentu.

Menurut Setyawan (2018), musik tradisional akan menjadi musik yang didirikan dalam praktik jaringan tertentu, sehingga koherensinya dalam upaya untuk memperoleh selama berabad-abad di wilayah lokal masa lalu untuk masyarakat berikut.

Beberapa penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Instrumen adat akan menjadi instrumen yang sengaja dibuat sepenuhnya berniat menciptakan musik yang diperoleh selama berabad-abad dengan mencakup kualitas sosial yang berbeda yang menggabungkan tradisi, ekspresi dan keyakinan. adapun jenis- jenis alat musik yaitu terdiri dari alat musik petik, alat musik pukul, alat musik tiup, alat musik gesek.

4. Pengenalan Adobe Flash Cs6

Menurut Rezeki (2018: 856), *adobe Flash CS6* merupakan penyempurnaan dari aplikasi *Adobe Flash* sebelumnya yang merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi yang berbasis vektor.

Menurut Rozi dan Khomsatun (2019:13), *adobe Flash* adalah program untuk membuat karya-karya yang mahir, terutama di bidang keaktifan. Catatan yang dihasilkan dari produk ini memiliki ekspansi dokumen. *swf* dan dapat dimainkan di *browser* atau program yang telah diperkenalkan oleh *Adobe*.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *Adobe Flash* digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar.

Menurut Nurkholis (2015: 20-21), tampilan standar jendela *Adobe Flash CS6*, membuat beberapa media pembelajaran adalah sebagai berikut. Jendela kerja *Adobe Flash CS6* terdiri dari:

1. Menu Bar

Berisi berbagai menu yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dengan *Flash*.

2. Toolbox

Alat untuk memilih atau menggambar dan mengubah objek untuk mengatur tampilan *stage*.

3. Timeline

merupakan komponen untuk mengatur atau mengontrol jalannya suatu animasi. *Layer* digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek yang ada di dalam *stage* agar dapat diubah dengan objek lainnya. Setiap *layer* nya ini itu terdiri dari *frame-frame* digunakan untuk mengatur kecepatannya suatu animasi animasi.

4. Stage

Dalam *stage* ini penulis dapat membuat gambar, teks, memberi warna.

5. Panel

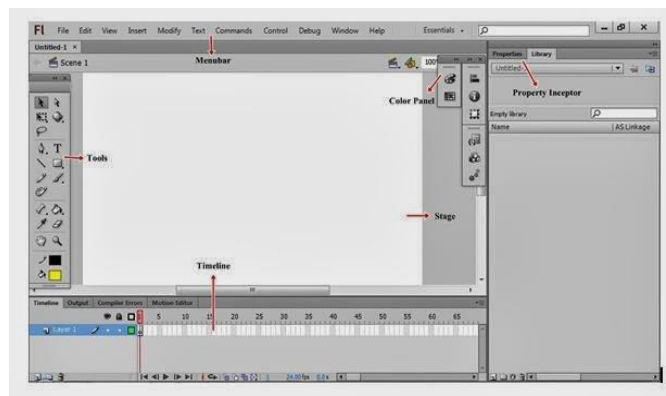
panel sangat penting di *Adobe Flash CS6* seperti: *Properties, Filters & Parameters, Actions, Library, Color* dan *Align Info Transform*.

6. Properties

fungsi-fungsi dari *properties* ini untuk mengatur *line* atau garis seperti besarnya suatu garis, bentuk garis, dan warna suatu garis.

7. Library

Pada panel *library* ini mempunyai fungsi sebagai simbol atau media untuk digunakan dalam suatu animasi yang dibuat dan Simbol merupakan kumpulan dari gambar seperti *movie*, tombol (*button*), *sound*.



Gambar 1. Tampilan jendela utama pada *Adobe Flash Professional CS6*.

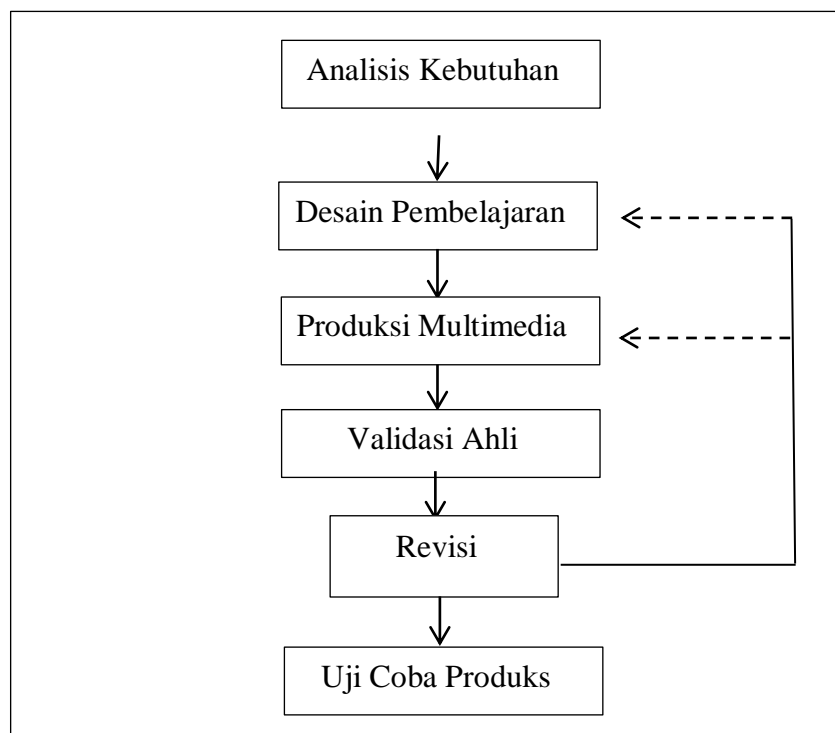
5. Pengujian *Blackbox*

Menurut Mustaqbal (2015:34), testing berpusat di sekitar penentuan produk yang berguna. Penganalisis dapat mengkarakterisasi banyak kondisi informasi dan melakukan tes pada detail program yang berguna. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan seperti Bagaimana kapasitas yang dicoba untuk diumumkan secara substansial, sumber informasi seperti apa yang dapat menjadi bahan eksperimen yang layak.

6. Model Pengembangan *Mardika*

Menurut Sukriantana (2014: 4), model pengembangan *mardika* adalah model desain pembelajaran penyajiannya didasari Dengan pemikiran bahwa model ini lebih pada dasarnya diatur secara otomatis dengan pengelompokan latihan yang efisien dengan tujuan akhir untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model pengembangan multimedia yang dikembangkan *Mardika* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Pada model pengembangan multimedia pembelajaran oleh *mardika* (2008: 13) sumber: Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi Komputer Dengan *Adobe Flash CS6*. Patria Artha Technological Journal, 4(1), 1-7.

Dalam model ini melewati enam tahap. Yang pertama ialah tahap analisis kebutuhan tahap ini berencana untuk mengumpulkan data informasi yang berlaku untuk kebutuhan untuk pengembangan multimedia pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Yang kedua adalah tahap desain pembelajaran pada tahap ini bermaksud untuk mengembangkan desain pembelajaran. *Ketiga* ialah tahap produksi atau pengembangan multimedia pada tahap ini untuk menghasilkan suatu produk yang awal dan dijalankan di komputer agar mengetahui hasilnya apakah sesuai dengan yang diinginkan atau tidak diinginkan. *Keempat* adalah tahap validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakannya suatu produk yang dikembangkannya. *Kelima* ialah melakukan revisi pada tahap ini ialah untuk meningkatkan lagi kualitas produk yang berdasarkan saran revisi ahli materi dan saran ahli media. *Keenam* ialah melakukan uji coba pada produk, ini dilakukan untuk mengetahui ketertarikan multimedia yang dikembangkan bagi siswa.

7. UML (*Unified Modeling Language*)






Menurut Dharwiyanti (2003 : 2), *unified Modelling Language (UML)* Ini adalah "bahasa" yang telah berubah menjadi standar industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem.

Berikut ini adalah jenis-jenis *UML* :

1) *Use Case Diagram*

Use Case menggambarkan kerjasama dengan kerangka data yang dibuat. Selanjutnya digunakan untuk menemukan kapasitas-kapasitas yang ada dalam suatu kerangka kerja.

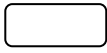




Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|---|--------------------|---|
| 1 |  | <i>Use Case</i> | Fungsional disediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antara unit atau actor |
| 2 |  | <i>Actor</i> | Orang, proses, atau sistem lain berinteraksi pada sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi dibuat itu sendiri. |
| 3 |  | <i>Association</i> | Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang memiliki interaksi dengan actor. |
| 4 |  | <i>Extend</i> | <i>Relasi use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan lain. |
| 5 |  | <i>Include</i> | Fungsinya sebagai syarat di jalankan <i>use case</i> . |

2) Activity Diagram

Diagram aktivitas *system* bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dilakukan oleh sistem. Simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada gambar berikut dibawah ini.

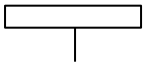
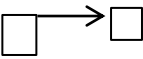
Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

| No | Simbol | Nama | Keterangan |
|----|---|-----------------------|---|
| 1 |  | <i>Actifity</i> | Aktivitas dilakukan sistem biasanya itu diawali dengan kata kerja. |
| 2 |  | <i>Decision</i> | Asosiasi percabangan jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| 3 |  | <i>Initial Node</i> | Sebuah status diagram awal aktivitas memiliki sebuah status awal. |
| 4 |  | <i>Actifity Final</i> | Sebuah status diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 5 |  | <i>Fork Node</i> | Asosiasi penggabungan lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu aktivitas. |

3) Sequence Diagram

Membuat diagram *Sequence* dibutuhkan untuk melihat scenario yang ada pada use case. semakin banyak *use case* yang didefenisikan maka diagram *sequence* juga harus banyak. Simbol diagram *Sequence Diagram* dapat dilihat pada gambar berikut ini:

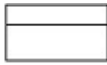





Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram*

| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|---|-----------------|--|
| 1 |  | <i>Lifeline</i> | Objek entity, antar muka yang saling berinteraksi. |
| 2 |  | <i>Message</i> | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang terkait tentang informasi-informasi aktivitas yang terjadi. |

4) Class Diagram

Menggambarkan struktur sistem dari segi kelas yang dibuat untuk membangun sebuah sistem. Simbol diagram *Class Diagram* ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 4. Simbol *Class Diagram*

| No | Gambar | Nama | Keterangan |
|----|---|---------------------------------------|---|
| 1 |  | <i>Class</i> <i>Generalization</i> | Kelas pada struktur sistem. Sama dengan konsep <i>interface</i> didalam pemrograman berorientasi dalam bentuk objek. |
| 2 |  | <i>Interface</i> | |
| 3 |  | <i>Association</i> | <i>Relasi</i> antar kelas dengan makna umum. |
| 4 |  | <i>Asosiasi Berarah</i> | <i>Relasi</i> antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan dari kelas yang lain. |
| 5 |  | <i>Generalisasi</i> | <i>Relasi</i> antar kelas makna generalisasi - spesialisasi (umum khusus) |
| 6 |  | <i>Dependency</i> | Dengan makna kebergantungan antar kelas |

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang relevan dengan peneliti lakukan adalah:

1. Penelitian menurut Glouca dkk (2017), Dengan judul “Pemanfaatan *Software Pro Tools* Sebagai Media Pembelajaran *Recording* Disekolah Musik Purnomo” penelitian bertujuan menerapkan metode pembelajaran yang dapat bekerja pada inspirasi dalam mengambil rekaman. Teknik pemeriksaan yang digunakan adalah strategi eksplorasi subyektif adalah strategi pemeriksaan yang bergantung pada cara berpikir postpositivisme, digunakan untuk melihat keadaan artikel biasa (sebagai lawannya adalah eksperimen).
2. Penelitian menurut Wiguna (2019), dengan judul “Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*” dengan tujuan untuk mempermudah bagi pengguna untuk mengetahui alat musik secara praktis, Bahwa *Augmented Reality* (AR) dapat dipakai untuk lebih interaktif memperkenalkan alat musik tradisional indonesia, Maka dari itu penulis akan mengembangkan sebuah aplikasi pengenalan alat musik tradisional indonesia yaitu menggunakan *Augmented Reality* dan aplikasi *Augmented*

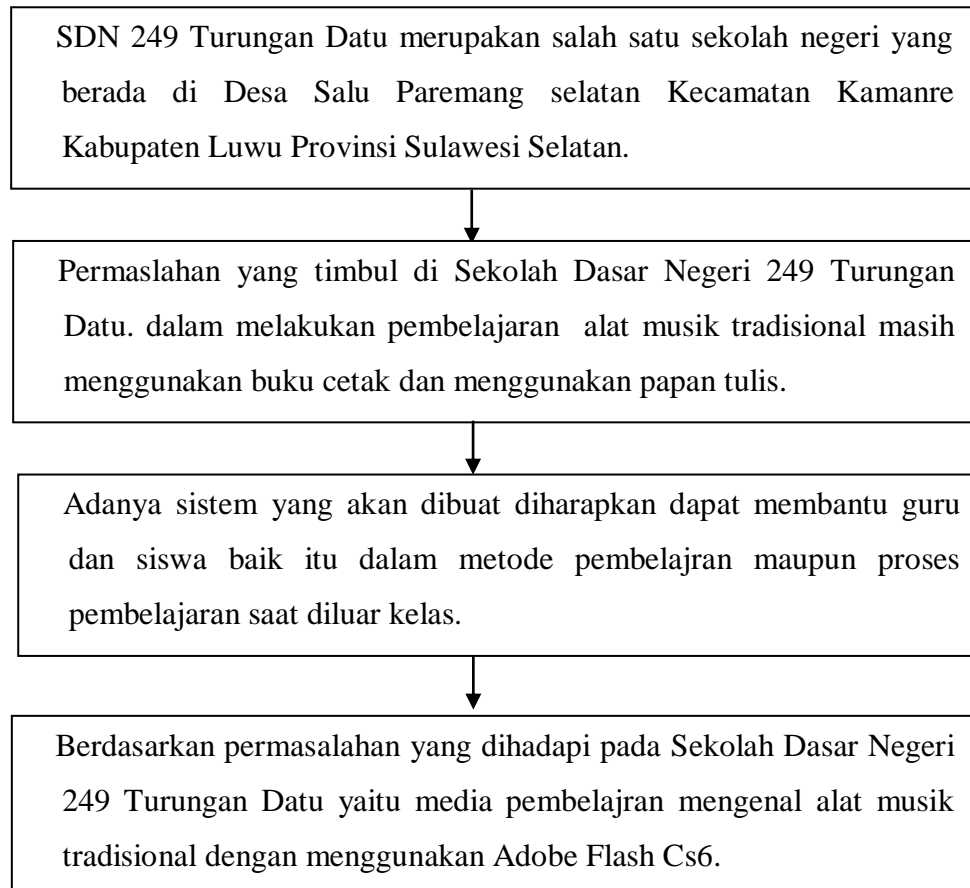
Reality ini menggunakan metode marker based tracking berbasis android untuk memudahkan pengguna melihat secara real-time alat musik tradisional Indonesia dalam bentuk 3D hasil scan dari marker yang telah disediakan menggunakan *smartphone android*.

3. Penelitian menurut Ria (2019) dengan judul “Aplikasi pembelajaran budaya nusantara untuk sekolah dasar (SD) berbasis android” penelitian ini bertujuan untuk bisa membantu anak usia sekolah dasar untuk bisa mempelajari dan mengenal budaya-budaya Indonesia dengan lebih mudah dan menyenangkan dengan alat bantu android. Di dalam penelitian ini di butuhkan data-data pendukung yang di peroleh dengan suatu metode pengumpulan data yang relevan.
4. Penelitian menurut Laja dkk (2021), dengan judul “Pembelajaran Alat Musik Tradisional Sanggar PERSADAM (Persatuan Musik Budaya Malanuzza) Desa Malanuzza Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada” Tujuan untuk penelitian ini adalah untuk mengenal pembelajaran alat musik tradisional dan permasalahan yang terjadi di sanggar PERSADAM sehingga dapat mempermudah untuk dipelajari baik dari segi teknik maupun cara memainkannya. Metode penelitian ini yaitu Untuk pengumpulan data yang konkrit peneliti melaksanakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi.

2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini berawal dari sistem pembelajaran pada Sekolah Dasar 249 Turungan Datu dalam melakukan pembelajaran alat musik disana masih menggunakan buku cetak dan menggunakan papan tulis. Untuk itu Instrumen pendidikan dan pembelajaran diperlukan yang dapat membangun keunggulan dan inspirasi siswa, berkonsentrasi dan membuat siswa aktif dalam sistem pembelajaran. Selanjutnya, dibutuhkan aplikasi media pembelajaran yang sesuai dengan motivasi khususnya mengenal alat musik tradisional Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi Adobe Flash Professional yang dapat membantu dalam latihan belajar dan dapat digunakan dengan tepat dalam latihan pembelajar. Juga karena penggunaannya dapat memiliki efek potensial yang dapat bekerja pada kualitas dalam belajar.

Untuk memperjelas kerangka pikir dalam penulisan proposal ini, maka penulisan menyajikan dalam bentuk gambar berikut ini:



Gambar 3. Kerangka Pikir

Pada kerangka pikir diatas menjelaskan tentang Sekolah Dasar Negeri 249 Turungan Datu itu berada di lokasi mana setelah itu menjelaskan bagaimana permasalahan yang ada di Sekolah Dasar Negeri 249 Turungan Datu lalu menjelaskan sistem yang akan dibuat kemudian menyimpulkan permasalahan.