

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi dan informasi berkembang dengan pesat dan telah memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat, baik itu masyarakat dari kalangan bawah, menengah, maupun atas. Namun, kemajuan ini perlu diimbangi dengan upaya nyata untuk mempertahankan budaya, salah satunya melalui penguatan kesenian. Hal ini penting guna mencegah keruntuhan budaya dan memastikan bahwa seni dan budaya tidak hilang, terutama di kalangan generasi muda (Novia and Zalilludin 2021).

Setiap daerah di Indonesia memiliki kebudayaan dan kesenian yang khas dan berbeda-beda, dan salah satunya adalah alat musik tradisional. Alat musik tradisional merupakan salah satu bentuk ekspresi perasaan masyarakat yang diwujudkan dalam bentuk nada, lagu, dan irama yang diturunkan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Alat musik tradisional tidak hanya berfungsi sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi kreativitas dan identitas. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan dan melestarikan alat musik tradisional, bukan hanya untuk menjaga kelangsungan warisan budaya, tetapi juga sebagai sarana untuk mengajarkan generasi muda tentang akar budaya mereka.

Mengenalkan alat musik tradisional pada anak-anak sejak usia dini sangatlah penting, karena pada masa ini, kemampuan intelektual anak berkembang dengan pesat. Pada usia 7-12 tahun, merupakan masa anak

mengembangkan ilmu, bakat dan minat. Anak-anak juga sensitif terhadap perkembangan bahasa, sehingga mereka lebih mudah untuk memahami dan menguasai keterampilan baru (Rika Widianita 2023). Namun, di tengah perkembangan zaman, minat terhadap alat musik tradisional mulai menurun sehingga menjadi masalah terutama di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan observasi penulis di SD Negeri Jeron, pembelajaran seni musik biasanya melibatkan alat musik dan guru sebagai pengajar. Namun, penulis menemukan sebuah kendala, seperti metode pengajaran guru terhadap murid dan terbatasnya jumlah alat musik yang tersedia, sehingga menyebabkan kesulitan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan banyak siswa yang hanya mengenal alat musik melalui buku tanpa memahami bagaimana bunyi atau suara dari alat musik tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menawarkan solusi, yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mengenalkan alat musik tradisional, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah “bagaimanakah membuat media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD Negeri Jeron tentang alat musik tradisional Jawa?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah penyusunan tugas akhir ini, maka penulis membatasi masalah sesuai dengan rumusan masalah yang ada, antara lain:

1. Media pembelajaran interaktif hanya untuk materi pengenalan alat musik tradisional Jawa.
2. Materi alat musik tradisional Jawa seperti: siter, angklung, suling, dan saronen.
3. Struktur multimedia yang digunakan oleh penulis adalah Struktur Hierarki.
4. Aplikasi yang di gunakan Adobe Animate 2022 dan Corel Draw 2020.

1.4 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini adalah:

1.4.1 Bagi SD Negeri Jeron

Membuat media pembelajaran interaktif tentang mengenal alat musik tradisional jawa pada mata pelajaran seni musik di SD Negeri Jeron kelas 4 yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

1.4.2 Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma III (D3) Program Studi Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat penulisan tugas akhir ini bagi penulis selain menamanbah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori dan praktek yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima ke dalam penelitian sebenarnya.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Hasil penulisan tugas akhir ini dapat digunakan sebagai sarana tambahan informasi serta sumber referensi di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta.

1.5.3 Manfaat Bagi Murid Kelas 4 SD Negeri Jeron

Dengan adanya aplikasi pembelajaran interaktif ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk guru dan juga meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap alat musik tradisional Jawa.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini mengandung uraian tentang metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Contoh di bawah silakan disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

1.6.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan di SD Negeri Jeron, Nogosari, Boyolali khusus nya pada murid kelas 4. Penulis langsung datang dan mengamati proses kegiatan belajar mengajar di SD tersebut. Penulis mengamati murid-murid yang sedang belajar tentang alat musik tradisional. Dalam proses belajar mengajar guru hanya menyampaikan materi dan teori. Dari pengamatan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa murid-murid belum sepenuhnya memahami materi tentang alat musik tradisional yang di sampaikan oleh guru.

1.6.2 Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan berhadapan langsung dengan yang di wawancarai. penulis melakukan wawancara kepada ibu Kiki kartika Mukti, S. Pd selaku wali kelas 4

SD Negeri Jeron. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang di butuhkan untuk mendukung pembuatan laporan tugas akhir. Pertanyaan yang di ajukan meliputi profil sekolah dan apa media pembelajaran yang di gunakan

1.6.3 Metode Kepustakaan

Penulis menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan data dan keterangan dari beberapa jurnal, artikel, internet, serta buku-buku yang ada di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta sebagai bahan referensi.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Multimedia

Menurut Ralf Steinmetz, definisi Multimedia adalah kombinasi dari begitu banyak media individu dan berkelanjutan. Media diskrit adalah media di mana validitas data tidak tergantung pada kondisi waktu, termasuk teks dan grafik. Media berkelanjutan berarti media di mana validitas data tergantung pada kondisi waktu, termasuk suara dan video. Oleh karena itu, multimedia dapat dikatakan sebagai sarana komunikasi yang mengintegrasikan berbagai jenis media dalam bentuk suara, gambar bergerak atau diam, atau media lainnya (Harista, Sompie, and Paturusi 2022)

1.7.2 Unsur-unsur Multimedia

Menurut (Robin 2021) ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia yaitu teks, suara, gambar, animasi, dan video.

1. Teks

Teks adalah elemen dasar dalam multimedia. Teks digunakan untuk memberikan penjelasan atau keterangan pada bagian-bagian multimedia.

2. Suara

Audio dalam multimedia adalah komponen suara yang digunakan untuk mendukung penyampaian informasi, memperkaya pengalaman pengguna, dan meningkatkan daya tarik presentasi dalam berbagai bentuk media digital.

3. Gambar

Gambar dalam multimedia adalah elemen visual statis yang digunakan untuk menyampaikan informasi, memperkuat pesan, atau mempercantik tampilan dalam suatu media digital. Gambar bisa diproduksi secara manual atau dengan teknologi grafis komputer. Biasanya gambar berbentuk ikon, simbol, diagram, atau grafik.

4. Animasi

Animasi dalam multimedia adalah elemen visual bergerak yang dibuat dari rangkaian gambar atau objek yang ditampilkan secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak. Animasi bermacam-macam bisa animasi 2D, animasi 3D, *stop motion*, atau *motion graphics*.

5. Video

Video digunakan untuk menyampaikan informasi, memberikan pengalaman visual dan audio secara bersamaan. Video merupakan salah satu elemen paling efektif dalam multimedia karena mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan cepat dan jelas.

1.7.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan konten materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, video, film, slide, foto, gambar, *televise*, dan *compute*. Media pembelajaran adalah media pendidikan yang merupakan sejumlah alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa. Dari pernyataan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada penerima pesan (Kahfi, Nurparida, and Srirahayu 2021).

1.7.4 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia adalah pemanfaatan banyak media yang digunakan dalam proses pengiriman pesan interaktif dari sumber pesan kepada penerima pesan. Komponen dalam multimedia mencakup kombinasi teks, grafik, audio, dan gambar bergerak disertai dengan link dan tools yang terintegrasi pada satu aplikasi. bagian dari multimedia bersifat interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada layar seperti tombol atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Dalam konteks pembelajaran dalam penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran fungsi guru sebagai pemberi pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang

diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Kahfi, Nurparida, and Srirahayu 2021).

1.7.5 Pengertian Alat Musik Tradisional Jawa

Alat musik tradisional merupakan instrumen musik yang digunakan dalam konteks budaya suatu masyarakat. Berbeda dengan alat musik modern yang sering kali menggunakan teknologi canggih, alat musik tradisional sering kali memiliki sejarah yang panjang dan terkait erat dengan warisan budaya suatu masyarakat daerah (Ardiansyah et al. 2024).

Indonesia memang terkenal dengan tempat wisatanya serta peninggalannya. Oleh karena itu tradisi ini wajib dilestarikan. Salah satunya adalah alat musik tradisional asal Jawa. Alat musik Jawa mempunyai beragam jenis alat musik. Mulai dari dipukul, dipetik, hingga digoyangkan (Eka Saputra, Panji Sasmito, and Wahid 2021). Berikut beberapa contoh alat musik tradisional jawa:

a. Siter

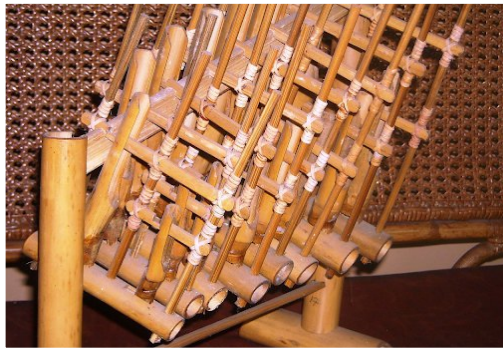


Gambar 1. 1 Siter

Siter merupakan alat tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Siter merupakan alat musik yang cara memainkannya dengan dipetik, bentuk dari siter yaitu kayu berongga dan berdawai dengan panjang sekitar 30 sentimeter. Jenis

alat musik ini dapat diketahui dengan bentuk dan warna suaranya terdiri dari tiga macam: Siter, Siter Penerus (ukurannya lebih kecil dibandingkan Siter), Cemplung (ukurannya lebih besar dibandingkan Siter) (Rika Widianita 2023). Siter termasuk alat musik dengan bunyi yang bernada pelog serta slendro. Hanya saja, siter mempunyai 11 hingga 13 pasang senar dan dimainkan dengan cara dipetik. Senar-senar siter dimainkan menggunakan ibu jari, sementara jari yang lain bertugas menahan getaran saat senar lain dipetik.

b. Angklung



Gambar 1. 2 Angklung

Angklung adalah alat musik khas Jawa Barat yang paling terkenal. Angklung adalah alat musik yang terbuat dari bambu, dimainkan dengan cara digoyangkan sehingga menghasilkan suara bergetar dengan nada tertentu (Ardiansyah et al. 2024). Alat musik tradisional yang terbuat dari bambu ini sudah ditetapkan sebagai salah satu warisan budaya dunia oleh UNESCO. Angklung terkenal dengan bentuk dan suara yang khas serta indah saat didengarkan. Untuk membunyikannya, pemain harus menggetarkan angklung dengan nada yang berbeda-beda.

c. Suling



Gambar 1. 3 Suling

Suling adalah alat musik tiup tradisional yang berasal dari Jawa Barat. Biasanya berbentuk bulat yang terbuat dari kayu / bambu. Suling khas Jawa Barat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan jumlah lubangnya, yang pertama adalah suling empat lubang dan suling enam lubang. Cara memainkan suling adalah dengan cara ditiup sambil mengatur tekanan udara dan menutup/membuka lubang nada dengan jari (Rika Widianita 2023).

d. Saronen



Gambar 1. 4 Saronen

Saronen merupakan alat musik tradisional asal Madura, Jawa Timur. Saronen panjangnya mencapai 40 cm dan dimainkan dengan cara ditiup. Seperti suling, untuk mengatur nada-nada yang dihasilkan, pemainnya harus menggunakan jari tangan. Saat dimainkan, saronen dapat mengeluarkan suara

yang keras sekaligus nyaring. Perbedaan Saronen dengan suling pada umumnya adalah jumlah lubangnya. Saronen memiliki tujuh buah lubang, satu lubangnya berderetan di belakang sedangkan enam lubang lainnya berdertan di bagian depan (Rika Widianita 2023).

1.7.6 Struktur Multimedia

Ada beberapa cara yang di gunakan dalam mendesain aliran (navigasi) aplikasi multimedia diantaranya adalah struktur linier, struktur non linier, struktur komposite, struktur hierarki (Bahari, Syafwan, and Maulina Azmi 2021).

1.7.6.1 Struktur Linier

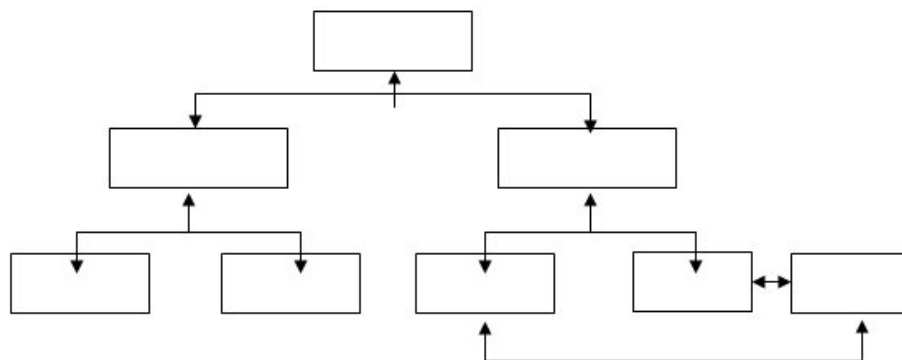
Struktur linier adalah struktur navigasi yang paling sederhana dalam menampilkan aplikasi multimedia terdapat dua menu yakni maju (*next*) dan mundur (*back*). Struktur linier dapat dikatakan sebagai salah satu struktur yang paling sederhana karena hanya menggunakan satu alur saja. Struktur ini menampilkan program multimedia satu per satu secara bergantian. Dapat menampilkan halaman selanjutnya atau halaman sebelumnya. skema dari struktur lineer dapat di lihat di gambar 1.5



Gambar 1. 5 Struktur Linier

1.7.6.2 Struktur Komposit

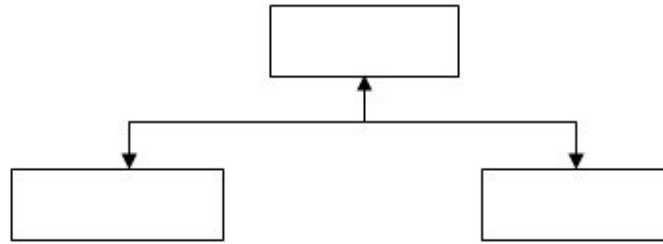
Struktur Navigasi Komposit (campuran) merupakan struktur gabungan dari ketiga struktur sebelumnya. Struktur ini disebut juga struktur navigasi bebas. Kelebihan dengan menggunakan struktur navigasi ini adalah suatu aplikasi mampu memberikan keterkaitan informasinya lebih baik. skema struktur menu dapat di lihat pada gambar 1.6



Gambar 1. 6 Struktur Komposit

1.7.6.3 Struktur Hierarki

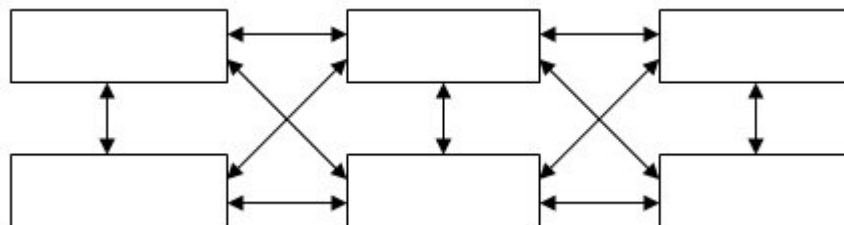
Struktur hirarki adalah struktur yang memiliki cabang-cabang sehingga bentuknya menyerupai pohon. Struktur ini memiliki sebuah menu utama dengan banyak pilihan menu pendukung. Struktur navigasi hierarki (bercabang) merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan informasi yang berdasarkan criteria tertentu. Informasi pada halaman utama disebut parent dan informasi pada cabangnya disebut child. skema struktur menu dapat di lihat pada gambar 1.7



Gambar 1. 7 Struktur Hierarki

1.7.6.4 Struktur NonLinier

Struktur navigasi non linear (tidak berurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi linear. Pada struktur ini diperkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan yang dibuat pada struktur linear ini berbeda dengan percabangan pada struktur hierarki, karena pada percabangan non linear ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama tidak ada master page dan slave page. skema struktur menu dapat di lihat pada gambar 1.8



Gambar 1. 8 Struktur Nonlinier

1.7.7 Pengembangan Sistem Multimedia

Pada pengembangan sistem penulis menggunakan metode ADDIE.

Pengembangan sistem dengan menggunakan metode ADDIE memiliki 5 tahapan (Arif et al. 2022). Berikut tahapan pengembangannya:

1. Analisis (*Analysis*)

Ada beberapa tahapan sebelum melakukan analisa kebutuhan, salah satunya dengan studi literatur, observasi, dan wawancara untuk mengetahui sebuah permasalahan yang terjadi pada suatu tempat penelitian yang sudah di tentukan. Pada tahap ini penulis melakukan analisis kebutuhan di SD Negeri Jeron. Kegiatan yang dilakukan:

- a. Wawancara dengan guru untuk mengetahui materi yang perlu di sampaikan.
- b. Survei kepada guru dan murid untuk memehami prefensi terhadap media pembelajaran.
- c. Identifikasi perangkat yang ada di sekolah guna untuk mengakses video seperti: proyektor, laptop, atau *handphone*).

2. Desain (*Design*)

Desain sistem memiliki tujuan sebagai pengembangan aplikasi sesuai dengan produk yang dihasilkan. Pada tahap ini penulis membuat asset dan *storyboard* untuk menggambarkan rancangan yang akan di buat atau deskripsi setiap *scene*.

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini penulis melakukan pengembangan, perencanaan, hingga membuat elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video dan animasi untuk menciptakan media pembelajaran yang utuh.

Penulis menggunakan *software* seperti windows 11 yang kegunaannya sebagai platform utama untuk menjalankan dan mengelola semuanya,

Adobe Animate sebagai alat utama untuk menggabungkan gambar, suara, video, teks serta animasi. Kemudian juga menggunakan Corel Draw yang berperan sebagai perancangan grafis. Setelah itu kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan produk bahan ajar yang telah dikembangkan mulai didistribusikan atau dipublikasikan kepada siswa-siswi kelas 4 SD Negeri Jeron.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan produk media pembelajaran baik dari segi kualitas, efektifitas, dan kinerjanya. Jika program sudah selesai dibuat dan terdapat hal yang kurang maka bisa diperbaiki dan disempurnakan yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan awal. Pada tahap evaluasi ini penulis menggunakan cara evaluasi kuesioner bergambar emoticon

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Pada pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi Adobe Animate 2022, Spesifikasi computer yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Spesifikasi Hardware

<i>Hardware</i>	Keterangan
Processor	12th Gen Intel(R) Core(TM) 13-1215U (8CPUs), 1.2GHz
RAM	8GB
System operasi	64-bit

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif diantaranya:

1.8.2.1 Windows

Windows adalah salah satu perangkat lunak sistem operasi yang dikembangkan oleh Microsoft Inc. Windows adalah sistem operasi paling populer untuk PC Users (PCS). Sejarah sistem operasi ini dimulai dengan Dosshell di DOS 6, dan Microsoft mengejar GUI dengan pada penjualan Apple Macintosh terbaik. Windows memiliki rentang dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang sangat beragam (Sandhiyadini Rosari et al. 2023). Penulis menggunakan windows 11 sebagai sistem operasi untuk membuat media pembelajaran.

1.8.2.2 Adobe Animate

Adobe Animate merupakan perangkat lunak pengembangan media dari

aplikasi Adobe Flash yang termasuk ke dalam bagian multimedia yang digunakan untuk membuat animasi (Hendrick et al. 2024). Penulis menggunakan adobe animate 2022 untuk membuat animasi multimedia.

1.8.2.3 Corel Draw

Corel Draw adalah prosesor program yang berpengalaman dalam desain grafis yang paling banyak diminati dan digemari. Program ini dapat digunakan dengan sangat mudah karena terdapat alat dan efek yang menciptakan desain inovatif dan ekspresif dalam berbagai bentuk dengan komposisi warna yang sangat baik, serta alat untuk membuat objek yang unik dan kreatif (Lunak et al. 2024). Penulis menggunakan Corel Draw untuk merancang elemen-elemen yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran.

1.9 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun secara sistematis terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga di harapkan lebih mudah untuk dimengerti. Sistematika penulisan laporan tugas akhir terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi paparan mengenai uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya profil objek, struktur

organisasi, visi dan misi, letak geografis, target produk, serta hal-hal yang berkaitan dengan objek

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini dijelaskan tentang konsep dasar multimedia, dan merancang media pembelajaran yang akan dibuat. Hal ini meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, dan perancangan grafik. Dalam bab ini juga dijelaskan bagaimana cara mengoperasikan sistem yang sudah di rancang, mulai dari spesifikasi computer yang dibutuhkan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

