MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI MENGENAL ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA DI SDN 249 TURUNGAN DATU

Darna Basmin
darnabasmin@gmail.com
Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan statistik Mamuju

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia untuk siswa SDN 249 Turungan Datu yang dapat menampilkan materi yang interaktif serta alat musik yang interaktif. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan mardika. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia dan aplikasi ini dapat menampilkan isi materi tentang alat musik, gambar alat musik, cara memainkan alat musik, suara alat musik serta kuis yang dapat mengasah daya ingat siswa. Penggunaan aplikasi media pembelajaran Alat Musik Tradisional Indonesia belum pernah dilakukan sebelumnya di SDN 249 Turungan Datu. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat dengan memasukan beberapa menu pembuka, menu utama seperti materi, profil pembuat aplikasi, menu provinsi, menu kuis serta menu *about* (tetang mengenai aplikasi). Aplikasi yang dibuat telah diuji menggunakan metode *Black box* dan pengujian oleh dosenn ahli multimedia dan juga pengujian materi yang dilakukan oleh guru SDN 249 Turungan Datu. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa semua tampilan halaman dan tombol telah berfungsi dengan baik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, R&D, Pengenalan Alat Musik Tradisional Indoneaia, *Adobe Flash CS6*.

1. Pendahuluan

Menurut Adi Waskito dan Abdul 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.

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 mendegarkan penjelasan guru serta mencatat. 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..

2. LandasanTeori

2.1 Media Pembelajaran

Menurut Ni Luh Putu Ekayani (2017:2) Media pembelajaran secara keseluruhan adalah instrumen proses pendidikan dan pembelajaran. Demikian juga dalam keadaaan 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.

2.2 Game Edukasi

Ary Abdul Mikhlis (2019) 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.

2.3 Alat Musik Tradisioanl

Lorena Br Ginting, S., dkk (2018:142) 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

Dedy 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.ng aktivitas perusahaan atau instansi.

2.4 Pengenalan Adobe Flash Cs6

Menurut Sri rezeki (2018: 856) *Adobe Flash CS6* merupakan penyempurnaan dari aplikasi *Adobe Flash* sebelumnya yang merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi yang berbasis vektor. Fahrur Rozi & Khalimatul 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.membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer.

2.5 Pengujian Blackbox

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, terlepas dari apakah kerangka kerja tersebut sensitif terhadap kontribusi tertentu, mengenai bagaimana sekelompok informasi dapat dibatasi, berapa banyak informasi informasi normal dan ukuran informasi yang dapat ditangani oleh kerangka kerja.

2.6 Model Pengembangan Mahardika

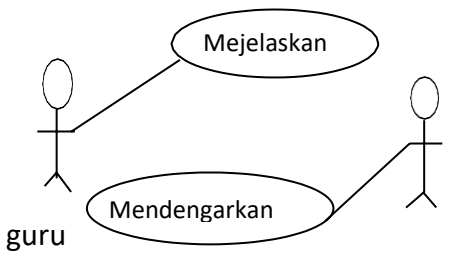
Sukriantana (2014: 4) Model pengembangan mardika adalah model desain pembelajaran penyajiannya didasari Dengan pemikiran bahwa model ini lebih pada dasarnya diatur secara otomatis dengan pengelompokan latihan yang efisien dengan tujuan akhir untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswasekumpulan data yang terorganisir yang bertujuan untuk menghasilkan informasi.

2.7 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Dharwiyanti (2003 : 2) *Unified Modelling Language* (*UML*) Ini adalah "bahasa" yang telah berubah menjadi standar industri untuk visualisai, merancang dan mendokumentasikan sistem manajemen *database* yang *open source* dan gratis.

3. Hasil dan Pembahasan

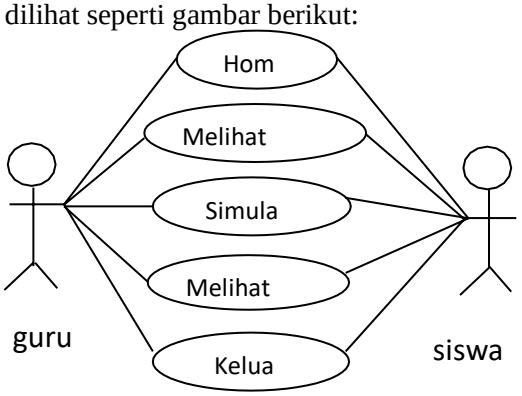
3.1. Analisisi sistem yang Berjalan



Gambar 1. Analisis sistem yang berjalan

3.2. Analisis sistem yang diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan ialah gambaran dari hubungan atau interaksi antara sistem dan manusia (aktor) dan adapun analisis sistem yang diusulkan pada pnelitian ini yang akan dilakukan dan dapat dilihat seperti gambar berikut:



Gambar 2. Analisis sistem yang diusulkan

3.3. Hasil tampilan pengembangan aplikasi media pembelajaran

1) Tampilan menu pembuka



Gambar 3. Tampilan menu pembuka

2) Tampilan menu utama

Pada tampilan halaman menu utama terdapat lima tombol yaitu tombol profil, materi, pilih provinsi, kuis, about dan tombol kembali ke tampilan menu pembuka dan terdapat tombol keluar dari aplikasi.



Gambar 4. Tampilan menu utama

3) Tampilan menu profil

Halaman menu utama menampilkan menu inventaris desa yang terdiri atas menu pengadaan barang dan menu perencanaan barang, menu dokumen, menu surat yang terdiri atas menu surat masuk dan surat keluar, dan yang terakhir merupakan menu laporan.



Gambar 5. Tampilan menu profil

4) Tampilan Menu Materi

Pada tampilan halaman menu materi ini terdapat materi terkait dengan alat musik tradisional dan terdapat tombol kembali kemenu utama, tombol selanjutnya untuk melihat beberapa materi lainnya dan tombol keluar dari aplikasi



Gambar 6. Tampilan menu materi

5) Tampilan menu provinsi

Pada tampilan halaman menu pilih provins ini terdapat tombol 34 provinsi, jika kita memilih salah satu provinsi maka akan muncul gambar alat musik yang kita pilih Dan terdapat tombol selanjutnya untuk melihat beberapa provinsi lainnya, tombol kembali ke menu utama, tombol keluar dari aplikasi.



Gambar 7. Tampilan menu privinsi

6) Tampilan Menu Alat Musik Tradisional Indonesia

Pada halaman ini jika anda memilih provinsi aceh. maka akan muncul gambar alatnya beserta suara penyebutan alat musik apa dan dari provinsi mana, cara memainkan alat musik, suara dari alat musiknya dan tombol *clouse* (suara musik berhenti) terdapat tombol kembali kemenu pilihan provinsi lainnya dan tombol keluar dari aplikasi



Gambar 8. Tampilan Menu Alat Musik Tradisional Indonesia

7) Tampilan menu kuis

Pada tampilan ini terdapat menu kuis jika kita ingin mengerjakan soal-soal kita terlebih dahulu mengisi nama dan kelas. Dan terdapat beberapa tombol seperti tombol *play* untuk memulai kuis, tombol kembali kemenu utama, tombol keluar dari aplikasi.



Gambar 9. Tampilan menu kuis

8) Tampilan menu soal



Gambar 10. Tampilan menu soal

9) Tampilan menu hasil



Gambar 11. Tampilan menu hasil

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. media pembelajaran alat musik tradisional indonesia menggunakan aplikasi *Adobe flash CS6* yang berbasis *Dekstop* sangat mudah diterapkan dalam materi pembelajaran alat musik tradisional indonesia sehingga siswa pada SDN 249 Turungan Datu kususnya kelas 4 sangat mudah memahami materi alat musik..
2. Penggunaan media pembelajaran ini juga terbukti efektif diterapkan pada proses pembelajaran karena siswa dengan semangat mengikuti proses pembelajaran ini.
3. Dan hasil uji sistem menggunakan metode *blackbox* dikategorikan baik karena semua aspeknya yang diujikan berhasil sesuai dengan yang diharapkan, kemudian hasil uji ahli pada dosen multimedia mendapatkan nilai akhir memperoleh 197,6 % dengan skor tersebut jika melihat pada tabel uji kelayakan termasuk dalam *range* 76% - 100% yaitu sangat layak.

4.2Saran

Setelah melakukan pembangunan dan pengujian perangkat lunak media pembeljaaran ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga memerlukan pengembangan oleh penelitian selanjutnya, diantaranya diharapkan pada peneliti yang membuat aplikasi baru yang sejenis dengan aplikasi media pembelajaran pengenalan alat musik tradisional indonesia ini dapat membuat hal baru dalam aplikasi yang nantinya akan dibuat atau dikembangkan supaya khalayak ramai banyak tertarik bukan cuma pada siswa

Daftar Pustaka

[1] Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML).
[2] Ekayani, P. (2017). Pentingnya Pengguna Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), 1-11.
[3] Glouca, L. (2017). *Pemanfaatan Software Pro Tools Sebagai Media Pembelajran Recording Disekolah Musik Purnomo* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
[4] Lorena Br Ginting, S., & Sofyan. F. (2018). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah Unikom*, 15
[5] Mukhlis, A. A. (2019, Desember). Medi Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Sulawesi Selatan Berbasis Game Android. In Sensitif: Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi (pp. 751-760).
[6] Sukriantana, K. J., Jampel, I. N., & Agung, A. A. G. (2014). Pengembang Media Pembelajran Berbasis Authoware Pelajran IPA Siswa SMP Negeri 3 Sawan Kelas VIII Semester Genap. *Jurnal Edutech Undiksha*, *2*(1).
[7] Santosa, B., Aribowo, D., & Irwanto, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Game Edukasi Pada Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Bojonegara. PROtek: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, 8(2), 59-63.
[8] Waskito, A., & Aziz, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Seminar Nasional FST*, 24.
[9] Wiguna, R.D.Y. (2019). Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality. JATI (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*), 3(1), 396-402