

Media Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Tengah Berbasis Multimedia

Syaiful Ramdhan¹, Prayogo², Ainur Rifqi Azkia³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹syiaiful4global@gmail.com, ²prayogoster@gmail.com, ³ainur.azkia1795@gmail.com

Abstrak— Proses pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang sangat kompleks. Di TK An-Naafi’Nur Gebang Raya yang masih menggunakan metode konvensional yaitu Guru menjelaskan dengan ceramah maka pembelajaran kurang efektif oleh siswa. Hal ini berdampak pada pengetahuan yang minim, maka dari itu solusi alternatif dengan menggunakan teknologi multimedia agar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pelajaran kesenian budaya khususnya Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. Aplikasi pembelajaran Alat Musik Tradisional Jawa Tengah berbasis multimedia merupakan perangkat aplikasi yang ditujukan sebagai sarana untuk belajar dengan mudah, praktis dan menyenangkan dalam pembelajaran. Pembuatan Aplikasi pembelajaran Alat Musik Tradisional Jawa Tengah berbasis multimedia ini dalam bidang pembelajaran merupakan satu hal yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan pemahaman kepada siswa khususnya TK An-Naafi’Nur.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Jawa Tengah, kebudayaan.

I. PENDAHULUAN

Dengan kemajuan dan perkembangan teknologi yang sangat luar biasa dalam ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang komputer. Komputer telah menjadi bagian hidup masyarakat saat ini, tidak hanya orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari berkembangnya *software-software* dengan program tertentu dalam bentuk CD interaktif untuk membantu pembelajaran anak usia dini. Proses pembelajaran adalah satu rangkaian kegiatan yang sangat kompleks, tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa, akan tetapi sebelum itu guru harus menyiapkan banyak hal dan salah satunya adalah membuat siswa termotivasi, senang dan tertarik pada pelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran berjalan sesuai harapan. Terutama dalam pengenalan seni budaya untuk siswa Taman Kanak-Kanak (TK). Teknologi multimedia diharapkan dapat mempermudah siswa untuk mempelajari mata pelajaran seni budaya khususnya alat musik Tradisional Jawa dengan penyampaian yang menarik dan mudah dimengerti. Diharapkan siswa dapat meningkatkan minat dan semangat belajar. Selama ini proses belajar mengajar di TK An-

Naafi’Nur masih menggunakan metode konvensional, yakni guru menjelaskan dengan ceramah. Karena metode tersebut pembelajaran kurang efektif dan lambat untuk dimengerti oleh siswa.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan dengan sistem pendidikan yang terus berkembang dan juga teknologi yang selalu berkembang, aplikasi pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi alternatif dalam memecahkan masalah yang telah dikemukakan diatas.

A. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu ^[1].

B. Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi. Pengertian Multimedia diartikan sebagai “kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia diartikan ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran ^[2].

C. Adobe Professional Flash CS6

Andi (2012) Adobe Professional Flash CS6 adalah salah satu aplikasi untuk membuat gambar vector maupun animasi yang cukup dikenal saat ini. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension.swf dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Adobe Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama Action Script. Action Script dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi ^[3].

D. Adobe Illustrator

Lanu (2015) Adobe Illustrator merupakan aplikasi pengolah vektor yang handal dalam menciptakan bentuk-bentuk

geometri dasar seperti titik, garis, kurva, dan juga polygon dapat dikreasikan secara menarik. Fungsi utama dari aplikasi ini adalah sebagai pengolah vektor namun tidak hanya itu, aplikasi ini juga dapat menggambar kartun dan juga membuat efek-efek untuk sebuah gambar ^[4].

E. Photoshop

Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan adobe system yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh photographer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar atau foto dan bersama adobe acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diprouksi oleh adobe system. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama photoshop CS (creative suit), versi Sembilan disebut adobe photoshop CS2, versi sepuluh disebut adobe photoshop CS3, versi kesebelas adalah adobe photoshop CS4 dan versi kedua belas adalah adobe photoshop CS5. Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS versi 9 keatas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti CrossOver. Meskipun pada awalnya photoshop dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis kertas, photoshop yang memproduksi gambar untuk World Wide Web. Beberapa versi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan adobe image ready untuk keperluan tersebut ^[5].

F. UML (Unified Modeling Language)

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncul sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan diagram dan teks-teks pendukung ^[6]. Adapun jenis diagram UML yang digunakan :

1. *Activity Diagram*
2. *Use Case Diagram*
3. *Squence Diagram*

G. Alat Musik Tradisional

Masyarakat diseluruh dunia memiliki alat musik yang dipertahankan secara turun temurun. Itulah yang disebut dengan musik dan alat musik tradisional. Ada beragam suku yang tinggal di Indonesia, setiap suku memiliki musik tradisionalnya masing-masing. Selain itu, ada juga beberapa alat musik yang mirip anatara satu daerah dengan daerah lainnya. Sebelum masuknya agama Hindu dan Budha, alat

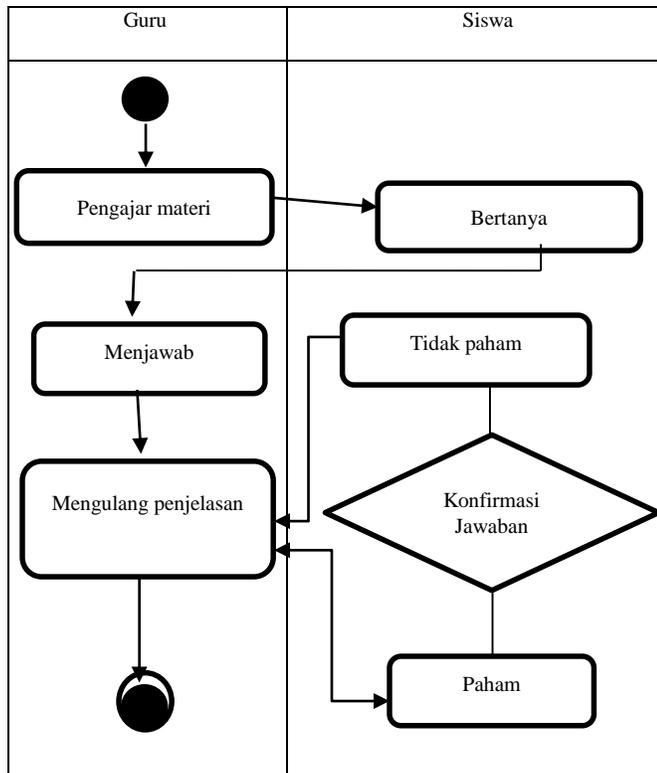
musik berasal dari sumber alami tanpa proses yang rumit. Manusia saat itu membuat bunyi dengan anggota badan atau benda-benda sekitar. Kemudian setelah masuknya agama Hindu dan Budha musik mulai berkembang, alat musik yang menonjol adalah gamelan yang dimainkan di Istana. Musik adalah susunan nada atau suara yang menimbulkan suara harmonis. Musik dihasilkan oleh alat musik, bisa satu alat musik bisa juga perpaduan dari beberapa alat musik. Manusia mulai mengenal musik sejak 100-180 ribu tahun yang lalu. Awalnya, manusia hanya menggunakan alat musik sederhana dari bend-benda yang ada di sekitarnya, misalnya tulang, tanduk hewan, atau bambu sebagai tanda peringatan bahaya. Lama kelamaan musik berkembang sebagai alat untuk menyatakan perasaan seperti gembira, cinta, sedih, atau takut. Lebih dari 165 ribu tahun yang lalu, manusia telah mengenal musik perkusi atau tabuh. Manusia menabuh bebatuan, manusia membentuk batu-batu itu agar memiliki nada yang berbeda satu sama lain ^[7].

II. METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada Sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) An-naafi' Nur ini merupakan sekolah yang berdiri pertama kali di perumahan Orchid Residence kelurahan Gebang Raya kecamatan Priuk, Tangerang 15134 yang diresmikan pada tahun 2011. Peresmian dilokasi sekolah yang dihadiri para pengurus yayasan yang diketuai oleh Bapak H. Piyono, ketua RT, dan warga setempat.

TK Anafii-nur menerapkan sistem belajar secara manual. Sistem tersebut menerapkan konsep belajar bertatap muka antar Guru dan Muridnya, dengan sistem yang dijalankan secara manual tanpa adanya perangkat teknologi yang digunakan baik gadget maupun perangkat lunak komputer yang mendukung dalam proses belajar mengajar. Selain itu, dalam proses belajar mengajar masih memanfaatkan tulisan yang ditulis dipapan tulis didepan kelas dan buku panduan sebagai tambahan yang diberikan oleh Guru kepada Siswa ajar. (Gambar 1).



Skenario	Guru menjelaskan kepada Siswa dan Siswa mendengarkan, jika Siswa belum paham maka Guru akan mengulang penjelasannya.
----------	--

Tabel 2. Skenario Activity Diagram Memberikan Pertanyaan

Aktor	Guru dan Siswa
Skenario	Guru memberikan pertanyaan kepada Siswa.

B. Masalah yang Dihadapi

Di dalam penelitian yang dilakukan penulis dalam sistem yang sedang berjalan, Penulis menemukan beberapa masalah yang ditemukan dalam konsep pembelajaran. Permasalahan tersebut adalah :

1. Masih banyak anak-anak TK yang belum mengenal alat musik tradisional.
2. Pembelajaran pengenalan alat musik tradisional saat ini masih menggunakan cara konvensional sehingga kurang optimal.
3. Masih kurang minatnya para siswa dalam pengenalan alat musik tradisional.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi diatas, maka penulis akan mengajukan penerapan dengan cara merancang dan membuat media pengenalan alat musik tradisional jawa berbasis multimedia. Diharapkan dengan pengenalan objek tiga dimensi, lebih dapat dipahami secara efektif sehingga anak TK An-Naafi’Nur lebih mengenal dan membudayakan alat musik tradisional. Dari uraian diatas penulis mengajukan alternatif pemecahan masalah tersebut dengan :

1. Membuat aplikasi berupa media yang secara umum menjelaskan tentang alat musik tradisional jawa.
2. Membnagun aplikasi berbasis multimedia yang bisa mempermudah mempelajari dan mengenal alat musik tradisional jawa tengah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

Berdasarkan analisis permasalahan yang dilakukan terhadap sistem dan metode pembelajaran yang berjalan pada TK Anafii-Nur, maka diusulkan membangun media pembelajaran terintegrasi yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sebelumnya yang belum berjalan dengan baik. Dalam usulan pemecahan masalah yang akan diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi berbasis komputersisasi yang dapat digunakan dalam

Gambar 1. Activity Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

Tabel 1. Skenario Activity Diagram Alat Musik Tradisional

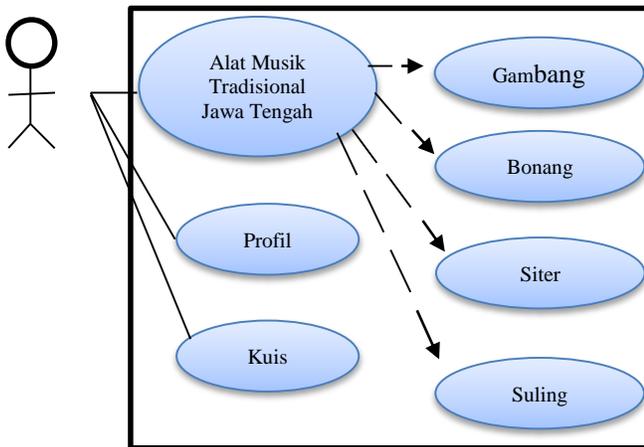
Aktor	Guru dan Siswa
-------	----------------

proses pendukung kegiatan belajar mengajar antara Guru dan peserta didik.

Media pembelajaran yang dibuat akan menampilkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi perangkat komputer. Proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya. Media pembelajar ini akan membantu peserta didik dalam mengenal Alat Musik Tradisional Jawa sehingga diharapkan dapat mengurangi keterlambatan pemahaman yang terjadi dengan sistem yang sedang berjalan. Sehingga peserta didik tidak lagi menemukan kesulitan dalam proses belajar, dan dapat belajar mandiri. Perancangan media pembelajaran ini juga dimaksudkan agar penggunaan teknologi informasi dapat dikenalkan pada peserta didik sejak usia dini, dan penggunaan aplikasi ini tidak lepas dari bimbingan guru dan para orangtua.

B. Diagram Rancangan Sistem

Rancangan sistem ini adalah tahapan perancangan sistem yang akan dibentuk yang dapat berupa penggambaran proses-proses suatu elemen-elemen dari suatu komponen, proses perancangan ini merupakan suatu tahapan awal dari perancangan aplikasi media pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Tengah.



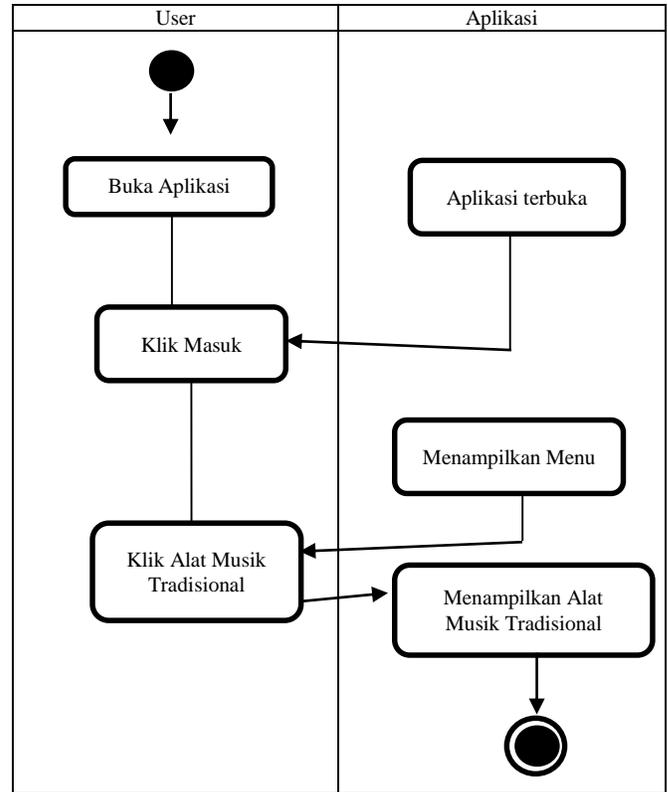
Gambar 2. Use Case Diagram yang diusulkan

Tabel 3. Deskripsi Aktor dalam Use Case

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Guru	Melihat menu alat musik merupakan melihat isi dan jenis alat musik
2.	Siswa	Melihat menu alat musik merupakan melihat isi dan jenis alat musik tradisional jawa tengah yang disediakan oleh sistem.

Activity Diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang

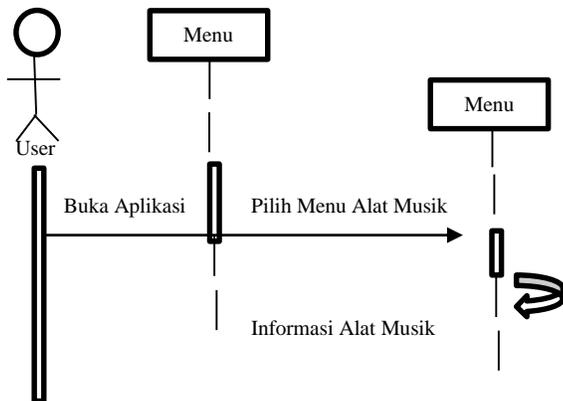
menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan sistem, diagram aktifitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja sistem. Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian.



Gambar 3. Diagram Activity yang diusulkan

Deskripsi gambar 3 User membuka aplikasi kemudian aplikasi akan terbuka ketika aplikasi terbuka klik button Masuk kemudian aplikasi akan menampilkan menu.

Pada setiap *sequence diagram* terdapat aksi aktor yang pertama sekali adalah terhadap interface. *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *sequence diagram* digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek, juga interaksi antar objek, dan menunjukkan sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama, pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah, dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram*.



Gambar 4. Sequence Diagram Login

Gambar 4 diatas merupakan *Sequence Diagram* Aplikasi Alat Musik Tradisional proses di mulai dengan membuka Aplikasi kemudian terdapat beberapa menu pilih yang menu Alat Musik.

C. Rancangan Tampilan

11. Tampilan Home



Gambar 5. Tampilan Home

Pada gambar 5 Tampilan Menu Home untuk dapat mengakses masuk ke dalam sistem.



Gambar 6. Tampilan Mneu

Pada gambar 6 terdapat beberapa menu yang akan user pilih untuk masuk ke halaman selanjutnya terdapat beberapa Alat Musik Tradisional Jawa Tengah.



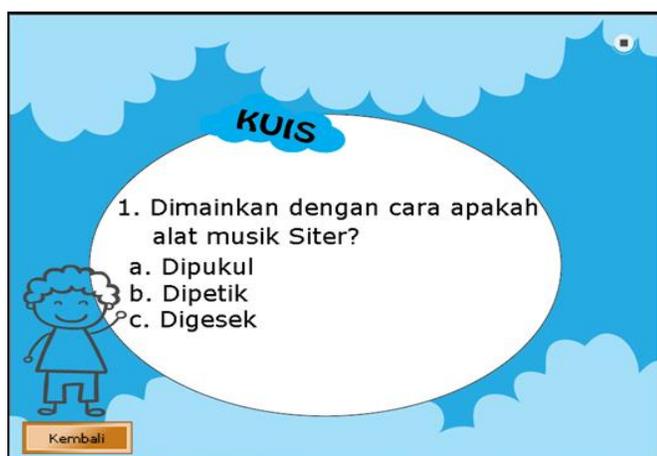
Gambar 7. Tampilan Menu Isi Button Alat Musik

Pada gambar 7 Tampilan Button dari Alat Musik Tradisional Jawa tengah. Masing-masing Alat Musik terdapat penjelasan.



Gambar 8. Tampilan Isi Button Profil

Pada gambar 8 Tampilan dari Button profil yang berisi penjelasan mengenai masing-masing alat musik tersebut.



Gambar 9. Tampilan Kuis

Pada gambar 9 terdapat soal yang terdapat pada menu kuis dan soal terdapat 5 soal yang masing-masing soal ada nilainya jika jawaban benar atau salah.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan proses dalam pembuatan media pengenalan alat musik tradisional Jawa Tengah berbasis multimedia, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir sehingga penulis mengambil beberapa kesimpulan, diantaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi interaktif multimedia membuat siswa TK An-Naafi'Nur lebih tertarik dalam mempelajari alat musik tradisional.
2. Aplikasi media pengenalan alat musik tradisional jawa tengah ini dirancang dengan menggunakan gambar,

animasi, serta didukung dengan efek suara akan mudah dimengerti dan diingat dibandingkan dengan pembelajaran konservatif.

3. Perancangan media pengenalan alat musik tradisional jawa tengah berbasis multimedia ini didukung dengan beberapa software lainnya, diantaranya seperti corel draw, adobe flash. Dalam aplikasi disediakan tiga menu tampilan utama yaitu alat musik, profil, dan kuis. Ada 4 alat musik tradisional jawa tengah yaitu bonang, siter, dan suling. Tampilan aplikasi pengenalan alat musik tradisional ini dapat membantu anak-anak TK untuk mengenal alat musik tradisional agar mudah dimengerti.

B. Saran

Setelah terbangunnya pembuatan aplikasi media pengenalan alat musik tradisional jawa tengah berbasis multimedia ini, maka diharapkan dapat dikembangkan :

1. Menjadi berbasis android yang dapat diakses di ponsel atau smartphome lainnya yang terkesan lebih efisien dan praktis.
2. Dapat Mengubah suasana belajar menjadi efektif dan lebih menarik.
3. Aplikasi pembelajaran interaktif yang bisa digunakan proses pembelajaran secara terkomputerisasi.

Penulis menyadari bahwa aplikasi yang diciptakan ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekuarangan dalam perancangan desain maupun suara karena penulis mempunyai keterbatasan waktu dan keilmuan sehingga perlu pengembangan kembali serta penelitian yang lebih meluas lagi sehingga dapat memperbaiki dan menciptakan aplikasi yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ibrahim. *Media Pembelajaran*. Malang. 2012.
- [2] S, Soetarno. *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif*. 2012.
- [3] Andi. *Pasti Bisa Belajar Adobe Flash CS6*. Yogyakarta. 2012.
- [4] V, Lanu. *Adobe Illustration*. Jakarta.2015.
- [5] E, Pratiwi. *Photoshop*. Jakarta. 2013.
- [6] S, Rossa A dan M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat lunak, Informatika*. Bandung. 2014.
- [7] D, Kurnia. *Ensiklopedia Negeriku Alat Musik Tradisional*, PT Bhuana Ilmu Populer No.Anggota IKAPI: 246/DKI/04. Jakarta. 2015.