

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
ALAT MUSIK TRADISIONAL
ACEH BERBASIS
FLASH**

*DESIGNING INFORMATION SYSTEM OF MAPPING HOSPITAL LOCATIONS AROUND
BANDA ACEH AND ACEH BIG CITIES*

M.Haris Zulfikar¹, Desita Ria Yusian², Kasat³, Dasmita⁴

*Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ubudiyah Indonesia,
Jl. Alue Naga, Tibang. Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia Email :
mrharrisowen@gmail.com¹
cytaria@gmail.com²*

ABSTRAK

Multimedia interaktif menjadi salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang memadukan antara teks, gambar, animasi, audio dan video serta interaktifitas yang saling berkaitan. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang bersifat konvensional menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi kurang jelas sehingga perlu adanya visualisasi materi yang konvensional menjadi lebih konkrit. Belum tersedianya multimedia interaktif pembelajaran yang berbasis komputer. Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk multimedia interaktif yang valid sebagai media pembelajaran kesenian untuk siswa pokok bahasan jenis alat musik tradisional Aceh. Penelitian ini menggunakan model pengembangan kualitatif yaitu dalam pelaksanaannya digunakan untuk meneliti pada objek alamiah. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikaji bahwa secara keseluruhan media yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid atau layak untuk dijadikan media sebagai penunjang belajar dalam mata pelajaran Kesenian dengan pokok bahasan alat musik tradisional Aceh.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Kesenian Aceh.

ABSTRACT

Interactive multimedia into one of the computer learning media that combine text, images, animation, audio and video and interactivity. The learning process that uses only conventional media causes less active students in the learning process. Learning materials are conventional causes students understanding of matter is less clear that the need for visualization conventional material becomes more concrete. Unavailability of interactive multimedia, computer learning. The purpose of this development is to produce a valid interactive multimedia as a learning medium for students of art subjects Aceh kinds of traditional musical instruments. This study uses a qualitative development model that is in the implementation, used to examine the natural object. On the research results can be assessed that the overall media that have been developed have valid criteria or eligible to be used as a media of supporting learning in the subjects of Art on the subject of traditional musical instruments Aceh.

Keywords : Development, Interactive Multimedia, Arts Aceh.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari

satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Menurut Sudarwan (2013)

pendidikan merupakan salah satu instrument utama dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM), tenaga kependidikan memiliki tanggung jawab untuk mengemban tugas itu. Menyadari akan hal tersebut pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sehingga mampu menciptakan generasi penerus

bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat. Pendidikan di sekolah dikatakan baik jika dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran, keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh beberapa unsur, diantaranya siswa, guru, kurikulum, metode maupun strategi pembelajaran, dan sarana dan prasarana (media pembelajaran) yang digunakan dalam proses pembelajaran, akan tetapi kondisi nyata proses pembelajaran di sekolah tidak sepenuhnya berjalan dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang masalah di atas adalah pada saat ini model pembelajaran alat musik tradisional masih menggunakan konsep pembelajaran konvensional dan masih minim sekali pembelajaran tersebut menggunakan konsep pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

1.3 Tujuan Penelitian

Dari identifikasi masalah maka tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran alat musik tradisional aceh menggunakan *Macromedia Flash*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk bisa menjadi sebuah media pembelajaran interaktif untuk membuat pendidikan di aceh khususnya alat-alat kesenian Aceh semakin berkembang.

1.5 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Fitur aplikasi ini meliputi enam alat musik tradisional Aceh.
2. Pembuatan aplikasi ini akan lebih mengutamakan pengenalan dan pembelajaran secara cepat cara memainkan alat musik tradisional Aceh.

2.1 Kajian Pustaka

Media berasal dari kata latin,

merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Beberapa definisi menurut para ahli tentang multimedia. Menurut (Arsyad, 2012) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi, sedangkan pengertian media menurut Suyanto (2013) adalah media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

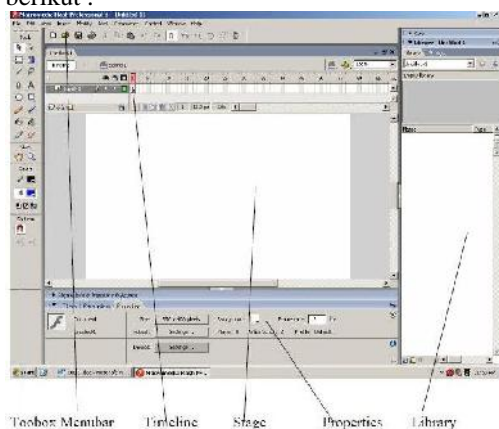
2.2 Multimedia Interaktif

Menurut Ariasdi (2013:10) bahwa Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

2.3 Macromedia Flash MX

Macromedia Flash MX merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. Wahana (2013) berpendapat bahwa *Macromedia Flash MX* dibuat oleh perusahaan software macromedia untuk keperluan membuat suatu aplikasi web yang interaktif dan menarik. *Macromedia Flash MX* sering digunakan untuk membuat

animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat game dan tutorial. Karena Macromedia Flash MX dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin apabila Macromedia Flash MX digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran, adapun halaman aplikasi macromedia flash MX dapat dilihat di gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2.1 Halaman Aplikasi Macromedia Flash

2.4 Alat Musik Tradisional Aceh

Pengertian Alat Musik adalah instrumen atau alat yang sengaja diciptakan atau diadaptasikan dengan tujuan supaya dapat menghasilkan suara musik. Walau pada prinsipnya, apa saja yang bisa menghasilkan suara dengan nada-nada tertentu yang bisa

dimainkan oleh pemusik/musisi sudah bisa dikatakan kalau alat tersebut adalah alat musik namun secara khusus alat yang dibuat dengan tujuan hanya untuk musik saja. Alat musik sengaja dibuat bahkan dari bentuk, gaya dan juga menggunakan bahan-bahan yang berbeda-beda.

Aceh adalah salah satu provinsi yang berada di Indonesia dan memiliki beragam kesenian terdiri dari beberapa jumlah Kabupaten/kota yang ada di provinsi Aceh dan memiliki kebudayaan, kesenian dan bahasa daerah yang berbeda-beda, mengenai tentang kesenian di daerah Aceh terdapat 6 (enam) buah alat musik tradisional aceh, diantaranya ialah :

1. Seurunee Kalee
2. Rapai

3. Geundrang
4. Arbab
5. Canang
6. Bangsai Alas

Berikut adalah gambar alat musik tradisional Aceh.

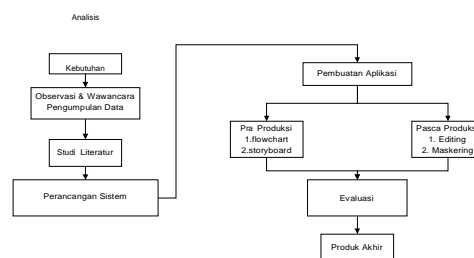


Gambar 2.2 Alat Musik Tradisional Aceh

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif karena dalam pelaksanaannya meliputi suatu metode penelitian yang lebih difokuskan dengan situasi atau fenomena-fenomena yang diteliti. Menurut (Sugiyono, 2012:15) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah. Adapun Bagan Penelitian Dapat Dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3.1 Bagan Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan dan pembuatan pembelajaran pengenalan alat musik tradisional aceh secara interaktif menggunakan flash, secara garis besar melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pada tahap perancangan, pra produksi meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Membuat *storyboard* yaitu membuat uraian ringkas secara deskriptif yang

berisi alur cerita yang ada dalam media pembelajaran.

4. Implementasi Pembuatan Alat Musik Tradisional Aceh

Dalam pembuatan video pada multimedia interaktif mengikuti proses perancangan Rancang Bangun Multimedia Interaktif pengenalan Alat Musik Tradisional Aceh berbasis Macromedia Flash MX dimulai dengan mengumpulkan objek gambar alat musik sebanyak 6 (enam) buah yaitu arbab, bangsi alas, canang, geundrang, seurunee kale, dan rapai. Pada proses pembuatan gambar alat musik ini, penulis menggunakan *software Adobe Photoshop cs 3*.

4.1 Hasil Media Pembelajaran



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama

Ditampilan halaman utama terdapat judul aplikasi multimedia interaktif pengenalan alat musik tradisional aceh dan dilanjutkan dengan kumpulan semua gambar alat musik tradisional, selanjutnya ada tombol masuk untuk masuk ke halaman selanjutnya.



Gambar 4.2 Tampilan alat musik Arbab

Ditampilan berikutnya ialah tampilan alat musik tradisional Aceh yaitu arbab, bangsi alas, canang, geundrang, seurunee kale, dan rapai terdapat didalamnya narasi daripada profil alat musik tersebut dan gambar alat musik tersebut dan diakhiri dengan tombol pemutar suara alat musik tersebut dan tombol untuk mematikan suara alat musik tersebut.



Gambar 4.3 Tampilan Evaluasi

Ditampilan halaman evaluasi ialah tampilan 10 pertanyaan dengan bentuk pilihan ganda dengan pertanyaan meliputi ilmu pengetahuan kesenian yang telah di pelajari didalam aplikasi multimedia interaktif pengenalan alat musik tradisional Aceh.



Gambar 4.4 Tampilan Hasil Evaluasi

Pada halaman berikut nya terdapat tampilan hasil evaluasi untuk mengetahui berapa pilihan benar dan pilihan salah yang didapatkan oleh siswa dan juga evaluasi dibuat untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah belajar dengan aplikasi multimedia interaktif ini.

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan seluruh materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok hasil perancangan multimedia interaktif pengenalan alat musik tradisional aceh sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran Multimedia Interaktif pengenalan Alat Musik Tradisional Aceh ini telah dapat memberikan informasi serta gambaran dan audio dalam pengenalan alat musik tradisional aceh.
2. Aplikasi ini dirancang sebagai sarana media pembelajaran bagi alat musik tradisional Aceh secara multimedia interaktif .

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dihasilkan beberapa saran yang akan dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi penelitian kedepan. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut :

1. Pengembangan pembelajaran Multimedia Interaktif pengenalan Alat Musik Tradisional Aceh dapat dilanjutkan dengan informasi alat musik yang lebih banyak.
2. Pengembangan pembelajaran Multimedia Interaktif pengenalan Alat Musik Tradisional Aceh dilanjutkan dalam bentuk aplikasi *mobile*.
3. Pengembangan evaluasi Multimedia Interaktif pengenalan Alat Musik Tradisional Aceh dapat dilanjutkan dengan mengetahui pemberitahuan apabila ada jawaban salah.

Daftar Pustaka

Arianto, 2011, *Animasi dengan Macromedia Flash CS3*, Yogyakarta: Andi Publisher.

Ariasdi. 2013. *Pengantar Media Periklanan*. Yogyakarta: Widya Press.

Arsyad, Azhar, 2012, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press, hal. 3

Iwan H.M , 2010, *Muatan Lokal: Kesenian Aceh*, Banda Aceh : Pustaka Warga Negara, Hal. 38-41

Pandu,W.D. 2010. *Tutorial 5 Hari Menguasai Adobe Flash CS4 – edisi Pertama*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Suparman , M. Atwi, 2011, *Desain Instruksional*, Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka, hal. 187

Suyanto, M., 2013, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta : Andi, hal. 255-290

Suyanto, M. dan Yuniawan, Aryanto. 2012. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Wahana. 2011. *Panduan Aplikatif dan Solusi Adobe Flash Untuk Membuat Animasi Kartun - edisi Pertama*. Yogyakarta: Andi Publisher.