

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT MUSIK  
TRADISIONAL NUSANTARA PADA MATA PELAJARAN  
KESENIAN DI SMPN 4 KUBUNG BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya pada Jurusan  
Manajemen Informatika*



**MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN  
SOLOK  
2021**

## ABSTRAK

Proses pembelajaran pengenalan alat-alat musik tradisional nusantara pada mata pelajaran kesenian di SMPN 4 Kubung masih dilakukan secara manual. Dimana guru sebelumnya menjelaskan tanpa membawa media alat musik. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *multimedia* yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik kepada siswa. Karena didalam aplikasi *macromedia flash 8* ini mencakup nama, bentuk dan bunyi dari alat musik tradisional nusantara. Dengan adanya aplikasi ini selain guru siswa juga dapat mempelajari berbagai macam alat musik nusantara dari berbagai macam daerah di nusantara.

***Kata Kunci : macromedia flash 8, pembelajaran, kesenian, sekolah, kesenian nusantara***



## ABSTRACT

The learning process of introducing traditional musical instruments in art subjects in SMPN 4 Kubung is still done manually. Where the teacher previously explained without bringing the media of musical instruments. Therefore, multimedia-based interactive learning media is needed that can make it easier for teachers to convey material more attractively to students. because in the application macromedia flash 8 includes the name, shape and sound of traditional musical instruments of the archipelago. With this application in addition to teachers students can also learn a variety of musical instruments from various regions in the region.

**Keywords:** *macromedia flash 8, pembelajaran, kesenian, sekolah, kesenian nusantara*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan budaya. Salah satu kekayaan budaya itu ialah keragaman musik tradisional. Hampir setiap wilayah di Indonesia memiliki ciri khas musik tradisional sendiri-sendiri.

Menurut sejarah alat musik pada awalnya dibuat dari benda-benda sekitar yang mudah ditemukan (David et al., 2014). Pada awal penggunaan alat musik menggunakan bahan alam seperti kayu, kulit binatang, buah-buahan kering dan lainnya. Seiring perkembangan waktu bahan yang digunakan semakin moderan dan mudah didapatkan.

Alat musik tradisional pada tiap daerah memiliki fungsi yang berbeda pula. Ada beberapa daerah yang hanya menggunakan alat musik serta bunyinya pada acara tradisional yang dianggap sakral. Sedangkan di beberapa daerah alat musik menjadi pelengkap yang harus selalu dihadirkan guna memberikan kelengkapan bunyi-bunyian yang indah.

Menurut Angelina Melisa, dkk (2014) pada penelitiannya dikatakan bahwa salah satu upaya melestarikan budaya alat musik dan lagu tradisional Indonesia adalah melalui pendidikan seni budaya pada sekolah tingkat dasar. Pada pengamatan saat ini pembekalan tentang pemahaman alat musik tradisional perlu diterapkan dari tingkat pra sekolah hingga perguruan tinggi.

Guru merupakan salah satu unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tugas guru di sini yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak siswa, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina siswa agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 73). Dalam memberikan pengajaran tentang alat musik tradisional, terdapat beberapa guru yang terkadang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan, maupun materinya. Dikarenakan kurangnya pemahaman tentang alat musik tradisional tersebut. Oleh karena itu perlu dibuat suatu media perangkat ajar untuk membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang pengenalan alat musik tradisional.

Berdasar pada standar isi kurikulum KTSP di Sekolah Menengah Pertama mata pelajaran seni budaya dijabarkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada setiap standar kompetensi mata pelajaran seni budaya mencakup kegiatan berapresiasi karya seni dan berekspresi melalui karya seni. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran Seni Budaya mencakup kegiatan berapresiasi karya seni dan berkreasi/ berekspresi melalui karya seni rupa, musik, tari teater ( Tim Pustaka Yustisia, 2007 : 96). Berdasarkan dari cakupan pelajaran seni budaya, pembelajaran seni musik merupakan salah satu pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan apresiasi siswa melalui karya seni musik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seni musik perlu dikembangkan proses pembelajaran

yang mengarah pada pencapaian tujuan dan keberhasilan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, kreativitas siswa untuk belajar, dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Seiring perkembangan teknologi penggunaan media pembelajaran yang berbasis multimedia merupakan salah satu solusi bagi guru dan murid dalam memahami seni musik atau alat musik tradisional. Media ajar yang berbasis pada multimedia dapat memudahkan guru dan murid memahami materi dan menemukan bermacam-macam alat musik tradisional nusantara. Dengan satu klikan dapat menghasilkan bunyi, asal, bentuk, dan bagian alat musik tersebut.

Sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 4 kubung adalah salah satu sekolah menengah di kecamatan Kubung Kabupaten Solok yang tepatnya berada di nagari Panyakalan. Sekolah ini merupakan sekolah favorit bagi masyarakat sekitar dan di Kecamatan Kubung. Siswa dan siswinya berasal dari beberapa nagari di kecamatan kubung dan ada juga yang berasal dari kecamatan lain seperti kecamatan bukit sundi. Jumlah siswanya pada tahun 2021 adalah berjumlah 133 orang.

SMPN 4 kubung telah banyak melakukan kegiatan ekstrakurikuler terutama di bidang seni. Kegiatan ekstrakurikuler yang paling menonjol adalah seni tari. Banyak prestasi yang telah diperoleh yang salah satunya pada tahun 2021 ini adalah lomba tingkat nasional yang dapat dilihat melalui sosial media dichanel youtube selain itu kegiatan ekstrakurikuler lainnya adalah olimpiade matematika, band musik upacara, karya ilmiah, olimpiade fisika,

dan basket. Karna kegiatan ekstrakurikuler di bidang seni sangat menonjol dan digemari banyak siswa untuk itu penulis menjadikannya sebagai objek penelitian ini, yang dikhususkan pada pembelajaran seni alat musik tradisional. Sebagai bahan ajarnya penulis hanya menyajikan alat musik tradisional yang dibatasi pada kajian nama, bentuk, bunyi dan kegunaannya. Muatan materi tentang alat musik tradisional ini diajarkan dikelas IX.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMPN 4 Kubung, pengenalan mata pelajaran seni budaya khususnya tentang alat tradisional masih dilakukan secara manual contohnya seperti gendang. Guru mempraktekkan bermain gendang didepan kelas dengan cara menepukkan tangan ke alat yang menghasilkan bunyi. Begitupun pada alat musik saluang, guru mempraktekkan bagaimana alat musik itu menghasilkan bunyi, hingga siswa paham. kalau ini dilakukan terus menerus akan menghabiskan waktu bagi seorang guru mempraktekkan kepada siswa karna setiap alat musik tersebut harus dipraktekkan.

Dengan demikian peneliti mengambil kesimpulan bahwa diperlukan suatu media ajar berbasis multimedia yang nantinya dapat digunakan langsung oleh guru maupun siswa dalam mengenali seni budaya tradisional, khususnya berupa alat musik. Hal ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada siswa.

## **1.2 Rumusan masalah**

Bagaimana Merancang Media Pembelajaran pengenalan alat-alat musik Nusantara di SMPN 4 KUBUNG melalui aplikasi macromedia flash yang mencakup nama, bentuk, bunyi, asal dan kegunaannya?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat memudahkan guru menyampaikan pelajaran kesenian dalam bentuk aplikasi.

## **1.4 Batasan Masalah**

Untuk mempermudah siswa dalam memahami alat musik maka penulis melakukan penelitian dalam pembuatan aplikasi pengenalan alat musik tradisional yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **a. Wawancara**

Mengumpulkan Informasi mengenai nama, bentuk, bunyi, dan kegunaan alat musik tradisional. Selain melalui kajian materi pustaka, peneliti langsung turun ke sekolah SMP N 4 Kubung untuk observasi langsung pada guru kesenian dan siswanya. Sehingga nantinya data yang disajikan tepat, akurat, dan objektif.

### **b. Studi Kepustakaan**

Referensi yang digunakan bersumber dari jurnal tentang alat musik tradisional dan buku-buku yang sesuai dengan judul yang diangkat.

### c. Analisis

Sistem pembelajaran khususnya pelajaran seni budaya alat musik tradisional masih diajarkan secara manual. Materi yang disediakan masih berupa buku sehingga bunyi yang dihasilkan masih belum bisa dipahami secara langsung oleh siswa. Sehingga masih banyak jenis alat musik yang hanya dikenali dari segi nama, tanpa tau bentuk dan bunyinya ataupun sebaliknya. Dengan adanya aplikasi macromedia flash ini yang mencakup nama, bentuk, bunyi dan kegunaannya dapat memudahkan untuk lebih mengenal alat musik tradisional.

### d. Perancangan

Rancangan Media ajar tentang alat musik tradisional yang mencakup nama, bentuk, bunyi dan kegunaannya, peneliti memfasilitasinya dengan menerapkan aplikasi macromedia flash berbasis multimedia. Dengan mengklik salah satu tombol nama alat musik maka dapat menemukan tombol menu bentuk, bunyi dan kegunaannya. Sehingga akan membuat kegiatan pembelajaran seni budaya alat musik tradisional menarik.

### e. Pemograman

Membangun Media bahan ajar yang berbasis pada multi media, dapat menggunakan *Macromedia Flash* dikombinasikan dengan power

point untuk membuat tombol-tombol menu dan aplikasi audio video untuk memasukan foto atau suara..

**f. Uji Coba**

Kegiatan uji coba dilakukan untuk melihat sejauh mana hasil perancangan media bahan ajar yang berbasis *makromedia flash* tentang alat musik tradisional dapat dipakai oleh seluruh siswa dan guru.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Macromedia Flash Profesional 8 pada mata pelajaran kesenian di SMPN 4 Kubung adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi *makromedia flash* dalam penyampaian materi mata pelajaran kesenian guru dapat menyampaikan materi yang lebih menarik kepada siswa karena di dalamnya mencakup nama, bentuk dan bunyi dari alat musik itu sendiri.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan siswa mempelajari berbagai macam alat-alat musik nusantara dari berbagai macam daerah.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk mengoptimalkan media pembelajaran dengan Macromedia Flash Profesional 8 peneliti terlebih dahulu bersosialisasi dengan guru-guru untuk menjalankan program agar bisa ditampilkan pada siswa.
2. Agar aplikasi ini lebih terarah secara menyeluruh maka perlu dilakukan *pengupdatetan* pada aplikasi yang sudah ada.
3. Pemakaian program macromedia flash 8 harus mengikuti *standart* komputerisasi baik *software* maupun *hardware*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Meilinda, N. V., Nuraisyah, L. F., & Senjayawati, E. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Journal on Education*, 1(3), 512-524.
- Artha, A. H. (2014). Metode Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Pakem) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Musik Ansambel Siswa Kelas Vii D Smp Negeri 39 Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 3(1).
- Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 178-186.
- Dewi, G. P. F. (2012). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sebagai media pembelajaran siswa sd berbasis macromedia flash. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Fatkhurrohman, A., & Susetyo, B. (2017). Bentuk Musik Dan Fungsi Kesenian Jamjaneng Grup" Sekar Arum" Di Desa Panjer Kabupaten Kebumen. *Jurnal Seni Musik*, 6(1).
- Umar, N. A., Suryan, A., & Prasetyo, H. N. (2015). Aplikasi Pembelajaran Dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia (studi Kasus: Kelas Iii Sd Islam Athirah). *eProceedings of Applied Science*, 1(3).
- Kurniawan, D. Penggunaan Media Musik Sebagai Aspek Pendukung Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(1).
- Sari, D. N., & Desriyeni, D. (2019). Klasifikasi Alat Musik Tradisional Minangkabau. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 8(1), 88-99.
- SETIAWAN, H. (2015). Rancang Bangun Ensiklopedia Digital Seni Dan Budaya Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika*, 4(01).
- Saputro, A. H. (2013). *Penggunaan Pendekatan Savi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Apresiasi Musik Nusantara Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 7 Pemalang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Fitri, J., Sarmidin, S., & Mailani, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. *Jom Ftk Uniks (Jurnal Online Mahasiswa Ftk Uniks)*, 1(1), 23-33.
- Ramadhan, S., Prayogo, P., & Azkia, A. R. (2018). Media Pengenalan Alat Musik Tradisional Jawa Tengah Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(2).