
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU DAERAH DENGAN ANIMASI INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Andy Dharmalau¹⁾, Lela Nurlaela²⁾, Verawaty Handoyo³⁾
^{1,2,3} Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi, ITB Swadharma

Correspondence author: Andy Dharmalau, andy.d@swadharma.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstract

The Indonesia has cultural diversity according to existing regions, one of which is folk songs. It takes the participation of teachers in schools for the introduction and learning of culture in order to remain sustainable. SD Negeri Pejagalan 05 Elementary School Jakarta, has not yet developed computerized learning media for cultural subjects, especially folk songs. Teaching about culture, especially folk songs in schools only focuses on theoretical giving. At the time when learning arts and culture experienced quite a lot of difficulties considering the diversity of regional cultures in the archipelago. The use of learning media as a learning aid is very much needed, while the tools for introducing culture are also very minimal. Based on observations, interviews and analysis of this study using the PIECES theory. Researchers develop learning media in the form of animation, using Adobe Flash CS6 software. In this animation, the material in the form of text and audio is accompanied by an image in the form of a map of Indonesia. The result of this research is the creation of an interactive application of learning folk songs with the Adobe Flash Professional CS6 program. The implementation of the application is made according to expectations.

Keywords: Adobe Flash, Animation, Folk songs, Learning Media, Multimedia

Abstrak

Indonesia memiliki keragaman budaya sesuai daerah yang ada, salah satunya adalah lagu – lagu daerah. Dibutuhkan peran serta para guru di sekolah untuk pengenalan dan pembelajaran kebudayaan agar tetap lestari. SD Negeri Pejagalan 05 Jakarta, belum mengembangkan media pembelajaran berbasis komputerisasi untuk mata pelajaran kebudayaan khususnya lagu daerah. Pengajaran tentang kebudayaan khususnya lagu-lagu daerah di sekolah-sekolah hanya menitikberatkan pada pemberian secara teori saja. Pada saat pembelajaran kesenian dan kebudayaan mengalami cukup banyak kesulitan, mengingat beranekaragamnya kebudayaan daerah nusantara. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar sangat dibutuhkan, sedangkan alat bantu untuk mengenalkan kebudayaan pun juga sangat minim. Berdasarkan observasi, wawancara dan analisis dari penelitian ini yang menggunakan teori PIECES. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk animasi, menggunakan Software Adobe Flash CS6. Animasi materi ini berbentuk teks dan Audio dilengkapi gambar berupa peta Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah

terciptanya sebuah aplikasi interaktif pembelajaran lagu daerah dengan program Adobe Flash Professional CS6. Implementasi dari aplikasi yang dibuat berjalan sesuai dengan harapan.

Kata Kunci: *Adobe Flash*, Animasi, Lagu daerah, Media belajar, Multimedia

A. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki budaya yang beraneka ragam sesuai daerah – daerah yang terdapat di Indonesia, salah satunya adalah lagu–lagu daerah. Generasi muda pada saat ini banyak yang tidak mengenal lagu–lagu daerah, kebanyakan mereka lebih menyukai kebudayaan modern. Dibutuhkan peran serta para guru di sekolah untuk pengenalan dan pembelajaran kebudayaan agar tetap lestari. SD Negeri Pejagalan 05 Jakarta, belum mengembangkan media pembelajaran berbasis komputerisasi untuk mata pelajaran kebudayaan khususnya lagu daerah (Magdalena Purba, Hernawati, & Suryadi, 2018). Pengajaran tentang kebudayaan khususnya lagu-lagu daerah di sekolah-sekolah hanya menitikberatkan pada pemberian secara teori saja. Pada saat pembelajaran kesenian dan kebudayaan mengalami cukup banyak kesulitan, mengingat beranekaragamnya kebudayaan daerah nusantara (Sayfulloh, Setiaji, & Ishak, 2018).

Kemampuan dapat dilatih dan dikembangkan dengan metode pembelajaran dua arah antara guru dan siswa. Guru mempunyai peranan penting di dunia pendidikan untuk membentuk dan mendorong siswa menjadi manusia yang berkualitas. Seorang guru harus pandai menciptakan siswa yang terampil, hal tersebut bisa diwujudkan melalui lingkungan sekolah, dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru harus pandai memilih dan menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini dibahas sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan media, salah satunya adalah media animasi pada mata pelajaran pengembangan

kebudayaan khususnya lagu daerah (Septanto & Dirgantara, 2020; Soleh, Nurajizah, & Muryani, 2019).

Penggunaan alat bantu belajar sangat dibutuhkan, sedangkan alat bantu untuk mengenalkan kebudayaan pun juga sangat minim. Aplikasi media pembelajaran menggunakan multimedia dapat menjadi salah satu solusi untuk pengadaan alat bantu (Arsyah & Munandar, 2017; Widiyastuti, Salameto, & Radia, 2018).

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan link sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi. Kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik (Fachri & Hendry, 2019; Pradipta Yasa, Ariawan, & Sutaya I Wayan, 2017; Widiyastuti et al., 2018).

Animasi adalah bagian dari grafika komputer yang menyajikan tampilan-tampilan yang sangat atraktif, juga merupakan sekumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan cepat untuk mensimulasi gerakan yang hidup. Pemanfaatan animasi dapat ditujukan untuk pembuatan simulasi, hasilnya dapat memvisualisasikan cara kerja suatu alat atau menampilkan keluaran program dengan gambar-gambar yang menarik dibanding dengan sederetan angka dan program-program permainan (Soleh et al., 2019).

Saat ini terdapat banyak jenis software animasi yang beredar dipasaran, dari yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang gratis hingga puluhan juta rupiah. Dari sisi fungsi penggunaan software animasi dapat

dikelompokkan menjadi *software* Animasi 2 Dimensi dan *software* Animasi 3 Dimensi (Sayfulloh et al., 2018).

Pembuatan aplikasi multi media menggunakan *software Adobe Flash CS6* (dahulu bernama *Macromedia Flash*). *Software* ini merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Sistem*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player* (Widiyastuti et al., 2018).

Penggunaan multimedia sebagai alat bantu belajar merupakan solusi dari permasalahan ini. Aplikasi animasi dalam materi ini berbentuk teks dan audio dilengkapi gambar berupa peta Indonesia (Magdalena Purba et al., 2018). Dengan terciptanya sebuah aplikasi interaktif pembelajaran lagu daerah dengan program *Adobe Flash Professional CS6* diharapkan berjalan sesuai dengan harapan.

B. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data sebagai tahapan dalam proses riset dimana peneliti menerapkan cara dan teknik ilmiah tertentu dalam rangka mengumpulkan data secara sistematis guna keperluan analisis. Teknik pengumpulan data yang digunakan studi lapangan ke SD Negeri Pejagalan 05 Jakarta, untuk melakukan observasi pengamatan objek penelitian secara langsung terhadap pengetahuan tentang lagu daerah. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dilakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan para siswa, dan guru yang terkait dengan program animasi interaktif pengenalan lagu daerah pada Sekolah Dasar.

Melengkapi wawasan keilmuan dilakukan juga studi pustaka dari berbagai buku, literatur, skripsi, jurnal dan beberapa

sumber dari internet. Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari teori-teori dari buku tentang lagu-lagu daerah pada sekolah dasar, animasi flash dan pendidikan yang berhubungan dengan perancangan media pembelajaran, sebagai landasan dasar untuk terciptanya aplikasi pembelajaran lagu-lagu daerah sekolah dasar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan atau menggambarkan tentang analisis yang berhubungan dalam pembuatan animasi interaktif yang akan dibangun. Analisis kebutuhan informasi terbagi menjadi dua (2), yaitu: kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang dikerjakan oleh sistem. Maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibutuhkan dalam perancangan media pembelajaran dengan animasi interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang digunakan harus kompatibel, baik dari *software* dan *hardware* agar memudahkan user dalam penggunaan aplikasi.
2. Sistem yang dibuat harus dimengerti oleh pengguna (guru dan siswa).
3. Sistem yang dibuat dapat lebih bersahabat untuk tampilan maupun kemudahan penyajian materi pembelajaran.

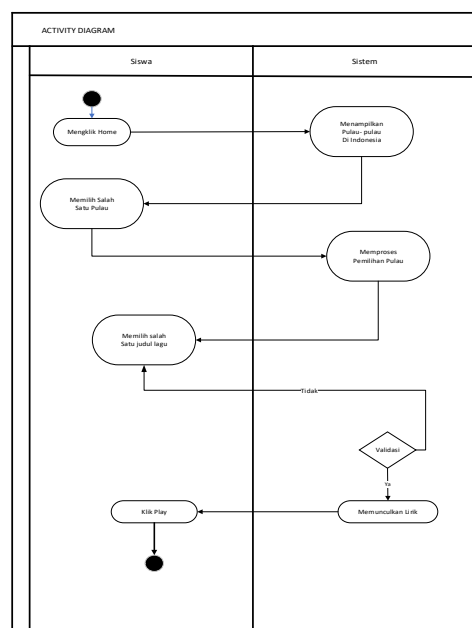
Kebutuhan non fungsional adalah kendala pada pelayanan atau fungsi animasi seperti kendala waktu, kendala proses pengembangan standart, dll. Dari hasil Analisa yang dilakukan pada system yang sedang berjalan dengan menggunakan metode PIECES. Hasil yang didapat dalam kerangka Analisa.

Kerangka Analisa PIECES

1. Performance (kinerja sistem)
Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dan murid dapat lebih memahami materi

2. Information (informasi yang disajikan)
Seluruh informasi lagu-lagu daerah dapat ditemukan dalam satu aplikasi
3. Economic (keuntungan yang dapat diraih)
Guru dapat lebih cepat menjelaskan lagu-lagu daerah dan siswa dapat lebih cepat memahami karena siswa dapat langsung mengetahui lagu daerah yang dipelajari
4. Control (keamanan animasi)
Siswa bebas menggunakan aplikasi ini untuk materi belajar, karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
5. Efficiency (efisiensi orang dan proses)
Sistem dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.
6. Service (layanan yang diberikan)
Siswa dapat memahami langsung tentang lagu-lagu daerah beserta nama pulau asal dari lagu daerah tersebut.

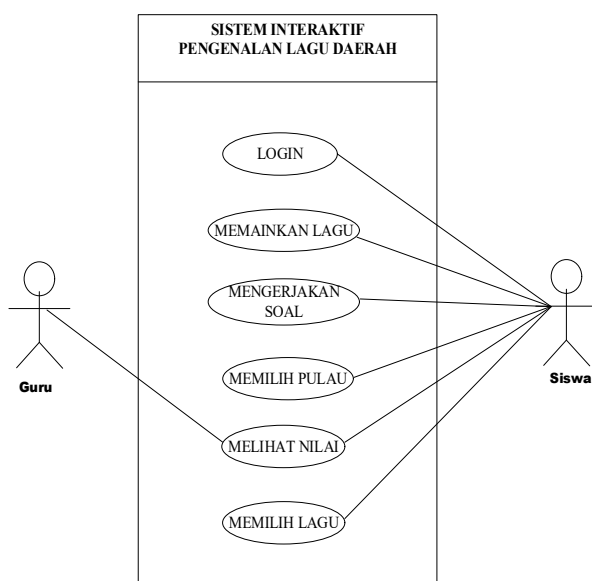
Activity Diagram Proses Memainkan Lagu



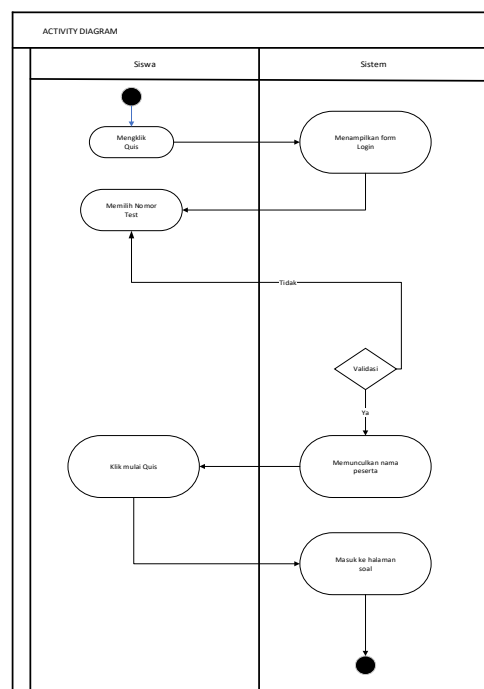
Gambar 2. Activity Diagram Proses Memainkan lagu

Usecase Diagram.

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Berikut adalah gambar use case pada sistem interaktif pengenalan lagu daerah:

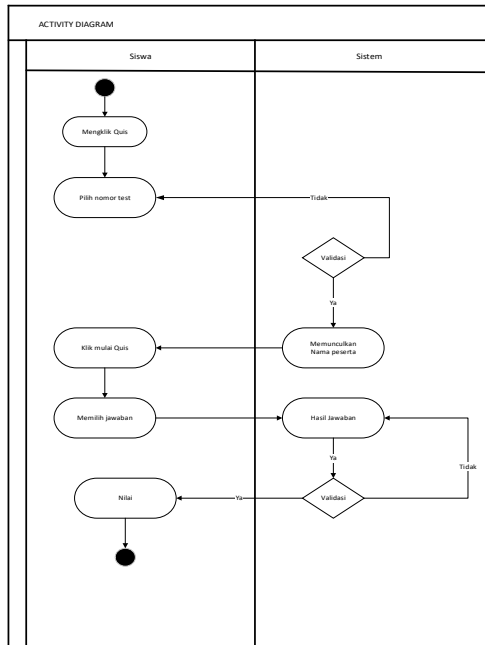


Gambar 1. Use Case Diagram



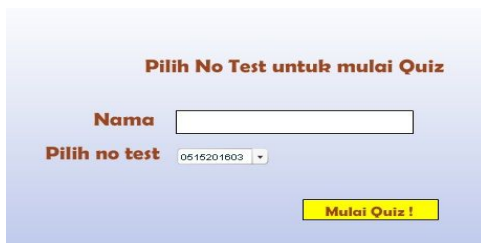
Gambar 3. Activity Diagram Proses Mengerjakan Soal

Activity Diagram Proses Melihat Nilai



Gambar 4. Activity Diagram Proses Melihat Nilai

Rancangan Layar Halaman Login



Gambar 5. Rancangan Tampilan Layar Halaman Login

Rancangan Layar Halaman Memainkan Lagu



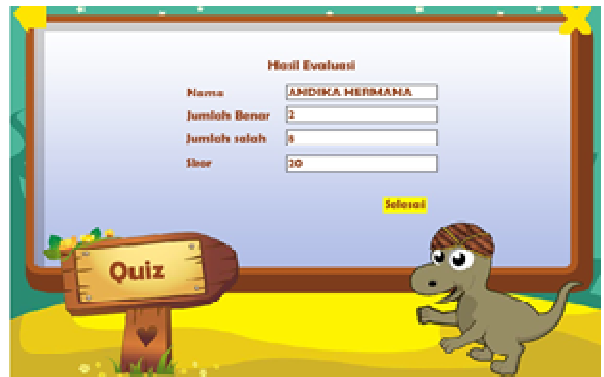
Gambar 7. Rancangan Tampilan Layar Memainkan Lagu

Rancangan Layar Halaman soal



Gambar 8. Rancangan Tampilan Layar Halaman Soal

Rancangan Layar Halaman Laporan Nilai



Gambar 9. Rancangan Tampilan Layar Laporan Nilai

D. PENUTUP

Pembelajaran budaya sesuai daerah yang ada, salah satunya adalah lagu – lagu daerah memiliki arti penting sebagai aset bangsa yang harus di lestarikan.

Dibutuhkan peran serta para guru di sekolah untuk pengenalan dan pembelajaran kebudayaan agar tetap lestari. SD Negeri Pejagalan 05 Jakarta, belum mengembangkan media pembelajaran berbasis komputerisasi untuk mata pelajaran kebudayaan khususnya lagu daerah. Pada saat pembelajaran kesenian dan kebudayaan mengalami cukup banyak kesulitan, mengingat beranekaragamnya kebudayaan daerah nusantara. Alat bantu belajar sangat

dibutuhkan, sedangkan alat bantu untuk pembelajaran pun juga sangat minim.

Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah aplikasi interaktif pengenalan lagu daerah untuk anak kelas 3 SDN Pejalagan 05 dengan program Adobe Flash Professional CS6.

Setelah diujikan program pembelajaran ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Program pembelajaran ini dapat dijalankan pada komputer manapun dengan performance yang berbeda-beda.

Adapun saran untuk pengembangan sistem dan penelitian lanjutan adalah diantaranya dengan meningkatkan kualitas lagu dan musik yang lebih baik dan jumlahnya lebih banyak lagi.

Dengan adanya animasi interaktif ini diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran – pembelajaran yang berbentuk multimedia interaktif lainnya dengan pokok bahasan yang berbeda.

Kualitas program yang dapat diperbaiki seperti penggunaan sound yang lebih jelas atau penggunaan maskot dan gambar – gambar yang lebih menarik serta animasi yang lebih atraktif.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arsyah, U. I., & Munandar, A. (2017).

Perancangan media pembelajaran lagu-lagu daerah pada yayasan pendidikan Al-Mawaddah Teladan Kisaran berbasis multimedia. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer*, No. 2(No. 2), 127–132. Retrieved from Media pembelajaran, lagu daerah, Adobe Flash, Multimedia.%0A1.1

Fachri, B., & Hendry, H. (2019).

Perancangan animasi interaktif belajar berhitung berbasis multimedia pada Tk-It Al Washliyah Klambir Lima Hampan Perak. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i1.690>

Magdalena Purba, V. R., Hernawati, E., &

Suryadi, A. H. (2018). *Media pembelajaran interaktif peta dan budaya Indonesia berbasis multimedia (Studi Kasus: Sd Tiara Bunda , Batununggal)*. 4(3), 1843–1855.

Pradipta Yasa, K. A., Ariawan, K. U., & Sutaya I Wayan. (2017).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik untuk kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>

Sayfulloh, A., Setiaji, S., & Ishak, R.

(2018). Perancangan program animasi interaktif pengenalan lagu nasional tingkat SD. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 2(4), 118. <https://doi.org/10.30865/mib.v2i4.841>

Septanto, H., & Dirgantara, H. B. (2020).

Perancangan media pembelajaran pengenalan hewan berbasis animasi multimedia untuk anak-anak Tk. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 99–109. Retrieved from <https://journal.untar.ac.id/index.php/JKI/article/view/7192>

Soleh, M. R., Nurajizah, S., & Muryani, S.

(2019). Perancangan animasi interaktif prosedur merawat peralatan multimedia pada jurusan multimedia SMK BPS&K II Bekasi. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 138–150.

<https://doi.org/https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1899>

Widiyastuti, N., Salameto, & Radia, E. H.

(2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan software adobe flash materi bumi dan alam semesta*. 32(1), 79–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/PIP.321.9>