



Aplikasi Multimedia Sederhana Interaktif Dalam Pengenalan Alat Musik Untuk Anak Usia Dini

Muhamad Faiz
Nisa Handiani
Rifqi Muhammad Fadholi
Mochammad Zien Hasan
Ahmad Abdul Malik
Tia Evita

Pembimbing : Ricky Firmansyah, ST., M.Kom

Teknik Informatika, ARS University

Jl. Terusan Sekolah No.1-2, Cicaheum, Kec. Kiaracandong, Jawa Barat 40282

Informasi Artikel	Abstrak
Riwayat Artikel: Diterima Disetujui Dipublikasikan	<i>Dunia pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kita bisa memanfaatkan kemajuan tersebut dengan sebaik dan sesempurna mungkin. Dengan menyediakan beberapa media pembelajaran interaktif yang akan menjadi bahan ajaran merupakan salah satu jalan untuk menjadikan pelajar lebih giat dan tertarik untuk belajar. Maka dari itu kami memanfaatkan kemajuan tersebut dalam bidang multimedia yang dikhususkan pada anak usia dini. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan berbagai materi dan jenis alat musik dengan media yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami. Metode yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu Multimedia Development Life Cycle (MDLC) atau yang biasa kita sebut dengan multimedia interaktif yang mana multimedia ini bisa menimbulkan timbal balik kepada pengguna atau pelajar. Yang membungkus atau meringkas materi dalam sebuah media, yang dapat digunakan oleh anak usia dini. Adapun materi yang digunakan adalah seputar pengenalan alat musik untuk anak usia dini. Hasil yang didapat pada penelitian ini, pelajar khususnya anak usia dini lebih tertatik belajar menggunakan media interaktif ketimbang dengan materi yang biasanya diberikan oleh pengajar. Maka bisa di simpulkan bahwa kemajuan dunia teknologi dan</i>
Kata Kunci: <i>Pengenalan alat musik, media pembelajaran, dan multimedia interaktif.</i>	
Keywords <i>Introduction of musical instruments, learning media, and interactive multimedia.</i>	



informasi ini dapat kita manfaatkan sebagai media pembelajaran yang mengkaji materi lebih ringkas dan menyenangkan. Disamping dapat mudah dipahami, media juga lebih besar daya tariknya. Pembelajaran yang menarik akan menimbulkan pemahaman yang lebih cepat bagi para pelajar khususnya anak usia dini. Atas dasar ini, beberapa sekolah atau pengajar harus bisa menyediakan materi yang lebih menarik dengan memanfaatkan multimedia yang ada.

Abstract

The world of education plays a very important role in human life. In line with the progress of science and technology, we can make use of these advances as well and as perfect as possible. By providing some interactive learning media that will become teaching material is one way to make students more active and interested in learning. Therefore we utilize these advancements in the field of multimedia that are specialized in early childhood. The aim is to introduce various materials and types of musical instruments with media that are fun and easy to understand. The method that will be used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) or what we commonly call interactive multimedia where this multimedia can cause reciprocity to users or students. Which wraps or summarizes the material in a media, which can be used by early childhood. The material used is about the introduction of musical instruments for early childhood. The results obtained in this study, students, especially young children are more interested in learning to use interactive media than with material that is usually provided by teachers. So it can be concluded that the progress of the world of technology and information can be utilized as a learning medium that studies the material more concisely and pleasantly. Besides being easily understood, the media is also more attractive. Interesting learning will lead to faster understanding for students, especially early childhood. On this basis, some schools or teachers must be able to provide more interesting material by utilizing existing multimedia.





PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang teknologi pendidikan (*educational technology*), maupun teknologi pembelajaran (*instructional technology*) menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran dan peralatan – peralatan yang semakin canggih. Bisa disebutkan bahwa dunia pendidikan sekarang ini hidup dalam dunia teknologi media, kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju mengurangnya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang cenderung mengedepankan metode ceramah, diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran pelajar dan pemanfaatan teknologi multimedia. Terlebih dalam kegiatan pembelajaran yang menitik fokuskan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. (Surasmi, 2016)

Teknologi merupakan suatu integral pada setiap budaya. Semakin maju budaya suatu masyarakat, makin banyak juga

teknologi yang berkembang dimasyarakat dan makin canggih teknologi yang digunakan. Masyarakat budaya maju ialah masyarakat yang memanfaatkan teknologi sebagai pembantu pemecahan masalah yang dihadapi. Teknologi mempengaruhi semua bidang kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran. Beberapa cara telah dilakukan dan diupayakan demi kemajuan teknologi dalam hal pendidikan. Penemuan berbagai macam teknologi dalam pendidikan mampu membawa pendidikan menuju pada arah yang lebih baik dan juga lebih mudah. Sekarang, jarak dan waktu bukanlah masalah yang berarti untuk mencari ilmu. Sudah banyak aplikasi yang diciptakan untuk pencarian suatu sumber yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. (Dr. Muhammad Japar, 2018)

Dengan semakin pesatnya dunia teknologi tersebut sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, maka ditimbang perlu bahwa dalam beberapa pengajaran atau proses pembelajaran menggunakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut.

Diantaranya adalah menggunakan multimedia.

Multimedia merupakan sebuah media yang berasal dari gabungan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio, foto, video dan animasi. Multimedia terbagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. (Ariasdi, 2018). Melalui multimedia ini kita bisa menyampaikan pesan kepada khalayak dengan bentuk dan pola yang menarik agar pesan yang ingin disampaikan dapat terlaksana. (chen, Fungsi Multimedia dalam Berbagai Bidang, 2018)

Sebagaimana yang sudah dijelaskan diatas, maka multimedia sangatlah bisa digunakan sebagai salah satu elemen bahan ajar. Selain bisa memuat beberapa teks, audio, animasi dan sebagainya, media juga bisa lebih mudah dipahami. Dalam dunia multimedia ada dua jenis multimedia salah satunya adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis multimedia yang mana pengguna dapat mengontrol komponen-komponen di dalamnya. Tipe multimedia ini lebih mengutamakan personalisasi pemakaian multimedia sesuai keinginan penggunanya.

Dengan multimedia iinteraktif ini, pengguna dapat memilih menu atau bagian yang mana yang ingin pengguna ketahui. Maka penggunaan multimedia interaktif ini lebih menarik perhatian para pengguna karna timbal balik antara multimedia dan pengguna yang bisa membantu memudahkan pengguna (Putra, 2020).

Karakteristik dari multimedia interaktif yang dihasilkan diantaranya adalah pertama, media menyajikan aspek mikroskopis, makroskopis, dan simbolis. Kedua, merupakan media pembelajaran interaktif dengan simulasi dua arah. Ketiga, topik yang dimuat adalah cahaya dan alat optik kelas VIII SMP semester 2, keempat, multimedia interaktif berisikan dubbing yang dapat memandu siswa ketika mandiri belajar, kelima, menyajikan simulasi menjodohkan yang dapat membangun rasa ingin tahu siswa, dan keenam, memiliki dua jenis kuis, kuis langsung dan kuis khusus untuk evaluasi. (Geminiawan, 2018)

Penggunaan multimedia pada proses pembelajaran merupakan suatu cara untuk menciptakan suasana belajar kreatif dan inovatif tanpa harus mengurangi tujuan belajar yang sebenarnya yaitu adanya

perubahan tingkah laku siswa yang dapat diukur dan diamati. Menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa tentulah hal yang ingin dicapai oleh guru dimanapun dan kapanpun juga. Dengan menarik perhatian siswa pada Kegiatan Belajar Mengajar yang guru ciptakan pastinya motivasi untuk belajar siswa akan meningkat demikian pula pemahaman akan konsep materi pelajaran yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat pula. (Sindu, 2015)

Dengan digunakannya multimedia ini diharapkan pengguna atau pelajar, khususnya anak usia dini dapat lebih giat lagi dalam mempelajari suatu materi yang disampiakan dengan menggunakan multimedia interaktif. Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa multimedia interaktif ini dirasa lebih efisien dan membuat siswa lebih aktif dibandingkan dengan menggunakan multimedia yang lainnya. Yang mana multimedia media yang lainnya hanya sekedar mendengarkan atau melihat dan membaca suatu materi saja, tidak bisa kita pilih materi mana saja yang ingin kita pelajari. Untuk itu dalam penelitian ini kami menggunakan multimedia interaktif. Dengan mengambil materi tentang seni musik. Materi yang akan dijelaskan disini

merupakan teori sekitar pengertian alat musik dan jenis alat musik juga terdapat contoh gambar alat musik lengkap dengan contoh bunyi dan cara menggunakan alat musik tersebut.

Adapun pengertian tentang Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. (Wikipedia, 2020)

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian ini kami menggunakan sebuah metode yang dinamakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther – Sutopo. Metode ini terdiri dari enam tahap yaitu **pengonsepan, pendesainan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian**, namun untuk penelitian ini kami hanya bisa membatasi sampai tahap pengujian saja.

1. Prosedur Perancangan

1.1 Studi Pustaka

Mempelajari buku-buku atau jurnal - jurnal yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan dan mencari referensi yang sesuai dengan penelitian yang kami lakukan via daring.

1.2 Pengumpulan Data

Mencari nama – nama alat musik beserta suara, gambar dan videonya. serta memilah gambar dalam vector atau animasi agar dapat memancing daya tarik anak untuk belajar.

1.3 Analisis Data

Menganalisa jenis alat musik yang dikumpulkan dan kemudian memilih materi alat musik mana saja yang akan di masukan dalam pembuatan program.

Dengan membandingkan visual gambar dan nama alat musik yang lebih mudah untuk dipahami dan diingat oleh anak-anak .

1.4 Konsep Aplikasi

Konsep aplikasi didasarkan dari hasil observasi *Multimedia Interaktif* pengenalan alat musik yang akan di kembangkan, sehingga terbentuklah tujuan dari pembuatan *Multimedia Interaktif* edukasi ini. Tujuan pembuatan aplikasi kemudian dirumuskan kedalam deskripsi konsep aplikasi, yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2: Deskripsi Konsep Aplikasi

Keterangan	Deskripsi
Judul	<i>Multimedia Interaktif</i> Pengenalan Alat - Alat Musik
Pengguna	Siswa sekolah dasar atau sederajat
Fitur	Gambar, video, materi alat musik dan musik.
Gambar	Gambar, <i>background</i> , dan tombol dengan format png
Suara	suara dengan format wav

Gambar

Tampilan Program :

1. Tampilan Pertama aplikasi



Untuk memulai tekan tombol “YUK,KITA MULAI” untuk mulai menjalankan Aplikasi

2.Tampilan Menu Utama Aplikasi



Menampilkan menu pilihan mengenai opsi yang mana yang akan dipilih untuk memulai mempelajari alat music

3.Tampilan selanjutnya yaitu jenis alat musik



Menampilkan 3 jenis alat musik yang akan dipilih untuk dipelajari,yaitu jenis alat musik melodis,ritmis,dan harmonis

4.Tampilan Dalam Menu Praktek



Terdapat beberapa contoh suara alat musik yang ada lengkap dengan video cara penggunaannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia yang kami buat, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dilengkapi dengan gambar dan suara merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu anak-anak dalam belajar
2. Dengan menampilkan berbagai macam jenis suatu benda akan menambah wawasan anak-anak
3. Adanya pertanyaan yang diberikan tentu saja akan melatih pengetahuan anak-anak

SIMPULAN

Kesimpulan yang kami peroleh dari penelitian ini adalah dengan penggunaan aplikasi ini sebagai sarana untuk mengenalkan berbagai jenis alat musik kepada anak usia dini untuk membantu mereka agar lebih mengetahui tentang alat musik dengan cara yang sederhana dan menyenangkan yang disukai oleh anak-anak.

REFERENSI

- Ariasdi. (2018, februari 12). *panduan pengembangan multimedia pembelajaran*. Retrieved from ariasdi multimedia:
<https://ariasdimultimedia.wordpress.com/2008/02/12/panduan-pengembangan-multimedia-pembelajaran/>
- chen, v. (2018, februari 2). *Fungsi Multimedia dalam Berbagai Bidang*. Retrieved from kompasiana:
kompasiana.com/vivichen/5a73d9d7caf7db197f3a1232/fungsi-multimedia-dalam-berbagai-bidang?page=all#:~:text=Dapat%20disimpulkan%20bahwa%20multimedia%20merupakan,bidang%20pendidikan%20%20perkerjaan%20maupun%20hiburan.
- chen, v. (n.d.). *fungsi multimedia dalam berbagai bidang*.
- Dimas. (2016, November -). *Dimas jurnal pemikiran agama untuk pemberdayaan*. Retrieved from UIN WALISONGO JOURNALS:
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/dimas>
- Dr. Muhammad Japar, M. (2018). *Teknologi Dan Informasi Pendidikan*. Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Press.
- Geminiawan, I. P. (2018). *KARAKTERISTIK MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPA SMP*. Retrieved from jurnal pendidikan dan pembelajaran sains indonesia (JPPSI):
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.p>

hp/JPPSI/article/view/17216#:~:text=Karakteristik%20dari%20multimedia%20interaktif%20yang,%2C%20(4)%20multimedia%20interaktif%20berisikan

- Putra. (2020, februari 2). *PENGERTIAN MULTIMEDIA: Sejarah, Manfaat, Komponen & Contoh Multimedia*. Retrieved from Salmadian: <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/>
- Sindu, I. G. (2015, maret 18). *PERANAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. Retrieved from DUNIA PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI: [http://duniatp.blogspot.com/2015/03/peranan-multimedia-dalam-pembelajaran.html#:~:text=Penggunaan%20komputer%20multimedia%20dalam%20proses,Pembelajaran%20Berbasis%20Komputer%20\(PBK\).](http://duniatp.blogspot.com/2015/03/peranan-multimedia-dalam-pembelajaran.html#:~:text=Penggunaan%20komputer%20multimedia%20dalam%20proses,Pembelajaran%20Berbasis%20Komputer%20(PBK).)
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *PROSIDING TEMU ILMIAH NASIONAL GURU (TING) VIII, 1*.
- Wikipedia. (2020, maret 10). *Alat Musik - wikipedia bahasa indonesia*. Retrieved from wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Alat_musik