

Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Batak Toba Dengan Adobe Flash CS3 Di SD Kesatria Medan

Heppy Anggraeni Gulo¹, Ramli², Yuyun Dwi Lestari³
^{1,2,3}Manajemen Informasi, Universitas Harapan Medan, Indonesia
Email: ¹heppyanggraeni07@gmail.com, ²ramli.brt@gmail.com,
³yuyun.dl@gmail.com

Abstract

The world of education today has also implemented or used technology as a tool in the teaching and learning process. At this time, the teaching and learning process, especially in cultural arts subjects related to the introduction of traditional Batak Toba musical instruments at SD Kesatria Medan still has several shortcomings, one of which is, the way of delivering information / lessons related to the introduction of Batak Toba musical instruments is still done by teachers in SD Kesatria Medan is to read books related to Batak Toba musical instruments, therefore in this study, the author wants to build a learning media related to the introduction of Batak Toba musical instruments using Adobe Flash CS3, in order to attract students' interest in learning the introduction of musical instruments Batak Toba.

Keywords: Learning media, batak toba musical instrument, adobe flash CS3

1. Pendahuluan

Teknologi pada saat ini semakin berkembang pesat, seiring dengan perkembangan zaman, setiap sektor dan aktivitas manusia saat ini tidak luput dari teknologi, aktivitas manusia mulai dari kesehatan, pendidikan, pertanian bahkan kehidupan sehari-hari tidak lepas dari teknologi. Dunia pendidikan saat ini juga sudah menerapkan atau memakai teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Alat musik tradisional merupakan salah satu peninggalan dari leluhur kita. Mereka memberikan peninggalan seperti ini agar kita bisa melestarikannya dan selalu menjaganya supaya tidak hilang ataupun musnah karena pengaruh budaya asing ataupun lainnya [1]. Pada saat ini, proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran seni budaya terkait pengenalan alat musik tradisional batak toba di SD Kesatria Medan masih memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah, cara penyampaian informasi / pelajaran terkait pengenalan alat musik batak toba ini masih dilakukan oleh guru di SD kesatria Medan adalah dengan membaca buku terkait alat musik batak toba, kemudian menyampaikannya kepada siswa/i, untuk gambaran yang diberikan terhadap alat musik inipun hanya berupa gambar dan deskripsi singkat saja, siswa/i, tidak dapat mendengar suara dari masing-masing alat musik tradisional ini, dan juga tidak dapat melihat langsung cara memainkan alat musik tradisional batak toba ini. Proses pembelajaran budaya bukan hanya dalam bentuk buku atau literasi tetapi juga bisa dilakukan secara turun – temurun, ilmu turunan tersebut bisa diturunkan baik melalui keluarga [2].

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi ajar / bahan ajar, Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa [3]. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Alat musik tradisional batak toba merupakan alat musik yang memiliki bentuk dan suara yang unik dan memiliki cara yang berbeda-beda saat akan memainkannya, alat musik ini juga biasa digunakan dalam acara- acara adat tradisional batak toba. *Adobe Flash* merupakan program yang didesain khusus oleh

Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis [4]. *Adobe Flash CS3* merupakan program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Adobe Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, dan media pembelajaran. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi, logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, banner, menu interaktif *form isian*, *e-card*, *screen server* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa/i khususnya dalam pengenalan alat musik batak toba di SD Kesatria Medan.

2. Metodologi Penelitian

Data diperoleh dengan mempelajari buku-buku, majalah dan karya tulis lainnya yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir ini. Dari metode penelitian ini akan didapatkan informasi, definisi dan beberapa metode rancangan aplikasi. Sebagai bahan penulisan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa buku panduan. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan pengertian beberapa definisi yaitu berkaitan dengan penelitian. Selain itu dengan mengadakan tanya jawab dengan beberapa pihak yang dianggap perlu untuk mendukung kesempurnaan penulisan tugas akhir ini dan Wawancara Merupakan pertanyaan – pertanyaan yang dibuat oleh penulis untuk melakukan evaluasi terhadap Aplikasi yang akan dirancang hingga pertanyaan mengenai batasan – batasan pokok bahasan [5]. Serta meninjau langsung metode pembelajaran di **SD Kesatria Medan** Untuk memperoleh dokumen mengenai sejarah, visi, misi dan informasi, serta arahan terkait proses mengajar di SD Kesatria Medan, serta arahan yang dibutuhkan untuk penulisan tugas akhir ini.

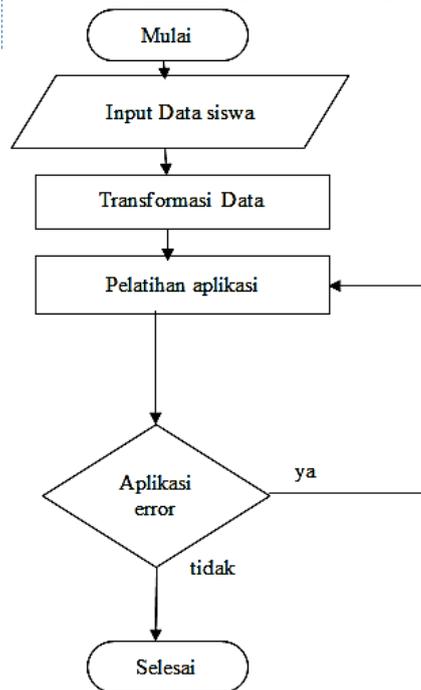
2.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dan verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan metode penelitian akan diketahui hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti sehingga kesimpulan yang akan memperjelas gambaran mengenai objek yang diteliti. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan peristiwa dan fenomena yang sebenarnya tanpa mengubah subjek penelitian[6]. metode penelitian deskriptif adalah: Metode penelitian deskriptif ini dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri atau variabel bebas) tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain. Sedangkan metode penelitian adalah : “Metode verifikatif yaitu memeriksa benar tidaknya apabila dijelaskan untuk menguji suatu cara dengan atau tanpa perbaikan yang telah dilaksanakan di tempat lain dengan mengatasi masalah yang serupa dengan kehidupan”. Dalam penelitian ini metode deskriptif digunakan untuk mengetahui perkembangan variabel margin laba bersih, pertumbuhan penjualan, set kesempatan investasi dan kebijakan dividen. Sedangkan metode verifikatif digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh margin laba bersih, pertumbuhan penjualan, set 40 kesempatan terhadap kebijakan dividen baik secara parsial maupun simultan serta menguji teori dengan pengujian hipotesis apakah diterima atau ditolak

2.2. Analisis Data

Pada tahap ini dirancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang akan diselesaikan. Sistem media pembelajaran yang ditawarkan pada

penelitian ini memiliki rancangan sistem sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 1

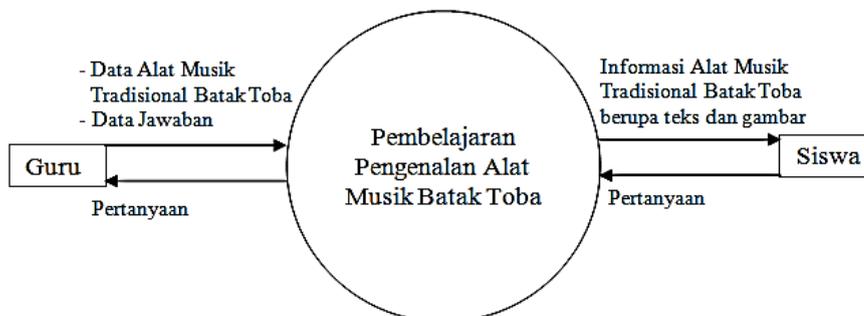


Gambar 1. flowchart Rancangan Sistem

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Analisa sistem yang sedang digunakan

Hasil analisa media pembelajaran yang sedang berjalan di SD Kesatria Medan, Berdasarkan hasil wawancara ke pada guru SD Kesatria Medan proses belajar mengajar digambarkan pada diagram konteks berikut ini;



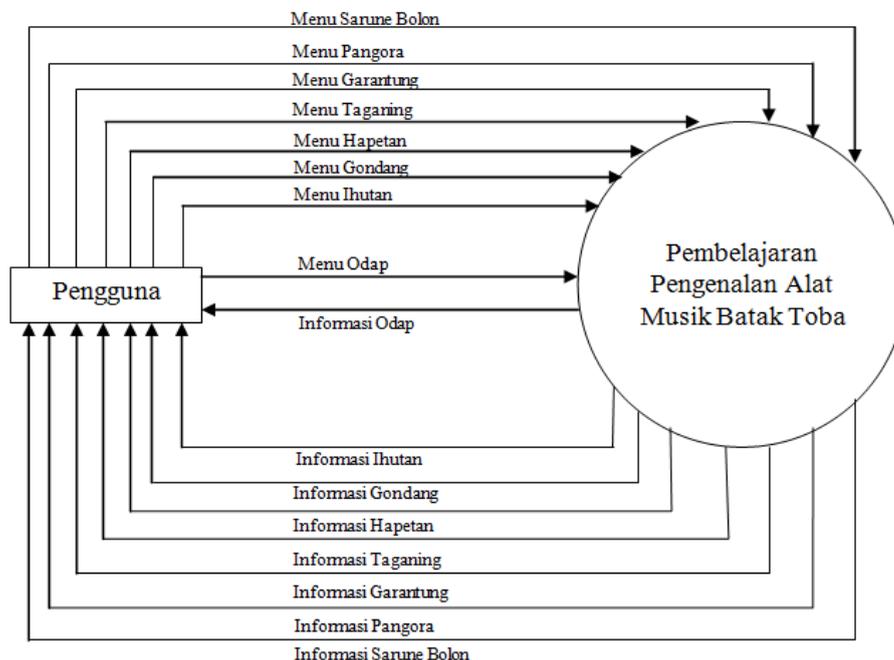
Gambar 2. Tampilan Diagram Konteks Sistem yang sedang digunakan

Keterangan:

- Guru membuka media pengenalan alat musik tradisional Batak Toba dan menyampaikannya secara lisan dan digambarkan di papan tulis, kepada siswa / i
- Siswa menerima informasi terkait alat musik batak toba dengan cara mendengar guru dan melihat papan tulis, siswa hanya menerima informasi berupa teks dan gambar.
- Siswa/i bertanya kepada guru, apabila terdapat informasi yang kurang dimengerti / dipahami oleh siswa / i terkait penjelasan alat musik batak toba
- Guru menjawab pertanyaan yang diberikan siswa / i.

3.2. Hasil Analisa sistem yang diusulkan

Berikut adalah gambaran dari media pembelajaran yang diusulkan, digambarkan dalam bentuk diagram konteks.



Gambar 3. Tampilan Diagram Konteks Sistem yang diusulkan

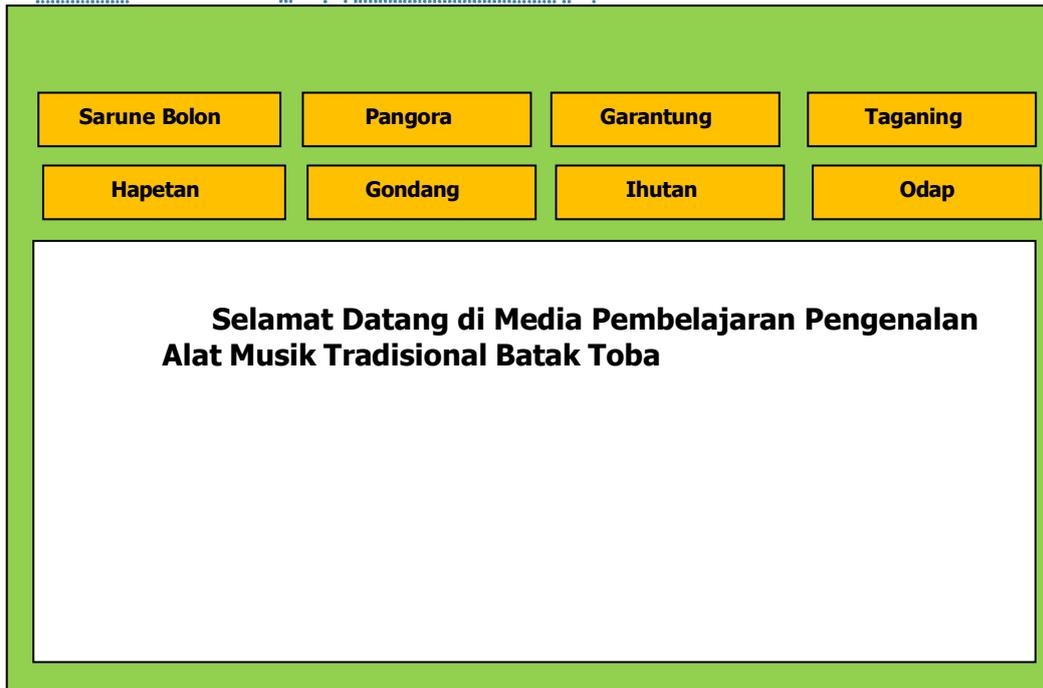
Keterangan) :

- Terdapat 8 menu dalam diagram konteks sistem yang diusulkan
- Ketika Pengguna menekan menu sarune bolon, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video sarune bolon.
- Ketika Pengguna menekan menu pangora, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video pangora.
- Ketika Pengguna menekan menu garantung, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video garantung.
- Ketika Pengguna menekan menu taganing, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video taganing.
- Ketika Pengguna menekan menu hapetan, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video hapetan.
- Ketika Pengguna menekan menu gondang, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video gondang.
- Ketika Pengguna menekan menu ihutan, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video ihutan.
- Ketika Pengguna menekan menu odap, maka akan muncul informasi berisi teks, gambar audio dan video odap.

3.3. Hasil Implementasi Sistem

3.3.1. Tampilan Halaman Beranda

Berikut adalah beberapa tampilan yang akan muncul ketika user pertama kali membuka media pembelajaran Pengenalan alat musik tradisional batak toba.



Gambar 4. Tampilan Halaman Bernda

3.3.2. Tampilan Halaman Sarune Bolon

Tampilan ini akan muncul ketika user menekan tombol Sarune Bolon



Gambar 5. Tampilan Halaman Sarune Bolon

3.3.3. Tampilan Halaman Video Sarune Bolon

Tampilan ini akan muncul ketika user menekan tombol Lihat Video



Gambar 6. Tampilan Halaman Video Sarune Bolon

3.4. Diskusi

Pada perancangan yang dilakukan meliputi rancangan sistem yang sedang digunakan dalam bentuk diagram konteks, dilanjutkan dengan sistem yang diusulkan juga digambarkan dalam diagram konteks, dan perancangan dilakukan dengan menggunakan tool GraphEditor, sehingga hasil dari sistem diimplementasikan sesuai dengan yang di rancang menggunakan Adobe Flash CS3.

4. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa merancang media pembelajaran terkait pengenalan alat musik tradisional batak toba dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3*. Untuk mengimplementasikan hasil penelitian ini, dapat dilakukan oleh guru seni budaya yang ada di SD Kesatria Medan. Implementasi media pembelajaran yang diusulkan dapat dilakukan jika komputer sudah tersedia di sekolah SD Kesatria dengan konfigurasi sesuai kebutuhan aplikasi.

Daftar Pustaka

- [1] R. E. G. Rahayu and D. D. Abdilah, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Khas Jawa Barat Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Algoritm.*, vol. 17, no. 2, pp. 424–431, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.17-2.424.
- [2] D. J. Laksana, A. Budiman, and W. Apriandari, "Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, p. 45, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v10i1.579.
- [3] J. Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra and F. Fatria, "Fita Fatria, Listari Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," vol. 2, no. 1, 2017.
- [4] L. M. Sari, "Sistem Informasi Media Pembelajaran Perpajakan Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung Menggunakan Adobe Flash CS3," *J. Teknol. Terkini*, vol. 2, no. 5, pp. 1–13, 2022, [Online]. Available:

- <http://teknologiterkini.org/index.php/terkini/article/view/169%0Ahttp://teknologiterkini.org/index.php/terkini/article/download/169/155>
- [5] N. Rianto, A. Sucipto, and R. Dedi Gunawan, "Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 1 Rangai Tri Tunggal Lampung Selatan)," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 64–72, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] N. A. Nissa and A. Dimas, "Analisis Buku Ajar IPA SMP pada Materi Hukum Newton Ditinjau dari Aspek Higher Order Thinking Skills (HOTS)," *J. Tadris IPA Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–81, 2022.