

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KESENIAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Riyadhul Fajri

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

ABSTRAK

Komputer adalah salah satu teknologi yang akan dijadikan sebuah sarana atau panduan dalam proses belajar mengajar, disini peneliti akan membuat sebuah aplikasi yang akan digunakan dalam bentuk media interaktif. Kurangnya buku sebagai sarana dalam proses belajar mengajar, minimnya pengetahuan murid dalam hal mengenal kesenian dan kurangnya alat peraga untuk mendukung kreativitas murid di SD Negeri 6 Kuta Blang, Kabupaten Bireuen, sehingga mereka kurang mengenali atau memahami kesenian yang ada di Indonesia. Dengan disediakan sebuah sarana edukasi dalam penyediaan informasi tersebut akan memberikan sebuah wadah informasi yang mampu mengatasi masalah yang ada. Oleh karena itu Aplikasi Pengenalan Kesenian dengan konsep multimedia interaktif yang disisipkan dengan animasi sehingga menarik minat dalam pemberi dan penerimaan informasi tentang budaya dan kesenian yang ada di Indonesia. Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang budaya dan kesenian di Indonesia, aplikasi ini juga menyediakan permainan-permainan edukasi yang berhubungan dengan budaya. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan software Adobe Flash Cs3 dengan bahasa pemrograman yaitu Action Script 2.

Kata Kunci: *Aplikasi, Kesenian, Media Interaktif.*

PENDAHULUAN

Pelajaran kesenian di SD Negeri 6 ini telah berdiri kurang lebih 10 tahun, Cara guru mengajar dengan menjelaskan dan berinteraksi langsung dengan murid menggunakan buku sebagai panduan yang dipakai langsung dalam proses belajar mengajar atau alat kerajinan tangan sebagai media pendukung, anak-anak belajar pelajaran kesenian mulai dari kelas 2 sampai kelas 6 terutama bagi anak-anak yang sudah lancar membaca.

Permasalahan yang timbul adalah kurangnya buku sebagai sarana dalam proses belajar mengajar, minimnya pengetahuan murid dalam hal mengenal kesenian dan kurangnya alat peraga untuk mendukung kreativitas murid di SD Negeri 6 Kuta Blang, Kabupaten Bireuen.

Dengan adanya animasi untuk media pembelajaran dan game interaktif yang mengajarkan anak murid menggunakan pemikiran dalam memecahkan kasusnya, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, membuat murid lebih aktif dalam melatih ulang kemampuannya dan mempermudah murid dalam memahami materi. menggunakan media dalam proses belajar dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat serta meningkatkan semangat murid untuk belajar. mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran, media pembelajaran juga dapat membantu murid meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran pengenalan kesenian untuk sekolah dasar. Media berbasis komputer melalui aplikasi program komputer yaitu *Adobe flash CS3* yang akan dibuat dalam bentuk animasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah metode-metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis fakta-fakta mengenai suatu masalah. Metode penelitian memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu penelitian. Metode penelitian pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. *Field Research* (Penelitian Lapangan)
 - a. *Observasi* (Pengamatan): Metode *observasi* adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data serta berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses penelitian.
 - b. *Interview* (Wawancara): Selain mengamati langsung pada objek penelitian, penulis juga memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada Guru kesenian di SDN6 Kuta Blang. Dengan wawancara tersebut sedikit banyaknya penulis mendapatkan informasi dan keterangan serta data yang aktual tentang segala hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.
2. *Library Ressearch* (Penelitian Perpustakaan): *Studi pustaka* merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, bahan-bahan teori yang diperlukan berkaitan dengan penyusunan Tugas Akhir. Studi pustaka dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet, mencari buku-buku multimedia, *Adobe Flash Professional* serta Kesenian di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Aplikasi

Aplikasi multimedia ini merupakan aplikasi pembelajaran kesenian yang berisi tentang pengenalan seni budaya, seni tari, seni musik, seni rupa dan kerajinan tangan. Materi tersebut dikemas secara menarik dengan mengusung konsep *edutainment* sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar.

Aplikasi multimedia ini ditujukan untuk anak-anak khususnya anak SD, sehingga *interface* yang ditampilkan juga dibuat banyak menggunakan unsur menarik. Hal tersebut dikarenakan agar anak-anak tertarik untuk menggunakan aplikasi ini sebagai media belajar. Unsur menarik tersebut dikemas dalam bentuk animasi yang menarik, gambar-gambar materi yang lucu, warna-warna yang cerah serta terdapat video tari-tarian yang akan menjadikan aplikasi ini semakin berbeda-beda supaya aplikasi menarik. *Background* dalam aplikasi ini dibuat terlihat menarik, variatif dan tidak membosankan.

Adapun Aplikasi yang harus dibuat adalah: Pembuatan Obyek dan *Background*, Pembuatan *Intro*, Pembuatan Tombol Navigasi, Pemrograman dengan *Actionscript* dan Memasukkan Musik ke Aplikasi

Hasil Pengujian Aplikasi

Tampilan *Loading*

Pada saat aplikasi ini dijalankan, halaman yang pertama ditampilkan adalah *loading*. Setelah selesai, maka akan tampil tombol klik. Tampilan *loading* ini muncul sebagai pembukaan dan persiapan *user* untuk masuk ke tombol dan menuju halaman berikutnya. Tampilan *loading* dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 1. Tampilan Loading

Tampilan Tombol Masuk

Tampilan tombol masuk merupakan tampilan yang muncul sesudah loading. Tampilan tombol masuk berisi tombol. Untuk masuk ke menu utama klik tombol klik disini dan menu utama secara otomatis akan ditampilkan. Tampilan tombol masuk dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Tombol Masuk

Tampilan Halaman Menu Utama

Tampilan Halaman menu utama yaitu gambar berupa animasi yang membesar dan mengecil, tulisan judul kesenian beranimasi, jam digital serta kalender, dan di samping kanan terdapat 6 tombol menu, yaitu menu materi yang berisikan tentang materi – materi kesenian, menu latihan berisikan soal – soal, jawaban dan hasil, menu profil tentang biodata pembuat animasi, menu permainan yang berisikan game edukasi, menu video yang berisikan beberapa video kesenian, dan menu keluar. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Utama

Tampilan Halaman Materi

Tampilan halaman materi berisikan tentang seni budaya, seni tari, seni rupa, seni musik, dan kerajinan tangan, tampilan materi muncul setelah tombol materi pada menu utama di klik. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi

Tampilan Halaman Seni Budaya

Tampilan halaman seni budaya muncul setelah tombol seni budaya pada materi di klik, di dalamnya berisikan peta indonesia, kemudian saat salah satu provinsi di klik maka akan muncul nama – nama provinsi, dan ketika salah satu nama – nama provinsi di klik, maka akan muncul tombol dan penjelasan tentang pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, senjata tradisional, dan alat musik tradisional, dan tombol penjelasan tentang seni budaya, kemudian ada tombol untuk kembali ke beranda dan kembali ke materi. Tampilan halaman seni budaya dan tampilan layout atau sub judul dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 5. Tampilan Halaman Peta Indonesia

Tampilan Halaman Seni Tari

Tampilan halaman seni tari muncul setelah tombol seni tari pada materi di klik, di dalamnya berisikan tampilan penjelasan, gambar serta beberapa materi tentang seni tari, dan tombol kembali untuk kembali ke menu materi. Tampilan halaman seni tari dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 6. Tampilan Halaman Seni tari

Tampilan Halaman Seni Rupa

Tampilan halaman seni rupa muncul setelah tombol seni rupa pada materi di klik, di dalamnya berisikan tampilan penjelasan, gambar serta beberapa materi tentang seni rupa, dan tombol kembali untuk kembali ke menu materi serta halaman layout yang menampilkan sub dari judul. Tampilan halaman seni rupa dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 7. Tampilan Halaman Seni Rupa

Tampilan Halaman Seni Musik

Tampilan halaman seni musik muncul setelah tombol seni musik pada materi di klik, di dalamnya berisikan tampilan materi, gambar serta beberapa jenis musik, dan tombol kembali untuk kembali ke menu materi. Tampilan halaman seni musik dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 8. Tampilan Halaman Seni Musik

Tampilan Halaman Kerajinan tangan

Tampilan halaman kerajinan tangan muncul setelah tombol kerajinan tangan pada materi di klik, di dalamnya berisikan beberapa keterampilan tangan atau kerajinan tangan serta gambar langkah – langkah dan cara pembuatannya, dan tombol kembali untuk kembali ke menu materi serta halaman layout yang menampilkan sub dari judul. Tampilan halaman kerajinan tangan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 9. Tampilan Halaman Kerajinan Tangan

Tampilan Halaman Latihan

Tampilan halaman latihan muncul setelah tombol latihan pada menu utama di klik, di dalamnya berisikan input nama, soal pilihan ganda, jawaban serta hasil dari jawaban yang di pilih (score) kemudian bisa mengulang soal. Tampilan halaman latihan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 10. Tampilan Halaman Input Nama (Latihan)

Tampilan Halaman Permainan

Tampilan halaman permainan berisikan beberapa permainan edukasi untuk anak seperti game tebak gambar, game puzzle dan game tebak kata dan halaman layout yang menampilkan sub dari judul. Tampilan halaman Game / Permainan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 12. Tampilan Halaman Permainan

Tampilan Halaman Video

Halaman video merupakan halaman yang menampilkan video tari-tarian adat. Tampilan halaman video dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 13. Tampilan Halaman Video

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembuatan Multimedia Interaktif Kesenian untuk anak sekolah dasar sebagai berikut:

1. Hasil dari pembuatan Multimedia interaktif ini adalah terciptanya Media Pembelajaran Interaktif Kesenian dalam bentuk Aplikasi. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks penjelasan materi, gambar dan video. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada PC atau laptop, untuk menggunakan produk ini dapat dilakukan tanpa menginstall program flash terlebih dahulu karena file utama disajikan dalam bentuk Application (.exe).
2. Pengembangan media ini dilakukan dalam tiga tahap.
 - a. perencanaan awal pengembangan produk multimedia interaktif, proses pada bagian ini berfokus pada menganalisis kebutuhan dan karakteristik murid, merumuskan kompetensi hasil belajar dan pengembangan materi pembelajaran.
 - b. evaluasi formatif produk multimedia interaktif, bagian dari evaluasi berfokus pada proses pengembangan berlangsung.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) produk multimedia interaktif untuk pembelajaran Kesenian ini telah selesai dikembangkan dalam bentuk Aplikasi program pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan. Secara umum kualitas multimedia interaktif ini termasuk dalam kriteria *sangat baik* dan juga terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar Kesenian antara sebelum dan sesudah murid menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli materi, ahli disain, ahli media, uji satu satu, dan uji coba kelompok kecil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak dan teruji digunakan sebagai alternatif Media Pembelajaran Interaktif Kesenian.

Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan serta implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu:

1. Mengingat selama ini proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum adanya bahan ajar sebagai acuan pembelajaran, maka disarankan agar Multimedia

Pembelajaran Interaktif Kesenian digunakan karena aplikasi ini mampu memberi umpan balik yang lebih baik bagi murid.

2. Disarankan kepada guru agar memberi motivasi kepada murid untuk belajar mandiri dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif, karena murid akan mendapatkan informasi yang mereka inginkan dengan bimbingan orang tua para murid dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya.
3. Mengingat hasil kesimpulan dalam penelitian ini masih memungkinkan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang belum mampu terkontrol, maka masih perlu kiranya dilakukan penelitian lebih lanjut pada sampel yang lebih representati

DAFTAR PUSTAKA

- Amalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Penerbit Bumi Aksara: Jakarta.
- CiptaAzhar, Arsad, 2008, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fowler, Martin. 2005. *UML Distiled Edisi ketiga*. Penerbit Andi: Yogyakarta.
- Mulyanta. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atmajaya.
- Riyadhul Fajri, 2014. Pembelajaran matematika dengan metode jarimatika berbasis multimedia. *Jurnal LENTERA* Vol. 14 No. 9 Juli 2014, LPPM-Umuslim
- Sutopo, A. H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Suyanto. M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Suyanto. M. 2004. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Andi Offset: Yogyakarta.
- TimPenulis. 2009. *Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat, dan Senjata Tradisional 33 Provinsi di Indonesia*. Penebar Cif: Jakarta
- Wijaya, Yoga Permana. Prasaoran. Rohendi, Dedi. 2012. *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK*. (Online), (<https://yogapermanawijaya.files.efektivitas-pembelajaran-multimedia-interaktifberbasis-konteks-terhadap-hasil-belajar-siswa-pada-mata-pelajar.pdf>), diakses 24 Juni 2015.