

Animasi Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Mempelajari Lagu-Lagu Nasional

Hardiyan¹, Ismi Fajriyah²

¹ ²AMIK BSI Tangerang

¹hardiyan.hry@bsi.ac.id

²ismifarj1311@bsi.ac.id

Abstrak

Lagu nasional adalah lagu yang syairnya berisi tentang sikap cinta tanah air dan bangsa, kepahlawanan, dan rela mengorbankan jiwa raga demi kelangsungan hidup bangsa. Sejauh ini, generasi muda masih kurang memahami lagu-lagu nasional, bahkan jarang ditemui siswa di sekolah yang mengenal dan mengetahui lagu-lagu nasional, sangat disayangkan karena harus berada di garis terdepan untuk melestarikan, membela dan melestarikan budaya Indonesia, agar tidak ada pengakuan dari negara lain. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari lagu-lagu nasional dengan animasi interaktif berbasis multimedia dengan menggunakan pendekatan ADDIE.

Kata kunci: lagu nasional, animasi, pendekatan ADDIE

Abstract

The national song is a song whose poems contain about the love of the homeland and the nation, heroism, and willing to sacrifice body soul for the sake of the nation's survival. So far, the younger generation still lacks understanding of national songs, even rarely encountered students in schools who know and know the national songs, is very unfortunate because they have to be at the forefront to preserve, defend and preserve Indonesian culture, in order that there is no recognition of other countries. This study aims to facilitate students in learning the national songs with interactive animation based on multimedia using ADDIE approach.

Keywords: national songs, animations, ADDIE approach

1. Pendahuluan

Lagu nasional adalah lagu yang syairnya berisi tentang sikap cinta tanah air dan bangsa, kepahlawanan, dan rela mengorbankan jiwa raga demi kelangsungan hidup bangsa. (Eduka, 2015)

Sejauh ini, masih banyak siswa sekolah yang kurang memahami lagu nasional bahkan jarang di temui siswa-siswi yang hafal dan tahu lagu nasional, sangat disayangkan apabila mereka tidak tahu dan tidak paham lagu nasional. Mereka sebagai generasi muda seharusnya berada dibarisan atau garda paling depan untuk menjaga, mempertahankan, serta melestarikan kebudayaan Indonesia agar tidak terjadi adanya pengakuan dari negara lain. Oleh karenanya, diperlukan inovasi media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer (Ismanto, 2012).

Untuk memudahkan siswa-siswi mempelajari lagu-lagu nasional melalui computer dibutuhkan suatu aplikasi, yaitu animasi interaktif berbasis multimedia. Kata animasi berasal dari bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat (Ramadianto, 2008). Sedangkan interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi (Munir, 2012). Multimedia adalah multibahasa, yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, dan lain sebagainya; atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran (Saputra & Yatmono, 2015).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Kutabumi IV Pasar Kemis Tangerang. Untuk pengumpulan data yang digunakan, sebagai berikut:

Observasi

Datang langsung ke sekolah tersebut, dengan mengamati kegiatan siswa-siswinya dalam belajar lagu-lagu nasional.

Wawancara

Mendapatkan data dan informasi dari narasumber, yaitu guru sekolah dasar untuk mengetahui tentang mana peran media interaktif dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Studi Pustaka

Mendapatkan data sekunder dari buku, dan internet (situs formal: pendidikan, media masa), dan jurnal ilmiah yang diterbitkan secara resmi.

Kuisisioner

Menyebarkan kuisisioner kepada anak-anak sekolah dasar kelas 1 s/d 4 di SDN Kutabumi IV Pasar Kemis untuk mengetahui pengetahuan mereka terhadap lagu nasional.

Metode pembuatan media yang digunakan, yaitu *ADDIE Method*. Menurut Zulrahmat Togala, pendekatan ADDIE dilakukan pada masing-masing tahap, sebagai berikut (Sukenda, Falahan & Lathanio, 2013):

Analysis

Mengidentifikasi permasalahan yang ada di SDN Kutabumi IV, dengan tujuan untuk mempermudah siswa-siswi sekolah dasar tersebut dalam pembelajaran seni budaya, khususnya lagu-lagu nasional.

Design

Menggambarkan dan menjelaskan menu-menu yang akan dibutuhkan dalam perancangan storyboard berikutnya. Memilih materi seni budaya tentang mengenal dan belajar lagu-lagu nasional untuk dikemas menjadi sebuah animasi interaktif berbasis multimedia guna menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas belajar, serta

Development

Proses merancang aplikasi ini difokuskan pada pembuatan *storyboard* dan antar muka. Program animasi interaktif ini dilengkapi dengan lirik lagu nasional serta nada dari lagu-lagu nasional tersebut (video), beberapa kuisisioner untuk user, dan dirancang dengan tampilan yang mudah dan menarik. Dengan menggunakan tools, yaitu adobe flash professional CS5 dan adobe photoshop CS5.

Implementation

Menerapkan aplikasi animasi yang sudah dibuatkan untuk langsung diinstalasi

dikomputer kelas yang mendukung fitur multimedia dan sudah ada sistem operasinya..

Evaluation

Mengevaluasi aplikasi yang sudah diterapkan di sekolah untuk di ujicoba dengan memberikan kuisisionernya kepada siswa-siswi tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan**3.1. Analysis**

Aplikasi interaktif ini ditujukan untuk siswa-siswi, minimal kelas 3 SD, dimana pengembangan aplikasinya bersifat mandiri, yaitu tidak ditentukan proyek kapan selesainya, komputer yang digunakan harus sudah terinstall sistem operasi dan mendukung fitur multimedia, karena akan didemokan di kelas. Cara penggunaan aplikasi ini, seperti bermain *game* yang berisikan latihan dan tebak-tebakan.

3.2. Design

Dalam pembuatan program animasi interaktif diperlukan suatu *design* atau gambaran yang dibutuhkan sebelum merancangnya, sebagai berikut:

- 1) Terdapat beberapa menu yang dibutuhkan, antara lain: menu belajar, menu latihan, menu video, menu petunjuk dan menu profil.
- 2) Dalam menu belajar terdapat 3 sub bab tentang mengenal dan belajar lagu-lagu nasional yang meliputi:
 - a) Daftar Isi
 - b) Materi
 - c) Riwayat Hidup
- 3) Aplikasi ini mampu menampilkan materi berupa teks, video, audio, gambar serta animasi.
- 4) Menu latihan dibagi menjadi 2 sub menu yaitu pilihan ganda dan tebak judul lagu.
- 5) Menu pilihan ganda akan menampilkan 10 soal pilihan ganda dan pada hasil akhir menu pilihan ganda dapat menampilkan skor.
- 6) Pada menu petunjuk akan menampilkan cara menggunakan animasi interaktif.
- 7) Menu profil terkait tentang profil yang membuatnya.

3.3. Development

3.3.1. Rancangan Storyboard Menu Belajar.

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard belajar seperti yang dijelaskan berikut ini:

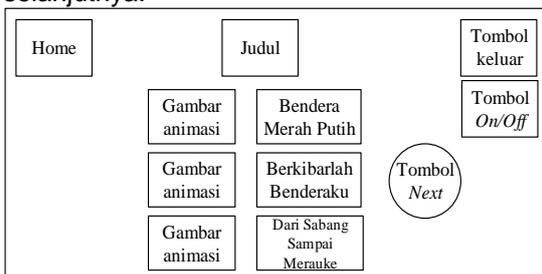
Tabel 1. Storyboard Menu Belajar

Visual	Sketsa	Audio
Dalam file belajar merah putih, berkibarialah benderaku dan sabang sampai merauke, serta 4 menu navigasi, yaitu: <i>home, next, x (keluar), sound on/of</i>		Musik: Intsrumen bhinneka tunggal ika.mp3 Sound button: Aleart_30.mp3

Sumber: Hasil penelitian (2017)

3.3.2. Rancangan Antar Muka Menu Belajar (Daftar Lagu)

Antar muka halaman belajar (daftar lagu) berisi 3 tombol menu yaitu tombol bendera merah putih, tombol berkibarialah benderaku, tombol dari sabang sampai merauke, serta 4 tombol navigasi yaitu tombol keluar untuk keluar dari animasi, tombol *on/off* untuk mematikan atau menyalakan musik, tombol *home* untuk kembali ke menu utama, dan tombol *next* untuk melanjutkan ke menu daftar lagu selanjutnya.



Gambar 1. Rancangan Antar Muka Tampilan Belajar (Daftar Lagu)

Sumber: Hasil penelitian (2017)

3.4. Implementation

Berikut ini merupakan gambar implementasi halaman belajar (daftar lagu):

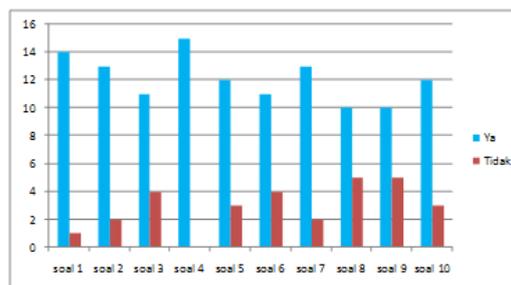


Gambar 2. Implementasi Halaman Belajar (Daftar Lagu)

Sumber: Hasil implementasi (2017)

3.5. Evaluation

Dari hasil survei terhadap animasi interaktif berbasis multimedia ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi animasi ini telah mampu digunakan untuk membantu pengguna dalam pemecahan masalah yang dihadapinya. Selain itu penggunaan program animasi tersebut juga cukup mudah dimengerti oleh pengguna awam atau pemula.



Gambar 3 Tampilan Grafik Kuesioner Responden

Sumber: Hasil evaluasi (2017)

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program animasi interaktif yang telah dibuat dan diterapkan ini dapat mempermudah siswa-siswi SDN Kutabumi IV dalam pencarian informasi tentang lagu-lagu nasional, serta menambah wawasan dan mempercepat dalam mempelajari lagu nasional yang belum mereka kenal.

Referensi

Ismanto, Heru. (2012). Pembuatan Alat Bantu Ajar Bahasa Inggris Pada TK Okki Internasional Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8. Jurnal Ilmiah Mustek Anim Ha, Vol 1, No.1, ISSN: 2089-6697, April 2012

- Eduka, Tim Guru. (2015). 99% Sukses Menghadapi Ulangan Harian SD/MI Kelas 5. Depok: Cmedia.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, F. K., & Yatmono, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Adobe Director di SMK. *Elektro* Vol. 5, No.3, November 2015: 62-70.
- Sukenda, Falahah & Lathanio, Fubian. (2013). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan ADDIE. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia, 2-4 Desember 2013.