

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar Katolik Rosa Mystica Kupang merupakan sebuah sekolah yang didirikan oleh Suster *Religios of the Virgin Mary* (RVM) atau biasa disebut dengan Kongregasi Perawan Maria di bawah naungan Yayasan Ancilla Domini Kupang yang menyelenggarakan kegiatan proses belajar mengajar setiap hari. Jam pelajaran yang dipelajari anak-anak dilakukan mulai dari hari Senin sampai dengan Jumat, pada hari Sabtu sekolah ini mengadakan kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan penunjang pembelajaran yang dilaksanakan di luar jam tatap muka. Meskipun demikian, kegiatan ini mendatangkan kesenangan dan keasyikan tersendiri bagi siswa. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi ajang dan wahana menciptakan suasana dan nuansa baru bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar akademis. Pada hakikatnya kegiatan ini bertujuan untuk membantu perkembangan siswa sesuai kebutuhan, potensi, bakat dan minat siswa. Salah satu kegiatan yang banyak disukai adalah *marching band*.

Marching band merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan setiap hari Sabtu yang anggotanya terdiri dari Kelas 3, Kelas 4, Kelas 5 dan kelas 6. Namun dalam kelompok *marching band* itu sendiri dibatasi jumlah 85 anggota pemain karena akan diseleksi secara selektif oleh instruktur dalam hal fisik dan stamina. Sedangkan jumlah siswa adalah 110

orang dengan jumlah instruktur 2 orang. Keterbatasan alat-alat musik yang ada serta kehadiran anggota yang datang secara bergantian membuat instruktur harus mengulang-ulang materi yang sudah pernah disampaikan.

Dari latar belakang masalah diatas maka dilakukan rancang bangun aplikasi berbasis multimedia agar dapat digunakan sebagai alat bantu untuk belajar mengenal semua alat-alat musik *marching band*. Disamping itu aplikasi ini dapat membantu saat instruktur tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di lapangan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka diambil sebuah judul ***“Pengenalan Alat Musik Marching Band Untuk Anak-Anak di Sekolah Dasar Berbasis Multimedia”***.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka masalah yang muncul adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi berbasis multimedia sebagai media pembelajaran alternatif *marching band* yang bisa membantu instruktur dalam penyampaian materi kepada siswa?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Animasi pembelajaran ini ditujukan kepada kegiatan ekstrakurikuler khususnya anggota pada seni *marching band*.
2. *Tools* yang digunakan adalah Adobe Professional Flash CS6.
3. Pemaparan informasi berupa teori dasar *marching band*, alat-alat musik dan video demo marching band serta *game puzzle*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi berbasis multimedia sebagai pembelajaran alternatif yang memperkenalkan alat-alat musik *marching band* yang membantu instruktur dalam menyampaikan materi di lapangan sehingga siswa dapat mengulang sendiri materi tersebut dengan fleksibel.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi dunia pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif.
2. Bagi pendidik dan anak didik, dapat membantu dalam kegiatan ekstrakurikuler sebagai pengenalan alat-alat musik *marching band* yang memiliki animasi untuk penunjang belajar.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode pengembangan multimedia.

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini digunakan tiga metode pengumpulan data yaitu (menurut Suyanto dalam Septiana, Djami dan Dewi 2012) :

a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan referensi yang baik dari buku, makalah juga internet mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat.

b. Observasi

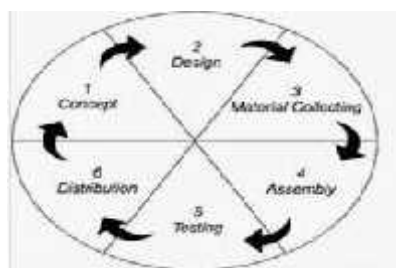
Penelitian dilakukan dengan cara turun langsung ke Sekolah Dasar Katolik Rosa Mystica Kupang untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah oleh siswa dalam mempelajari alat musik *marching band* untuk dibuat pemecahannya.

c. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang diperoleh dari wawancara dengan tanya jawab secara langsung kepada siswa dan Guru SDK Rosa Mystica.

2. Metode Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini (menurut Soetopo dalam Septiana, Djami dan Dewi, 2003) Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia (Soetopo dalam Septiana, Djami dan Dewi, 2003)

a. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah anak-anak sekolah dasar dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan pengetahuan bagi anak-anak sekolah dasar bagaimana cara memainkan alat musik dari *marching band* dan membantu instruktur dalam penyampaian materi di lapangan.

Pengonsepan yang kedua kita menyiapkan *audio* atau efek-efek suara yang mendukung jalannya tiap cerita serta animasi pembuka yang digambar terlebih dahulu. *Output* dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

b. *Design* (Desain)

Pada tahap *design* (desain) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program

Pada aplikasi pembelajaran ini akan dibuat dengan tampilan yang sangat menarik agar dapat menarik minat belajar dari para siswa sehingga tidak bosan saat menggunakan aplikasi pembelajaran ini

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap *material collecting* adalah tahap di mana pengumpulan bahan sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan. Tahap ini dapat

dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *material collecting*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang digunakan dalam merekayasa animasi pada aplikasi pembelajaran, seperti pengumpulan *software* atau *tools*, foto, video, audio serta materi yang digunakan dalam menunjang pembuatan aplikasi ini. *Tools* yang dikumpulkan antara lain seperti Adobe Flash Professional CS6, Adobe Photoshop CS4, dan Xiaomi Redmi Note 3 Pro.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap di mana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*.

Dalam media pembelajaran ini beberapa *tools* yang dapat membantu pembuatan aplikasi ini antara lain adalah : Adobe Flash Professional CS6, Adobe Photoshop CS4, dan Xiaomi Redmi Note 3 Pro.

e. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alphatest*) di mana pengujian dilakukan oleh pembuatan atau lingkungan pembuatnya sendiri.

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah beroperasi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Teknik pengujian yang dilakukan adalah pengujian *black box*. Pengujian *black box* yang dilakukan adalah dengan menguji aplikasi apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak dan dari hasil pengujian tersebut selanjutnya dapat diketahui tingkat keberhasilan aplikasi yang dirancang bangun. Selain itu, dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dengan mengambil sampel 32 orang yaitu 30 orang siswa dan 2 guru untuk mencoba menggunakan aplikasi ini dengan cara mencoba menggunakan aplikasi tersebut dan diberikan kuesioner beberapa pertanyaan untuk dijawab dan dari hasil pengujian tersebut selanjutnya dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi yang dibuat.

f. *Distrubution* (Distribusi)

Tahap *distribution* juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang baik di kemudian hari.

Pada tahap ini, apabila media pembelajaran ini dapat didistribusikan / diterapkan ke dalam sistem pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler, maka akan digandakan dan dapat digunakan oleh siswa sebagai penunjang pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikannya ke dalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada Bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.