



Pengembangan Multimedia Tangga Nada Diatonis untuk Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar

Vivi Noviyanti¹, Resa Respati², Oyon Haki Pranata³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: Vivinoviyanti@student.upi.edu¹, respati@upi.edu², oyonhakipranata@upi.edu³

Abstract

This research is motivated by the importance of multimedia diatonic scale design for the learning of music art in elementary schools. This study aims to describe the form of diatonic scale multimedia design for the learning of music in elementary schools. Media that is often used in learning music in elementary school is audio mp3, or video material from the internet. The material video is still in a simple form, which shows the material in general, does not display concrete examples of the use of scales in music, there are no vocal adjustments exercises for notes that correspond to specific scales, and there is no learning evaluation menu. Likewise with mp3 audio media, there does not explain the type of scales used in a song, so that when singing students have difficulty adjusting the vocal sound with the sound of the tone. Multimedia diatonic scales are an integral part of the process of learning the art of music, as an intermediary or teacher's aid in delivering the message of music art learning in theory and practice to students. With this multimedia, it is hoped that learning music in elementary schools can be carried out optimally. This research uses the Design Based Research (DBR) method. Data was collected by interview technique, and documentation study. Diatonic scale multimedia products are validated by experts, consisting of music experts, media experts, and pedagogists.

Keywords: Multimedia, music art learning, diatonic scales.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya rancangan multimedia tangga nada diatonis untuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk rancangan multimedia tangga nada diatonis untuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar berupa audio mp3, atau video materi dari internet. Video materi tersebut masih dalam bentuk sederhana, yakni menayangkan materi secara umum, tidak menayangkan contoh konkret penggunaan tangga nada dalam musik, tidak terdapat latihan-latihan penyesuaian vokal terhadap bunyi nada yang sesuai dengan tangga nada tertentu, dan tidak terdapat menu evaluasi pembelajaran. Begitupun dengan media audio mp3, disana tidak menjelaskan jenis tangga nada yang digunakan dalam suatu lagu, sehingga saat bernyanyi siswa mengalami kesulitan menyesuaikan suara vokal dengan bunyi nada. Multimedia tangga nada diatonis ini merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran seni musik, sebagai perantara atau alat bantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran seni musik secara teori maupun praktik kepada siswa. Dengan multimedia ini diharapkan pembelajaran seni musik di sekolah dasar dapat dilaksanakan secara optimal. Penelitian ini menggunakan metode Design Based Research (DBR). Data dikumpulkan dengan teknik wawancara, dan studi dokumentasi. Produk multimedia tangga nada diatonis divalidasi oleh para ahli, terdiri dari ahli musik, ahli media, dan ahli pedagogik.

Kata Kunci: Multimedia, pembelajaran seni musik, tangga nada diatonis.

PENDAHULUAN

Menurut Pane (2017) Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Belajar sering diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai, sikap, serta keterampilan. (Winataputra, 2014). Belajar merupakan suatu kegiatan siswa, dan bukan sesuatu yang dilakukan kepada siswa. Artinya, belajar merupakan kegiatan siswa dalam menambah, memperluas pengetahuan, melatih nilai-nilai sikap serta keterampilan siswa.

Aspek Keterampilan, sikap, maupun pengetahuan dapat diperoleh siswa dalam pembelajaran seni musik, karena pada dasarnya pembelajaran seni musik bersifat edukatif. Respati (dalam Audina,dkk, 2018, hlm.277) mengungkapkan bahwa “Pendidikan seni musik bukan sekedar menanamkan keterampilan bermusik, tetapi juga menumbuhkan sikap-sikap dan karakter-karakter positif dalam kehidupan sehari-hari anak. Jika dipahami lebih mendalam, pendidikan seni musik adalah sarana untuk menyeimbangkan beragam aspek perkembangan psikologis dan sosial anak”. Dengan begitu seni musik mempunyai peranan penting dalam kehidupan seorang siswa. (Safrina dalam Sari,2016, hlm 3).

Tujuan pembelajaran seni musik di sekolah dasar diungkapkan oleh Jamalus

(dalam Rumapea, 2019, hlm 102) yaitu untuk (1) Memupuk rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri tiap siswa melalui perkembangan kesadaran musik, tanggapan terhadap musik, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui musik, sehingga memungkinkan siswa / anak mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekelilingnya; (2) mengembangkan kemampuan menilai musik melalui intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsa; (3) Dapat dijadikan bekal untuk melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran seni musik di sekolah dasar bukan untuk menuntut siswa menjadi seniman maupun pelaku seni. Namun lebih fokus pada memberikan pengalaman dasar musik agar siswa dapat mengembangkan berbagai potensi diri sebagai bekal dalam melanjutkan studi pendidikan musik ke jenjang selanjutnya. Sedangkan menurut Yuni (2016) tujuan pengajaran musik di SD dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang irama, merasakan irama melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan gerak irama, membuat gerak irama, membuat pola-pola irama sederhana, dan membaca notasi pola-pola irama dengan benar.

2. Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang melodi, merasakan melodi melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan gerak melodi, membuat pola-pola melodi sederhana, dan membaca notasi melodi dengan benar.
3. Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang harmoni, merasakan harmoni melalui pengetahuan dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan gerak harmoni, mengiringi lagu-lagu sederhana dengan alat musik harmoni sederhana, dan membaca notasi harmoni dengan sederhana.
4. Siswa dapat memiliki pengetahuan tentang bentuk/struktur lagu melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan bentuk-bentuk lagu, dan mengarang lagu-lagu sederhana.
5. Siswa dapat pengetahuan tentang ekspresi, merasakan ekspresi melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai penginderaan bermacam tingkat ekspresi, menyanyikan atau memainkan lagu-lagu dengan tingkat ekspresi yang tinggi.

Baret (2003) menyatakan bahwa memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat musik, mendengarkan, dan menampilkan musik mereka sendiri dapat

mengembangkan kreativitas dibidang musik (Lau & Griashaber,2010). Sedangkan menurut Prehatiningsih, dkk (2016) keterlibatan anak dalam bermain musik dapat menstimulasi indera dan meningkatkan pemikiran mereka dalam pembelajaran. Selain itu alat musik sederhana dapat menjadikan anak-anak lebih ekspresif, kreatif, dan imajinatif. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran seni musik tentunya tidak lepas dari kegiatan bernyanyi, memainkan alat musik, mendengarkan berbagai karya musik, maupun memahami suatu materi. Salah satu muatan materi yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mengenai tangga nada. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran tangga nada menjadi salah satu kompetensi yang harus dipelajari serta dikuasai oleh siswa. Tangga nada adalah susunan nada-nada secara *alphabetis* yang disusun ke atas, dari nada terendah ke nada tertinggi, maupun ke bawah, dari nada tertinggi ke nada rendah (Mudjilah, 2010, hlm 25). Pada materi tangga nada diatonis tentu siswa akan belajar peka terhadap bunyi, mampu membedakan tinggi rendah nada, mampu membedakan karakteristik lagu berdasarkan tangga nada, maupun menyanyikan lagu-lagu dalam tangga nada yang berbeda. Selaras dengan ungkapan Harwindho (2012) bahwa dari tangga nada kamu bisa memahami jarak nada (interval), melatih listening, pemahaman nada dalam

pembentukan akord (segala bentuk akord termasuk akord literasi), penguasaan ritme (pemetaan), improvisasi di segala posisi. Dengan begitu pembelajaran tangga nada diatonis penting dipahami siswa secara optimal.

Komponen penting dalam suatu aktivitas pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Metode dengan media pembelajaran saling berkaitan satu sama lain. Begitupun dalam pembelajaran seni musik, metode maupun media akan saling berkaitan satu sama lain. Keberadaan metode akan mempengaruhi media pembelajaran yang dipilih dalam pembelajaran musik, begitupun sebaliknya. Dewasa ini, teknologi semakin berkembang pesat. Sehingga seringkali siswa lebih tertarik pada teknologi dibandingkan mengikuti pembelajaran di kelas yang terkesan monoton karena penggunaan suatu metode yang tidak di barengi oleh perangkat media. Oleh karena itu guru masa kini dituntut untuk lebih inovatif, dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran agar anak lebih tertarik terhadap pembelajaran dan mengikuti pembelajaran dengan optimal.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan ini menuntut digunakannya media pembelajaran maupun alat-alat canggih dalam pelaksanaan pembelajaran. Nurseto (2011) mengungkapkan bahwa "Dunia pendidikan dewasa memasuki era

dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media."

Pemakaian media sebagai sarana penyalur pesan sudah selayaknya dilakukan guru dalam pembelajaran. Dengan media, motivasi belajar siswa akan meningkat, respon siswa aktif, dan dapat menjadi sarana pengulangan materi. Fungsi media dalam pembelajaran dijelaskan oleh Rowntree (dalam Miftah, 2013, hlm 100) yaitu : 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah di pelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Manfaat media pembelajaran dijelaskan Aqib (2013:51) yaitu:

- 1)Menyamakan penyampaian materi
 - 2)Ketepatan waktu dan tenaga
 - 3)Pembelajaran lebih menarik dan jelas
 - 4)Proses pembelajaran lebih berhubungan
 - 5)Mutu hasil belajar meningkat
 - 6)Belajar bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja
 - 7)Perilaku belajar terhadap bahan dan
- Dengan begitu pembelajaran tangga nada diatonis penting dipahami siswa secara optimal. proses belajar meningkat positif
- 8)Peran guru meningkat lebih produktif dan positif.

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Dari media, materi dapat disamapaikan dg konteks yang sama, efektif, dan dilakukan secara fleksibel, sehingga peran guru pun akan lebih produktif dan positif.

Mengingat pembelajaran seni musik di sekolah tidak hanya sekedar teori-teori, namun juga belajar bagaimana mengimplementasikan berbagai unsur musik kedalam bentuk konkrit, seperti halnya simbol bunyi nada. Oleh karena itu dalam pembelajaran seni musik perlu adanya media yang dapat mengaktualisasikan berbagai unsur musik menjadi suatu kesatuan yang mudah dipahami oleh siswa, media pemberi motivasi belajar siswa, dan media penarik respon siswa pada proses pembelajaran musik.

Salah satu jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran musik adalah multimedia. Menurut Gayeski, D.M (dalam Surasmi, 2016, hlm 595) multimedia ialah satu sistem hubungan komunikasi interaktif melalui komputer yang mampu mencipta, menyimpan, memindahkan, dan mencapai kembali data dan maklumat dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan sistem audio". Mayer (2009) mengartikan bahwa multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar. Dengan kata lain,

multimedia merupakan media yang mencakup berbagai bentuk media seperti teks, animasi, video, maupun audio dalam suatu kesatuan untuk mengomunikasikan materi pembelajaran secara interaktif melalui komputer.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran musik dipandang relevan karena multimedia menyajikan informasi yang dapat dilihat, di dengar dan di lakukan. Aktivitas pembelajaran seni musik pun tidak dapat terlepas dengan kegiatan melihat, mendengae dan praktik. Dengan multimedia siswa dapat menggunakan berbagai indera dalam waktu bersamaan, sehingga memberikan kesempatan siswa memperoleh informasi lebih besar. "Sebagaimana diketahui dari penelitian tekhnologi komputer bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. "(Munir, 2012, hlm.6)". Selain itu manfaat penggunaan dengan multimedia dalam pembelajaran diungkapkan oleh Rusli M, (2017) bahwa siswa dapat belajar sesuai waktu dan kesempatan yang tersedia; dapat belajar di ruang kelas atau tempat yang berbeda; dapat belajar dengan tutor yang sabar (multimedia sebagai tutor); Dapat belajar dengan aktif dan mendapatkan

feedback; dapat meningkatkan aspek motivasi dalam belajar secara mandiri/kolaboratif.

Namun, berdasarkan hasil wawancara, kondisi pembelajaran seni musik dilapangan kurang memberdayakan media pembelajaran, guru belum memiliki media menarik dalam pelaksanaan proses pembelajaran seni musik. Akan sebab itu, aktivitas pembelajaran seni musik di sekolah cenderung monoton, dan kurang menstimulus siswa belajar. Hal ini terjadi karena keterbatasan waktu, tenaga maupun kompetensi guru dalam merancang maupun menembangkan suatu media untuk pembelajaran musik, Oleh sebab itu, pada artikel ini akan dipaparkan tentang rancangan pengembangan multimedia tangga nada diatonis untuk pembelajaran musik di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan desain berbasis penelitian atau *Design Based Research (DBR)*. Ploomp (dalam Lidnilillah, 2012, hlm.4) mengemukakan. *Design Based research* adalah:

“Suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah”

Berdasarkan pernyataan diatas, DBR merupakan suatu kajian terhadap 1) kegiatan perancangan program, strategi, bahan pembelajaran, sistem maupun produk. 2) kegiatan pengembangan program, strategi, bahan pembelajaran, sistem maupun produk 3) kegiatan evaluasi terhadap program, strategi, bahan pembelajaran, sistem maupun produk sebagai solusi pemecahan masalah pembelajaran. Dengan demikian penggunaan metode DBR dipandang relevan dengan tujuan penelitian untuk merancang dan mengembangkan suatu produk pembelajaran

Pengumpulan data yang kemudian menjadi kerangka pengembangan multimedia tangga nada diatonis untuk pembelajaran musik di sekolah dasar dilakukan dengan teknik wawancara, serta studi dokumentasi. Media diajukan setelah peneliti mengkaji kurikulum yang berkaitan dengan pembelajaran musik di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia pembelajaran tangga nada diatonis dirancang dengan harapan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai tangga nada diatonis secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran seni musik tercapai, dan pembelajaran dapat bermakna bagi siswa. Multimedia pembelajaran tangga nada diatonis berpeluang untuk dijadikan sebagai media pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Perancangan serta pengumpulan bahan dalam pengembangan multimedia tangga nada diatonis ini mengacu pada indikator kelayakan multimedia menurut Wahono (2006), sebagai berikut:

(1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; (2) Ketepatan urutan penyajian materi; (3) Kemutakhiran software aplikasi; (4) Kemudahan untuk dipahami, (4) Kejelasan aspek gambar, video, dan audio; penjelasan uraian materi; (5) Efektifitas contoh dalam menguasai kompetensi; (6) Relevansi soal terhadap indikator kompetensi; (7) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Multimedia ini dirancang dan dikembangkan dengan komponen-komponen penting sebagai berikut :

1) Teks

Teks digunakan untuk memperjelas penyampaian suatu materi. Munir (2012) mengemukakan "Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya." Teks tidak dapat dipisahkan dalam multimedia, selain untuk memperjelas penyampaian materi, teks juga digunakan sebagai petunjuk penggunaan suatu multimedia. Kebutuhan teks pada multimedia dapat disesuaikan dengan kondisi, namun teks yang ditampilkan harus terlihat jelas bagi pengguna multimedia.

2) Grafik

Munir (2012) menjelaskan bahwa "Grafik berarti juga gambar (*Images, picture, or drawing*).” Dalam multimedia, grafik berfungsi untuk menyampaikan informasi. Informasi yang menggunakan gambar, animasi, dan video lebih mudah dicerna dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks.

3) Gambar

Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Kellerman (dalam Munir, 2012, hlm. 20) menjelaskan bahwa "gambar dapat berbentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna, dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan dengan lebih menarik dan efektif." Melalui gambar materi dapat disajikan lebih menarik bagi siswa. Terutama jika siswa berorientasi pada media visual, maka akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran

4) Video (Visual gerak)

Video pada dasarnya digunakan untuk menggambarkan kegiatan atau materi secara bergerak, dan menarik. Agnew dan Kellerman (dalam Munir, 2012, hlm 21) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak

dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video merupakan satu kesatuan dalam multimedia. Penggunaan video dalam multimedia membuat materi atau kegiatan praktik terasa lebih konkrit, karena dapat memberikan ilusi/fantasi bagi pengguna.

5) Animasi

Animasi merupakan gabungan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Neo & Neo (dalam Munir, 2012, hlm 21) menjelaskan “animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berkata.” Suatu animasi dalam multimedia memberikan dampak positif bagi pengguna, salah satunya merangsang keinginan belajar. Setelah keinginan muncul maka belajar dapat dilaksanakan secara optimal. Oleh karena itu dalam multimedia dapat di sajikan minimal 1 animasi.

6) Audio

Menurut Munir (2012) “Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya.” Audio di dalam multimedia terdiri dari musik, dan narasi. Adanya audio dalam multimedia membantu pengguna dalam memahami suatu materi yang disajikan, memahami petunjuk penggunaan multimedia, maupun suara-suara yang memberikan semangat belajar siswa.

Selain itu dengan adanya audio pada multimedia, hal tersebut dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa.

7) Interaktivitas

Komponen interaktivitas sangat penting dalam multimedia interaktif. Aspek interaktif dalam multimedia yaitu berupa navigasi, simulasi, dan latihan. Munir (2012:22g) mengemukakan bahwa “apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna diberikan suatu kemampuan mengontrol elemen yang ada, maka multimedia tersebut disebut multimedia interaktif”. Artinya dalam multimedia interaktif, pengguna diberikan keleluasaan bernavigasi, berinteraksi, maupun berkomunikasi. Sehingga pengguna dapat memilih menu sesuai keinginan dan kebutuhan. Tanpa adanya komponen tersebut, informasi yang diberikan cenderung menjadi kurang menarik atau membosankan bagi siswa. Selain itu komponen tersebut juga dapat memperkuat informasi yang telah didapatkan (Sujono Herman Dwi, 2017).

1. Rancangan Produk

a. Storyboard

Storyboard dibuat dengan tujuan untuk memvisualisasikan rancangan atau desain suatu produk secara berurutan. Untuk multimedia tangga nada diatonis menggunakan storyboard sebagai berikut:

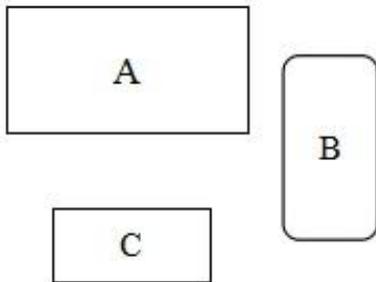
1. Rancangan Produk

a. *Storyboard*

Tabel 1. (*Storyboard Multimedia Tangga Nada Diatonis*)

Visual

1)



Keterangan

A= Teks Judul
 "MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TANGGA NADA DIATONIS"

B= Gambar Siswa SD memegang pianika di tangan kiri dengan ekspresi gembira.

C = Tombol "Mulai"

Audio :

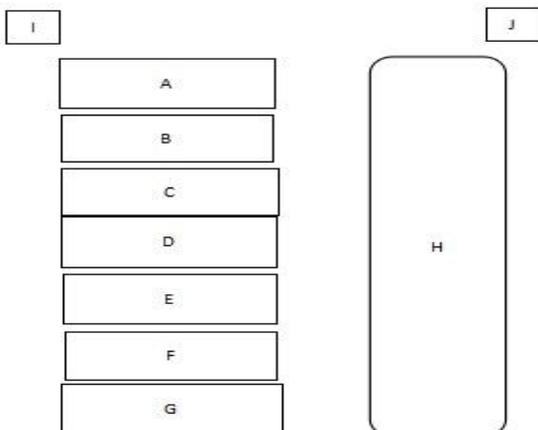
Backsoud : Dream (Karya Bendsound)

Narasi : Selamat datang di

Multimedia Pembelajaran Tangga Nada Diatonis.

Dengan multimedia ini kita akan belajar tangga nada secara teori dan praktik. Ayo kita mulai.

2)



Keterangan

A = Teks "Menu Utama"

B = Teks "Pendahuluan"

C = Teks "Materi"

D = Teks "Latihan"

E = Teks "Kumpulan Lagu"

F = Teks "Evaluasi"

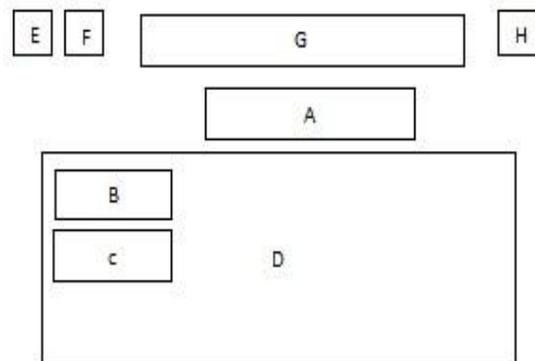
G = Teks "Tim Produksi"

H= Gambar Siswa SD Pegang Pianika

I = Ikon Close

J = Ikon Suara

3)



Keterangan :

A = Teks "Pendahuluan"

B = Teks "Petunjuk Belajar"

C = Teks "Petunjuk Tombol"

D = Slide materi Menampilkan Teks bagian B atau C.

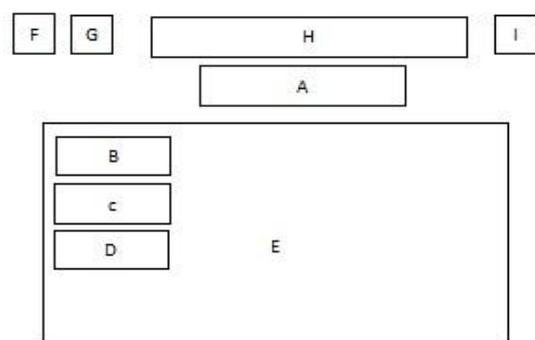
E= Icon Close

F = Icon Home

G = Judul media

H= Icon audio

4)



Keterangan

A = Teks "Materi"

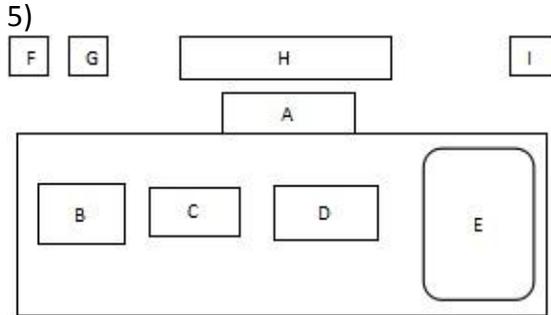
B = Teks "Pengertian"

C = Teks "Ciri-ciri"

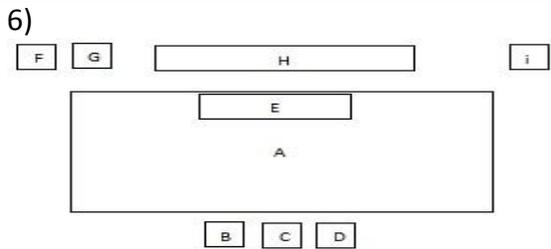
D = Teks "Contoh Lagu"

E = Slide materi Menampilkan Teks bagian

B, C, atau D
 F= Icon Close
 G= Icon Home
 H= Judul media
 I = Ion audio

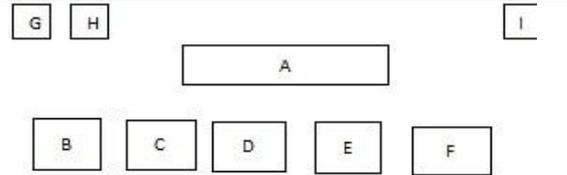


Keterangan :
 A = Teks "Latihan "
 B= Teks "Mayor Do=C"
 C = Teks "Mayor Do=G"
 D= Teks "Minor"
 E= Gambar/animasi anak pegang pianika
 ,
 F = Ikon Close
 G = Ikon Home
 H= Judul Media
 I = Ikon audio

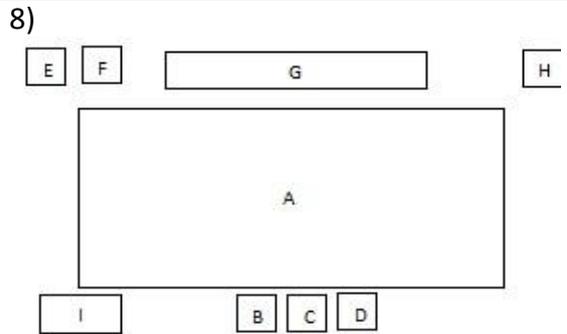


Keterangan:
 A = menampilkan video setiap tangga nada di no 5 (B,C,D,E)
 B = Ikon Play
 C = Ikon Pause
 D = Ikon Stop
 E= Identitas tangga nada
 F = Icon Close
 G= Ikon Home
 H= Judul Media
 I = Icon Audio

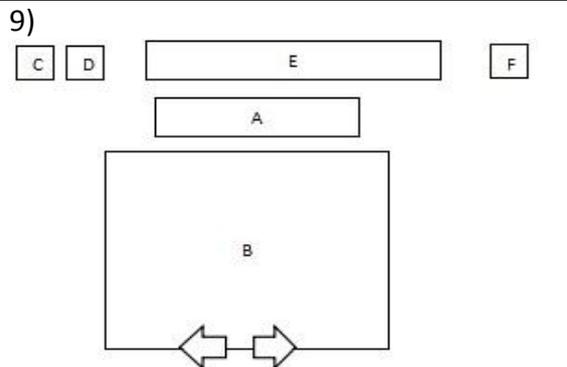
7)



Keterangan :
 A = Teks "Lagu"
 B= Teks " Bintang Kecil"
 C = Teks "Hallo-Hallo Bandung"
 D= Teks "Kampungku"
 E= Teks "Syukur"
 F= Teks "Trimakasihku"
 G= Ikon Home
 H= Ikon close
 I = Icon Audio



A = menampilkan video setiap lagu di no 7 (B,C,D,E,F)
 B = Ikon Play
 C = Ikon Pause
 D = Ikon Stop
 E= Ikon Close
 F = Ikon Home
 G = Judul Media
 H= Ikon Audio
 7) I = Ikon Kembali



Keterangan :
 A = Teks "Soal"

B = Menampilkan soal

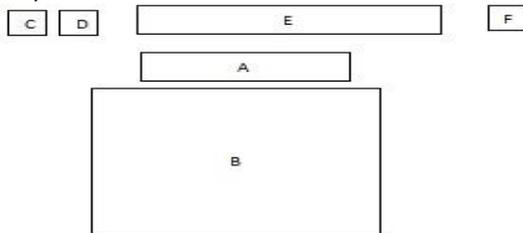
C = Icon Close

D = Icon Home

E = Judul Media

F = Icon Audio

10)



A = Teks "TIM PRODUKSI"

B = Menampilkan anggota tim produksi

C = Icon Close

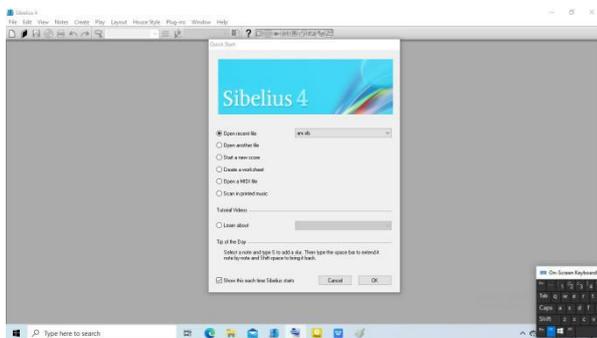
D = Icon Home

E = Judul Media

F = Ikon Audio

b. Aplikasi yang digunakan

1) Sibellius 4



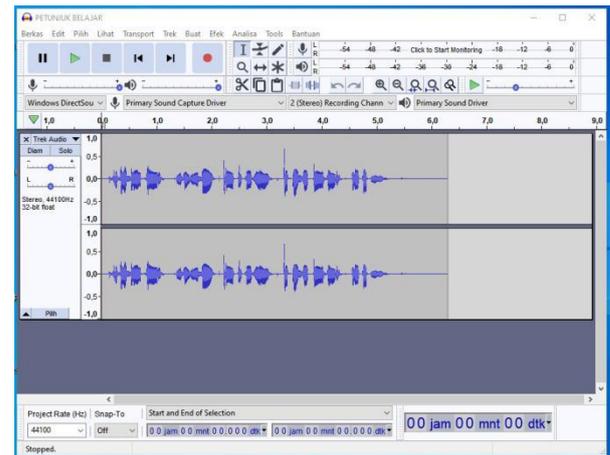
Gambar 1

Tampilan Awal Aplikasi Sibelius

Sibelius 4 merupakan perangkat lunak untuk mengeransir lagu, membuat instrumen musik, menulis notasi musik, maupun menghasilkan MIDI yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran musik. Dengan aplikasi sibelius ini peneliti membuat instrumen berbagai lagu dalam tangga nada yang berbeda. Fitur dalam

aplikasi sibellius 4 ini tergolong mudah digunakan bagi pemula yang ingin membuat instrumen-instrumen lagu sederhana. Banyak fitur alat musik yang dapat digunakan dalam sibellius, suara yang dihasilkan pun cukup jelas seperti suara langsung dari alat musik.

2) Audacity

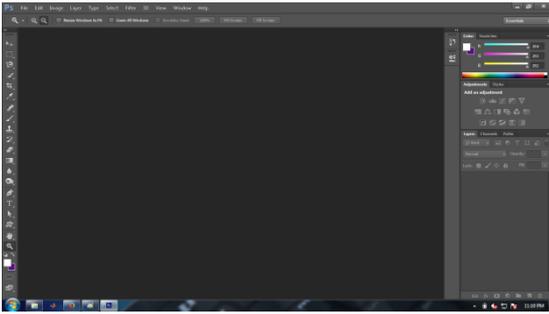


Gambar 2

Tampilan Aplikasi Audacity

Audacity merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk merekam maupun mengedit suara. Peneliti menggunakan aplikasi audacity untuk keperluan merekam audio narasi dan mengedit suara. Fitur yang disajikan dalam aplikasi ini tergolong mudah digunakan bagi pemula, hanya perlu menyediakan *soundcard* serta *microphone*. Selain itu kelebihan dari Audacity yaitu suara hasil rekaman terdengar jelas, tidak terpengaruhi oleh suara lingkungan.

3) Adobe Photoshop cs6



Gambar 3

Tampilan Awal Adobe Photoshop Cs6

Adobe photoshop cs6 merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk mendesain gambar, mengedit gambar, maupun mengolah foto digital. Kelebihan adobe potoshop ini yaitu banyak fitur-fitur filter yang menarik, selain itu Aplikasi ini tergolong cukup mudah dioperasikan bagi pemula. Dengan aplikasi potoshop ini peneliti mendesain gambar dan mengedit berbagai gambar untuk keperluan bahan dalam pembuatan multimedia tangga nada diatonis.

4) Adobe flash cs6



Gambar 3 .Tampilan Awal Aplikasi Adobe Flash Cs6

Adobe flash cs6 merupakan perangkat lunak yang menyediakan berbagai fitur dalam

pembuatan multimedia. Adobe flash cs6 mampu mengolah teks, objek, maupun animasi dengan efek tiga dimensi sehingga akan tampak lebih menarik. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk keperluan pembuatan multimedia secara keseluruhan, dimana seluruh material yang dikumpulkan baik itu audio, gambar, animasi, maupun teks, akan diproses menggunakan aplikasi adobe flash cs6.

2) Gambaran Produk Akhir

Berikut gambaran garis besar hasil akhir dari perancangan.



Gambar 5 Tampilan pembuka



Gambar 6 Tampilan Menu



Gambar 7 Tampilan Materi



Gambar 8. Tampilan Lagu-Lagu

SIMPULAN

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar memerlukan sebuah multimedia yang dapat menunjang pembelajaran, terutama pada materi tangga nada diatonis. Rancangan multimedia tangga nada diatonis ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Media ini dapat digunakan dalam bentuk windows maupun android sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya
- Audina, D. S. M., dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar (Handout) Ritmis untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Guru Sekolah Dasar*, 5(3), hlm. 277
- Harwindho. (2012). Esensinya Belajar Tangga Nada. [online]. diakses dari <http://www.belajargitardaily.com/2012/12/esensinya-belajar-tangga-nada.html>.
- Lau, W.C.M. & Grieshaber, S. (2010). *Musical Free Play: A Case For Invented Musical Notation In A Hong Kon Kindergarten*. Journal Of Music Cmbridge University Press.127-140.
- Lidnilillah, D. A. M. (2012). *Design Research Sebagai Model Penelitian Pendidikan*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol (1) No 2, hlm 95-105.
- Mudjilah, H. S. (2010). *Teori musik 1*. [Online]. diakses dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131782842/pendidikan/diktat-teori-musik-1.pdf>.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8 (1),19-35.

- Pane, A. & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3 (2), hlm.333-352.
- Prehatiningsih, A., dkk. (2016) Pengaruh Permainan Musikal Terhadap Kreativitas 91Musik Anak Usia 5-6 Tahun.*JurnalUNS*, 1 (1).
- Rumapea, Murni. (2009). Tantangan Pembelajaran Musik Pada Era Digital. Gondang: *Jurnal Seni dan Budaya*.3.101.10.24114/gondang.v3i2.13168.
- Rusli, M. dkk. (2017). *Multimedia Pembelajaran Yanag Inovatif*. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI)
- Sari, H. dkk. (2016). Pembelajaran Ritmik Melalui Media Alat Musik Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Kelas VI di SD LABSCHOOL UPI. {[Online]. diakses dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/article/viewFile/1797/1228> Suatu Tinjauan Konseptual.Vol 4 No 1. [Journal .stainkudus.ac.id](http://journal.stainkudus.ac.id)
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Pembelajaran. Universitas Terbuka Convention Center: *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, hlm.593-607
- Surjono Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wahono, R. S. (2006).Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. [online]. diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>.
- Winataputra, U. S. dkk. (2014). Modul *Teori Belajar dan Pembelajaran*. In: *Hakikat Belajar dan Pembelajaran Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-46*.ISBN 9790110154.
- Yuni, Q. (2016). Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Musik Sekolah Dasar: