

**PENINGKATAN PENGUASAAN LAGU DAERAH
NUSANTARA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA
ADOBE FLASH CS6 DI KELAS V SDN 05
AIR TAWAR BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh
YESISKA MIKARIS CITRA TAMARA
NIM. 15129196

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara
Menggunakan Multimedia *Adobe Flash CS6* di Kelas V SDN
05 Air Tawar Barat

Nama : Yesiska Mikaris Citra Tamara

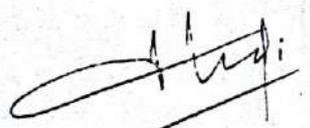
Nim : 15129196

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

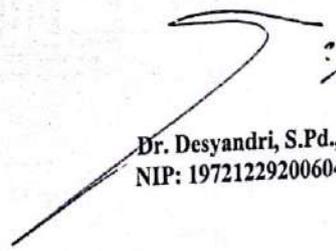
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP


Drs. Muhammadi, M. Si.
NIP: 195405201979031003

Disetujui oleh,
Pembimbing


Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd.
NIP: 197212292006041001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara
Menggunakan Multimedia *Adobe Flash CS6* di Kelas V SDN
05 Air Tawar Barat

Nama : Yesiska Mikaris Citra Tamara

Nim : 15129196

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

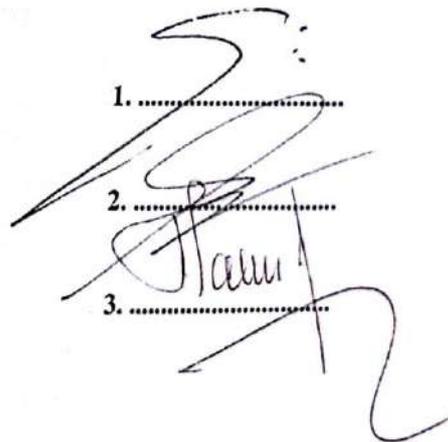
Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. Desyandri, S.Pd., M. Pd.
2. Anggota : Mansurdin, S.Sn., M.Hum.
3. Anggota : Dr. Taufina, M.Pd.

1.

2.

3.



SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Yesiska Mikaris Citra Tamara
Nim : 15129196
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan
Adobe Flash CS6 di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 2019

Saya yang menyatakan,



Yesiska Mikaris Citra Tamara
NIM 15129157

ABSTRAK

Yesiska Mikaris Citra Tamara, 15129196/2015: Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia *Adobe Flash CS6* di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat

Penelitian dilatarbelakangi rendahnya penguasaan lagu daerah Nusantara di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat. Hal ini dikarenakan guru sering mengganti jam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ke mata pelajaran lain. Alasannya karena guru merasa kurang memiliki ahli di bidang seni terutama seni musik dan belum adanya media yang cocok untuk membantu guru melakukan pembelajaran materi penguasaan lagu daerah Nusantara ini. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan penguasaan lagu daerah Nusantara di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian siswa kelas V dengan jumlah siswa 29 orang. Penelitian ini dilaksanakan II siklus. Pada siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan yang disertai observasi, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan pada RPP siklus I 65,62% (C) meningkat pada siklus II 90,62% (SB). Pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan guru siklus I 68,75% (C), meningkat pada siklus II 87,5% (SB). Pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan siswa siklus I 68,75% (C), meningkat pada siklus II 87,5% (SB). Hasil penilaian penguasaan lagu daerah Nusantara pada siklus I 72,99% (C) dan meningkat pada siklus II 85,63% (SB). Hasil penilaian bernyanyi lagu daerah Nusantara pada siklus I 64,51% (C) dan meningkat pada siklus II 77,45% (B). Dengan demikian dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia Adobe Flash CS6 di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat**”. Tidak lupa pula peneliti mengucapkan Shalawat beriring salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, sebagai Ketua Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan jurusan PGSD dan juga membantu peneliti dalam menyelesaikan administrasi gunapersyaratan dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP.
3. Ibu Dr.Yanti Fitria, M.Pd selaku ketua UPP 1 Jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Dra. Hj. Rifda Eliyasni, M.Pd sekretaris UPP 1 jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan demi kesempurnaan penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Mansurdin, S.Sn., M.Hum. dan Ibu Dr. Taufina, M.Pd selaku penguji I dan II yang telah banyak memberikan ilmu, saran, dan kritik yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepada Kepala Sekolah SDN 05 Air Tawar Barat Ibu Dra. Osfianti beserta majelis guru yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
7. Kepada guru kelas V SDN 05 Air Tawar Barat yang telah menerima peneliti dengan penuh keikhlasan dan mau berkolaborasi dengan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa peneliti ucapkan kepada orang tua peneliti untuk Mama Wantumarni dan Almarhum Papa Ramlan Hasan, serta Mama Ice selaku orang tua wali di Padang, untuk kakak-kakak saya Jacksy Warsen, Anita Carolina, dan Pamela Mikaresti serta keluarga besar Chairani Masik yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan baik materi maupun moril kepada peneliti demi pembuatan skripsi dalam rangka penyelesaian Strata Satu (S1) ini.
9. Terkhususnya kepada Gilang Primatoyova, Novril Jambak, Putri Maulani, Pertiwi Aulia, dan seluruh teman-teman sesi 15 AT 01, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhirnya peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak, peneliti ucapkan terimakasih.

Padang, Agustus 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSEMBAHAN	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Seni Musik	15
2. Pendidikan Seni Musik di Sekolah Dasar	17
3. Bernyanyi.....	21
4. Penilaian Bernyanyi di Sekolah Dasar.....	26
5. Lagu Daerah Nusantara	29
6. Karakteristik Lagu Daerah Nusantara.....	26
7. Penguasaan Lagu Daerah Nusantara di Sekolah Dasar	32
8. Identifikasi Lagu Daerah Nusantara	33
9. Pendidikan Berbasis Teknologi	33
10. Media Pembelajaran.....	35

11. Multimedia Pembelajaran	38
12. Adobe Flash CS6	41
13. Model Pembelajaran Berbasis Multimedia	44
B. Kerangka Teori	45
BAB III. METODE PENELITIAN	48
A. Setting Penelitian	48
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian	48
B. Subjek Penelitian	48
C. Rancangan Penelitian	49
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
2. Alur Penelitian	51
3. Prosedur Penelitian.....	54
a. Tahap Perencanaan.....	54
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	56
c. Pengamatan	56
d. Refleksi	56
4. Data dan Sumber Data	57
5. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	58
6. Instrumen Penelitian	59
7. Analisis Data.....	60
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian	63
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	63
a. Perencanaan	63
b. Pelaksanaan	64
c. Pengamatan	67
d. Refleksi	81
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	85
a. Perencanaan	85
b. Pelaksanaan	86

c. Pengamatan	87
d. Refleksi	102
B. Pembahasan	104
1. Siklus I.....	105
a. Perencanaan	105
b. Pelaksanaan	107
c. Hasil Penilaian	110
2. Siklus II	111
a. Perencanaan.....	111
b. Pelaksanaan.....	113
c. Hasil Penilaian.....	115
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	118
A. Simpulan	118
B. Saran.....	119
DAFTAR RUJUKAN	121
LAMPIRAN	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Materi Penguasaan Lagu Daerah Nusantara.....	32
Tabel 2. Kriteria Taraf Keberhasilan.....	61
Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus 1.....	73
Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus 1.....	77
Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Siklus 1.....	79
Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Bernyanyi Lagu Daerah Nusantara Siklus II	80
Tabel 7. Pengamatan Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus II.....	90
Tabel 8. Pengamatan Aktivitas Guru dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus II	94

Tabel 9. Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus II.....	97
Tabel 10. Rekapitulasi Penilaian Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Silus II	99
Tabel 11. Rekapitulasi Penilaian Bernyanyi Lagu Daerah Nusantara Silus II	101
Tabel 12. Rekapitulasi Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Selama Siklus I dan II	104

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Teori Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara	
Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air	
Tawar Barat.....	48
Bagan 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	126
Lampiran 2. Uraian materi Siklus I.....	133
Lampiran 3. Multimedia <i>Adobe Flash</i> <i>CS6</i>	140
Lampiran 4. Lembar Soal Beserta Kunci Jawaban Siklus I	145
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Siklus I.....	149
Lampiran 6. Rekapitulasi Penilaian Siklus I.....	161
Lampiran 7. Lembar Pengamatan Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus I.....	165
Lampiran 8. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus I	169
Lampiran 9. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus I	172
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	175

Lampiran 11. Uraian Materi Siklus II	182
Lampiran 12. Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i>	189
Lampiran 13. Lembar Soal Beserta Kunci Jawaban Siklus I	194
Lampiran 14. Instrumen Penilaian Siklus II	199
Lampiran 15. Rekapitulasi Penilaian Siklus II	211
Lampiran 16. Lembar Pengamatan Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus II	214
Lampiran 17. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus II	219
Lampiran 18. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Siklus II	222

Lampiran 19. Tabel Rekapitulasi Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.....	225
Lampiran 20. Grafik Rekapitulasi Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia <i>Adobe Flash CS6</i> di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.....	226
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	227
Lampiran 22. Lembar Hasil Evaluasi Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Siklus I.....	235
Lampiran 23. Lembar Hasil Evaluasi Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Siklus II.....	264
Lampiran 24. Surat Izin Melaksanakan Penelitian	293
Lampiran 25. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	294

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebudayaan di Indonesia terkait dalam berbagai bidang seni, salah satunya seni musik. Seni musik sangat identik pada bunyi-bunyian. Putra (2019: 276) mengatakan bahwa "seni musik adalah sebuah cabang seni yang menggunakan media bunyi sebagai sarana pengungkapan ekspresi senimannya. Seni musik berarti berkaitan dengan suara irama atau nada". Manusia telah mengenal musik sejak dalam kandungan, seperti hasil penelitian Alfred Tomatis (dalam Julia, 2017: 2) yang mengatakan bahwa telinga manusia mulai berkembang pada saat masa kehamilan berada di usia sepuluh minggu dan berfungsi pada usia empat setengah bulan. Ia menjelaskan bahwa embrio berada pada posisi dimana terdapat banyak bunyi-bunyian seperti pergerakan khilus pada saat terjadi pencernaan dan irama jantung yang semacam derap langkah. Menurut Nooryan Bahari (dalam Desyandri dan Mansurdin, 2016) "seni musik adalah seni yang diterima melalui indera pendengaran. Rangkaian bunyi yang didengar dapat memberikan rasa indah manusia dalam bentuk konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni". Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seni musik adalah seni yang berkaitan dengan bunyi-bunyian yang ditangkap oleh telinga manusia yang sudah dikenal sejak dalam kandungan dan mengandung ritme serta harmoni dan juga berkaitan dengan nada dan irama.

Pendidikan seni musik di Sekolah Dasar terhitung sejak Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 1994 dilanjutkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 yang selalu mengalami penyempurnaan. Meskipun selalu mengalami pengembangan, masih saja terdapat kendala yang ditemukan dalam pembelajaran seni musik. Penguasaan terhadap materi merupakan bagian dari tujuan pembelajaran. Salah satu yang mengakibatkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran adalah perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran disusun oleh guru dalam bentuk perangkat pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan bagian dari perangkat pembelajaran. RPP disusun oleh guru sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, setiap guru berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis. RPP harus memuat komponen-komponen, yaitu identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Selain itu, terdapat prinsip-prinsip RPP yang harus diperhatikan dalam penyusunan RPP, meliputi: (1) memperhatikan perbedaan individu peserta didik, (2) mendorong partisipasi aktif peserta didik, (3) mengembangkan budaya membaca dan menulis, (4) memberikan umpan balik dan tindak lanjut, (5) keterkaitan dan keterpaduan, (6) menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2014) menemukan permasalahan dalam pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar yaitu pembelajaran seni musik merupakan bagian kecil konsentrasi mata pelajaran yang terangkum dalam rumpun kesenian dengan jatah alokasi waktu yang belum memadai hingga proses pembelajarannya masih tidak optimal. Guru yang bertanggung jawab akan pengajarannya adalah seorang guru kelas yang mengajar lebih dari dua mata pelajaran. Kemampuan guru secara integratif belum memperlihatkan profesionalitas pengajaran seni musik di sekolah. Misalnya, pelajaran yang diberikan belum memfokuskan siswa untuk terlebih dahulu terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya persiapan yang dilakukan, mulai dari materi, metode, pendekatan, maupun media pembelajaran yang akan digunakan sebelum pembelajaran di kelas berlangsung.

Desyandri (2016) juga mengutarakan permasalahan dalam pembelajaran seni musik. Ia mengatakan bahwa ada dua aspek kendala yang terkait dengan pembelajaran seni musik yaitu aspek peserta didik dan aspek guru. Dari segi aspek peserta didik biasanya berasal dari minat anak terhadap metode pendidikan seni musik yang didapatkannya. Kejadian ini kerap terjadi terutama bagi anak yang terlibat dalam pendidikan seni musik secara aktif, mungkin anak merasa bosan karena ia tidak menemukan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Kemudian, kendala yang dihadapi dilihat dari aspek guru adalah mengenai pembelajaran pendidikan seni musik yang diberikan oleh guru tersebut. Apakah sudah mengakomodir ketertarikan peserta didik,

menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Dari fenomena tersebut, Desyandri mengidentifikasi permasalahan terkait pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar yaitu peserta didik hanya menyanyikan beberapa lagu, kemudian pembelajaran selesai dan bagaimana seorang guru dapat menciptakan pembelajaran pendidikan seni musik secara kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik, serta berujung pada peningkatan semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran lain.

Angelina (2014: 174-175) juga menemukan permasalahan yang ada pada pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar. Ia menemukan para guru tidak memiliki kemampuan seni untuk mengajarkan materi-materi seni, khususnya seni musik. Mereka berpendapat bahwa guru yang mengajar pendidikan seni musik harus guru yang berbakat. Selain masalah bakat, keterbatasan fasilitas seperti media pembelajaran serta jam pelajaran kesenian di sekolah juga dapat membuat semakin terkikisnya pengetahuan dan informasi tentang seni musik. Hal ini membuat anak Indonesia menjadi lebih mengenal musik asing yang dapat dilihat lebih mudah melalui televisi dan internet. Hal inilah yang harus dicegah agar tidak terus berlanjut. Pencegahan harus dilakukan sejak dini yaitu pada saat anak telah mulai bersekolah di tingkat dasar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar masih memiliki beberapa kendala. Kurikulum pendidikan di Indonesia belum memberikan alokasi waktu yang memadai untuk pembelajaran seni

musik ini. Selain itu, aspek peserta didik yang memiliki karakter mudah bosan dan menyukai sesuatu yang baru serta guru yang kurang memiliki bakat di bidang seni, khususnya seni musik masih belum mempersiapkan materi, metode, pendekatan, dan media pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Guru masih perlu meningkatkan kreativitas dan variasi dalam pembelajaran seni musik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Lagu daerah Nusantara adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia di bidang seni musik. Lagu daerah Nusantara merupakan seni tradisi yang dimiliki masing-masing daerah di Indonesia. Desyandri dan Mansurdin (2016) mengatakan bahwa:

Indonesia memiliki banyak seni tradisi sesuai dengan daerah atau wilayah asalnya yang sangat perlu kita lestarikan. Seni musik adalah bagian dari seni tradisi tersebut, yang perkembangannya perlahan-lahan mulai surut. Seni musik ini disebut juga musik daerah atau musik tradisional atau musik nusantara. Musik daerah memiliki ciri khas yang terletak pada isi lagu, yakni secara karakteristik ada pada syair dan melodi yang menggunakan bahasa dan gaya daerah setempat. Keunikan juga terdapat pada alat musik (instrumen musik) baik dari bentuk ataupun organologinya, teknik permainan serta bentuk penyajiannya.

Lagu daerah Nusantara memiliki berbagai keunikan atau ciri khas di daerahnya masing-masing. Kekayaan budaya Indonesia tersebut membuat Indonesia menjadi terkenal di mancanegara sehingga, banyak masyarakat dari mancanegara menjadikan Indonesia sebagai tujuan wisata yang menarik. Oleh karena itu, sangat penting bagi masyarakat Indonesia untuk menjaga dan melestarikan lagu daerah Nusantara agar tidak terjadi lagi klaim budaya Indonesia oleh negara lain.

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat. Hal ini sangat mempengaruhi bidang pendidikan. Syamsuar dan Reflianto (2018) mengatakan bahwa Indonesia harus mendorong kemajuan pendidikan berbasis teknologi informasi yang akan menjawab tantangan Industri 4.0 yang terus melaju pesat. Kebijakan manajemen pendidikan di Indonesia saat ini mendorong seluruh level pendidikan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi *digital* dalam pendidikan era revolusi industri keempat. Hal tersebut menjadi acuan untuk mengikutsertakan teknologi informasi dalam pembelajaran demi meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kini kita telah memasuki abad 21, abad dimana berbagai informasi dapat diperoleh oleh semua orang di penjuru dunia tanpa terkecuali. Abad 21 menuntut setiap individu untuk memiliki kecakapan atau keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* agar dapat terjun ke dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain. Keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu pada abad 21 menurut Trilling dan Fadel (2009: 48) “*the core subjects and interdisciplinary 21st century themes are surrounded by three sets of skills most in demand in the 21st century: (i) learning and innovation skills, (ii) information, media and technology skills, (iii) life and career skills*”. Dengan begitu, salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa maupun guru yaitu keterampilan informasi, media, dan teknologi. Siswa dan guru harus terbiasa dengan media informasi yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, menurut Rusman (2012: 162), "media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pembelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran". Nurdin dan Adriantoni (2016: 120) mengemukakan bahwa, "penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal". Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka penyampaian materi pembelajaran akan mudah ditangkap oleh siswa jika menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014: 19) menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan.

Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia pembelajaran. Indriana (2011: 100) mengatakan bahwa sajian

multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Richard (2009: 281) mendefinisikan multimedia pembelajaran sebagai *concise narrated animation (CNA)*. Yang dimaksud yaitu multimedia pembelajaran sebagai narasi singkat dan padat yang terpadu dengan animasi. Pembelajaran dengan multimedia menurut Darmawan (2012: 55-56) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia pembelajaran karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran sehingga, multimedia pembelajaran akan sangat efektif dan efisien dalam membuat proses penyampaian materi antara guru dan siswa agar dapat berlangsung secara tepat, menyenangkan dan berdaya guna.

Adobe Flash adalah suatu program animasi yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya dalam berbagai bidang animasi salah satunya multimedia pembelajaran. Adapun keunggulan dari *software Adobe Flash* menurut Madcoms (2016) adalah:

- (1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- (2) Dapat membuat animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- (3) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditentukan.
- (4) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum pada penggunaan *software* lain, seperti: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov dan lain sebagainya.

Saat ini versi terbaru dari *software* ini yaitu *Adobe Flash CS6*, yang mana terdapat fitur-fitur terbaru yang semakin memudahkan dalam pembuatan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 05 Air tawar Barat yang dilakukan sejak 28 Januari 2019 sampai 28 Februari pada jam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, diperoleh hasil bahwa peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya penguasaan lagu daerah Nusantara yang terdapat di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat. Adapun permasalahannya antara lain: (1) Guru sering mengganti jam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ke mata pelajaran lain, sehingga siswa tidak mempunyai banyak kesempatan untuk menguasai lagu daerah Nusantara yang materinya terdapat pada jam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. (2) Guru merasa kurang memiliki ahli di bidang seni terutama seni musik. (3) Belum adanya media yang cocok untuk membantu guru melakukan pembelajaran materi penguasaan lagu daerah Nusantara. Guru hanya menggunakan media teks lagu yang dibuat di karton atau menuliskan teks lagu pada papan tulis yang mana media ini kurang cocok untuk materi penguasaan lagu daerah Nusantara karena lagu yang diperlihatkan di media hanya satu atau dua lagu saja. Kemudian, media yang digunakan guru tersebut sama sekali tidak menggunakan media berbasis teknologi sehingga bertentangan dengan revolusi industri 4.0 dan keterampilan abad 21 yang seharusnya

diimplementasikan dalam pembelajaran. Sehingga, fasilitas di SDN 05 Air Tawar Barat seperti proyektor tidak digunakan secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat, dengan cara memilih media pembelajaran yang cocok sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai merupakan pertimbangan penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang kurang tepat dapat mengurangi daya tangkap siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk materi penguasaan lagu daerah Nusantara adalah multimedia *Adobe Flash CS6*. Multimedia pembelajaran tersebut merupakan multimedia yang menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Miaz (2018: 2) mengatakan bahwa *software Adobe Flash CS6* sangat cocok digunakan dalam penyajian multimedia interaktif untuk siswa Sekolah Dasar. Miaz (2018:2) menjelaskan bahwa:

The reason for using Adobe Flash CS6 application in making the interactive multimedia map in this research is because this software can combine interesting images, audio, and video. The Adobe Flash CS6 application is one of the programs devoted to designers or programmers to produce animation.

Alasan menggunakan *software Adobe Flash CS6* dalam penyajian multimedia pembelajaran ini karena *software Adobe Flash CS6* dapat mengkombinasikan gambar, suara, serta video yang menarik. *Adobe Flash CS6* adalah salah satu program yang dikhususkan untuk para perancang atau pemrogram untuk membuat animasi.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Angelina (2014) dengan judul “Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran mengenai alat musik dan lagu tradisional dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat ajar berbasis multimedia. Aplikasi tersebut memiliki peran sebagai alat bantu guru Sekolah Dasar dalam membelajarkan Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya alat musik dan lagu tradisional. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Sembiring dan Jenita (2016), dengan judul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pembelajaran Alat Musik Tradisional Melayu Menggunakan Metode *Godfrey*” juga relevan dengan penelitian ini, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran alat musik tradisional Melayu dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak-anak khususnya usia 6-12 tahun. Penelitian selanjutnya yaitu penelitian oleh Sihombing (2011), dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Seni dan Budaya Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, hasil penelitiannya yaitu penggunaan media lagu terbukti dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Wibawa (2017) juga melakukan penelitian yang relevan dengan judul “Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Angklung Berbasis Multimedia”, hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa sebuah media pengenalan dan simulasi alat musik sangat cocok digunakan dalam pembelajaran musik. Kemudian, penelitian oleh Febriawan

(2018) yang berjudul “Program animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia” juga relevan dengan penelitian ini. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif lebih menarik untuk anak-anak sebagai media pembelajaran dibandingkan menggunakan buku, papan tulis ataupun penjelasan lisan saja, karena pembelajaran yang ditampilkan memenuhi unsur-unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, dan suara.

Berdasarkan lima contoh hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran sangat cocok digunakan untuk pembelajaran seni musik seperti lagu daerah Nusantara. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, karena bertujuan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia *Adobe Flash CS6* di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan rumusan masalah secara umum adalah “Bagaimana meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat”. Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat?
3. Bagaimanakah peningkatan penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat. Secara khusus, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.
2. Pelaksanaan pembelajaran lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.
3. Peningkatan penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi teori pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah

Dasar khususnya penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6*. Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan multimedia *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara di Sekolah Dasar.
2. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan penguasaan siswa terhadap lagu daerah Nusantara serta dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah seperti proyektor.
3. Bagi guru, dapat menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* yang menarik dalam pembelajaran lagu daerah Nusantara dengan peserta didik. Sehingga, guru akan lebih mudah dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Bagi peserta didik, membantu memotivasi dalam menguasai berbagai ragam lagu daerah Nusantara.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Seni Musik

Banyak para ahli yang mendefinisikan apa itu seni. Wulandari (2012) mengatakan bahwa seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang sejajar dengan perkembangan manusia selaku pengubah dan penikmat seni. Selanjutnya Wiflihani: (2012) menyatakan seni merupakan ungkapan pengalaman jiwa yang terdalam, diekspresikan dan dikomunikasikan lewat medium tertentu. Di dalamnya terkandung nilai etis, estetis, ideasional dan kemanusiaan yang menjadi dasar dan acuan dalam proses enkulturasi. Seni adalah ekspresi jiwa manusia yang tertuang dalam berbagai bentuk karya seni. Refleksi kehidupan manusia dituangkan melalui media seni dalam bentuk karya seni. Seni dapat dipandang dari berbagai sudut: (1) karya seni atau sering disebut wujud seni, (2) proses berseni, merupakan kegiatan seseorang memproduksi seni, (3) apresiasi seni yaitu kegiatan mengkaji dan menghayati seni setelah seni itu berwujud (dalam Kurdi: 2011).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa seni merupakan salah satu unsure kebudayaan yang tumbuh dan berkembang pada diri manusia yang memiliki nilai estetika. Seni adalah ekspresi jiwa manusia yang dapat menghasilkan berbagai bentuk karya. Seni dapat dipandang dari berbagai sudut antara lain karya, proses, serta apresiasi seni.

Seni musik adalah salah satu cabang seni yang menggunakan bunyi sebagai media, ditinjau dari sumber bunyinya, bahannya dan cara memainkannya. Menurut Jamalus berpendapat bahwa musik adalah lagu maupun komposisi musik yang mengungkapkan segala pikiran dan perasaan penciptanya dengan menggunakan unsur-unsur musik sebagai satu rangkaian (dalam Kurdi: 2011).

Djohan (dalam Desyandri, 2014: 4) juga mengemukakan bahwa musik juga sebagai alat untuk meningkatkan dan membantu perkembangan kemampuan pribadi. Perkembangan pribadi meliputi aspek kompetensi kognitif, penalaran, inteligensi, kreativitas, membaca, bahasa, sosial, perilaku, dan interaksi sosial. Setiap manusia pasti melalui proses belajar dalam hidupnya, mulai dari manusia itu lahir hingga manusia itu mati. Mereka akan selalu melakukan proses belajar tersebut. Belajar bicara, belajar berjalan hingga belajar mengenai kehidupan dalam bermasyarakat. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang baru merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bersifat sementara, mencakup seluruh aspek tingkah laku dan memiliki tujuan serta terarah.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seni musik merupakan karya yang memiliki nilai estetika yang dihasilkan oleh manusia yang menggunakan bunyi sebagai sumber utamanya. Seni musik ini juga dapat mengembangkan kemampuan pribadi manusia. Semua bunyi termasuk musik, misalnya bunyi suara berbicara dan lain sebagainya. Hal ini dapat mempengaruhi kreativitas musik yang ada dalam diri manusia.

2. Pendidikan Seni Musik di Sekolah Dasar

Penguasaan terhadap materi merupakan bagian dari tujuan pembelajaran. Salah satu yang mengakibatkan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran adalah perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran disusun oleh guru dalam bentuk perangkat pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan bagian dari perangkat pembelajaran. RPP disusun oleh guru sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, setiap guru berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis. RPP harus memuat komponen-komponen, yaitu identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Selain itu, terdapat prinsip-prinsip RPP yang harus diperhatikan dalam penyusunan RPP, meliputi: (1) memperhatikan perbedaan individu peserta didik, (2) mendorong partisipasi aktif peserta didik, (3) mengembangkan budaya

membaca dan menulis, (4) memberikan umpan balik dan tindak lanjut, (5) keterkaitan dan keterpaduan, (6) menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, mengatakan bahwa pembelajaran seni musik tergabung dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang memiliki tujuan antara lain memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan; menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan; menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan; menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Selain itu seni musik mencakup kemampuan olah vocal, memainkan alat musik, serta apresiasi karya seni musik. Dalam pembelajaran seni musik terdapat materi lagu daerah, sehingga guru memberikan pembelajaran lagu daerah melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (BSNP: 2006).

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2014) menemukan permasalahan dalam pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar yaitu pembelajaran seni musik merupakan bagian kecil konsentrasi mata pelajaran yang terangkum dalam rumpun kesenian dengan jatah alokasi waktu yang belum memadai hingga proses pembelajarannya masih tidak optimal. Guru yang bertanggung jawab akan pengajarannya adalah seorang guru kelas yang mengajar lebih dari dua mata pelajaran.

Kemampuan guru secara integratif belum memperlihatkan profesionalitas pengajaran seni musik di sekolah. Misalnya, pelajaran yang diberikan belum memfokuskan siswa untuk terlebih dahulu terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya persiapan yang dilakukan, mulai dari materi, metode, pendekatan, maupun media pembelajaran yang akan digunakan sebelum pembelajaran di kelas berlangsung.

Desyandri (2016) juga mengutarakan permasalahan dalam pembelajaran seni musik. Ia mengatakan bahwa ada dua aspek kendala yang terkait dengan pembelajaran seni musik yaitu aspek peserta didik dan aspek guru. Dari segi aspek peserta didik biasanya berasal dari minat anak terhadap metode pendidikan seni musik yang didapatkannya. Kejadian ini kerap terjadi terutama bagi anak yang terlibat dalam pendidikan seni musik secara aktif, mungkin anak merasa bosan karena ia tidak menemukan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Kemudian, kendala yang dihadapi dilihat dari aspek guru adalah mengenai pembelajaran pendidikan seni musik yang diberikan oleh guru tersebut. Apakah sudah mengakomodir ketertarikan peserta didik, menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Dari fenomena tersebut, Desyandri mengidentifikasi permasalahan terkait pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar yaitu peserta didik hanya menyanyikan beberapa lagu, kemudian pembelajaran selesai dan bagaimana seorang guru dapat menciptakan pembelajaran pendidikan seni musik secara kreatif dan menyenangkan

bagi peserta didik, serta berujung pada peningkatan semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran lain.

Angelina (2014: 174-175) juga menemukan permasalahan yang ada pada pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar. Ia menemukan para guru tidak memiliki kemampuan seni untuk mengajarkan materi-materi seni, khususnya seni musik. Mereka berpendapat bahwa guru yang mengajar pendidikan seni musik harus guru yang berbakat. Selain masalah bakat, keterbatasan fasilitas seperti media pembelajaran serta jam pelajaran kesenian di sekolah juga dapat membuat semakin terkikisnya pengetahuan dan informasi tentang seni musik. Hal ini membuat anak Indonesia menjadi lebih mengenal musik asing yang dapat dilihat lebih mudah melalui televisi dan internet. Hal inilah yang harus dicegah agar tidak terus berlanjut. Pencegahan harus dilakukan sejak dini yaitu pada saat anak telah mulai bersekolah di tingkat dasar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar masih memiliki beberapa kendala. Kurikulum pendidikan di Indonesia belum memberikan alokasi waktu yang memadai untuk pembelajaran seni musik ini. Selain itu, aspek peserta didik yang memiliki karakter mudah bosan dan menyukai sesuatu yang baru serta guru yang kurang memiliki bakat di bidang seni, khususnya seni musik masih belum mempersiapkan materi, metode, pendekatan, dan media pembelajaran yang menarik sehingga tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Guru

masih perlu meningkatkan kreativitas dan variasi dalam pembelajaran seni musik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

3. Bernyanyi

Bernyanyi merupakan kegiatan utama dalam pengajaran musik di SD. Dalam kegiatan bernyanyi para siswa dibimbing oleh guru untuk menyanyikan lagu tertentu yang dijadikan model. Kamtini dan Husni (dalam Mardiana, 2018: 121) mengatakan bahwa bernyanyi adalah salah satu kegiatan seni yang dilakukan anak, secara emosi dapat membuat anak merasa senang, tenang dan damai. Jika guru ingin mengajarkan lagu yang baru yang belum dikenal oleh siswa maka guru harus memberikan contoh menyanyikan lagu tersebut secara keseluruhan. (Pramudita, 2016: 17)

Adapun teknik bernyanyi yang benar juga harus dipahami. Berikut unsur-unsur teknik bernyanyi menurut Desyandri dan Mansurdin (2016: 50-52):

- a. Artikulasi, adalah cara pengucapan kata demi kata yang baik dan jelas. Seorang penyanyi selain harus menguasai dan menghafalkan syair (lirik) lagu dengan baik, juga harus mengucapkan kata-katanya dengan jelas dan tegas. Untuk membantu agar dapat member jiwa pada lagu tersebut, harus juga memahami isi dan maksud yang terkandung dalam lagu. Ada beberapa cara praktis untuk meningkatkan artikulasi anda, yaitu dengan mengucapkan vokal: A I U E O dan contoh pengucapan-pengucapan yang terdiri dari variasi vokal dan konsonan.

- b. Pernafasan adalah usaha untuk menghirup udara sebanyak-banyaknya, kemudian disimpan, dan dikeluarkan sedikit demi sedikit sesuai dengan keperluan. Pernafasan di bagi tiga jenis, yaitu:
- 1) Pernafasan dada: cocok untuk nada-nada rendah, penyanyi mudah lelah.
 - 2) Pernafasan perut: udara cepat habis, kurang cocok digunakan dalam menyanyi, karena akan cepat lelah.
 - 3) Pernafasan diafragma: adalah pernafasan yang paling cocok digunakan untuk menyanyi, karena udara yang digunakan akan mudah diatur pemakaiannya, mempunyai power dan stabilitas vocal yang baik.
- c. *Phrasing* adalah: aturan pemenggalan kalimat yang baik dan benar sehingga mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku.
- d. Sikap Badan: adalah posisi badan ketika seseorang sedang nyanyi, bisa sambil duduk, atau berdiri, yang penting saluran pernafasan jangan sampai terganggu. Selain hal-hal diatas, ada hal lain yang harus diperhatikan, yaitu sikap tubuh dalam bernyanyi, baik dalam latihan maupun pada saat kita sedang tampil di panggung/podium. Mengapa sikap tubuh sangat berpengaruh pada sirkulasi nafas yang merupakan unsur penting dalam bernyanyi. Sikap ini harus dilatih, baik sikap duduk maupun sikap berdiri. Sikap tubuh sangat mempengaruhi produksi suara seorang penyanyi baik penyanyi solo maupun penyanyi

paduan suara. Pada saat menyanyi tubuh harus dalam kondisi yang rileks (bukan santai). Tubuh yang rileks dimaksudkan agar suara yang dihasilkan juga rileks dan tidak tegang. Untuk menciptakan suasana yang rileks sebelum bernyanyi diperlukan suatu relaksasi atau pelepasan tubuh dengan cara bersenam, memijat, dll.

- 1) Relaksasi perlu dilakukan pada saat latihan dan juga pada setiap sebelum penampilan, apalagi pada saat berlomba. Mental yang tegang mengakibatkan tubuh menjadi tegang pula, sehingga suara yang dihasilkan tidak maksimal. Posisi tubuh dalam menyanyi harus mendapat perhatian. Posisi yang baik adalah berdiri dengan membagi beban yang sama pada dua kaki dan menempatkan kaki sedemikian rupa sehingga menjadi seimbang, terutama agar tubuh juga dapat ikut bergerak mengekspresikan dari lagu yang dinyanyikan.
- 2) Pada posisi menyanyi sambil duduk, posisi tubuh bagian pinggang ke atas harus dalam kondisi yang sama dengan posisi tubuh bagian pinggang ke atas pada saat sedang berdiri. Posisi tubuh yang gagah sangat dibutuhkan.
- 3) Ekspresi wajah pada saat menyanyi juga sangat menentukan. Pada saat mengambil nada-nada yang tinggi perlu konsentrasi dalam menyanyikannya, maka alis dapat dinaikan, serta pipi seperti seorang yang sedang tersenyum dan jangan lupa untuk membuka mulut yang lebar sesuai dengan ketentuan yang biasa dilakukan

dalam menyanyi. Pada saat menyanyi memang nampak wajah akan terlihat jelek, namun suara yang dihasilkan akan jauh lebih berkualitas dibandingkan dengan kalau kita menyanyi hanya ingin menampilkan penampilan saja.

- 4) *Relax*. Seluruh badan mulai dari kepala sampai ujung kaki harus diberi latihan supaya santai. Misalnya: ambil napas pelan-pelan, lalu hembuskan. Diulang terus dengan teratur. Bisa juga pada saat menghembuskan, badan dibungkukkan seperti posisi rukuk waktu sholat, tapi kepala tidak melihat ke depan, melainkan ke bawah (bahkan agak melihat ke belakang lewat kolong kedua kaki), juntaikan tangan ke bawah. Digoyangkan biar relax. Posisi kedua telapak kaki lurus ke depan dengan jarak sejengkal di antara keduanya. Lalu perlahan-lahan naik, angkat badan, tapi tumpu kekuatan lewat punggung. Jadi akan terasa kalau tulang belakang perlahan-lahan naik ke atas mengikuti badan yang ikut tegak. Selama proses itu usahakan bernapas dengan teratur. (kalau ada teman, dia bisa memijat punggung sambil badanmu naik menuju posisi tegak. Itu sangat membantu proses relaksasi).
- e. Resonansi adalah: usaha untuk memperindah suara dengan mefungsikan ronggarongga udara yang turut bervibrasi/ bergetar disekitar mulut dan tenggorokan.
- f. *Vibrato* adalah: Usaha untuk memperindah sebuah lagu dengan cara memberi gelombang/suara yang bergetar teratur, biasanya di terapkan

di setiap akhir sebuah kalimat lagu. Vibrasi adalah suatu bentuk suara yang bergetar dan bergelombang dalam teknik oleh vocal, vibrasi ini merupakan tahap finishing. Fungsinya biar terdengar lebih merdu dan indah. Kalau mau tahu contoh vibrasi yaitu ketika seseorang tertawa terbahak-bahak, suara akan terdengar bergetar dan bergelombang. Kemudian dalam dunia tarik suara, bentuk dasar tersebut dikembangkan menjadi sebuah teknik dalam bernyanyi yang disebut vibrasi.

- g. Improvisasi adalah usaha memperindah lagu dengan merubah/menambah sebagian melodi lagu dengan profesional, tanpa merubah melodi pokoknya.
- h. Intonasi adalah tinggi rendahnya suatu nada yang harus dijangkau dengan tepat.

Berikut ini adalah beberapa tips untuk suara yang sehat agar dapat bernyanyi dengan benar menurut Norman Hogikyan (dalam Desyandri dan Mansurdin, 2016: 52-53):

- a. Banyak minum air, hindari alkohol dan kafein. Pita suara kita bergetar dengan kecepatan tinggi, dan banyak minum membuat pita suara tetap basah. Makanan yang memiliki kadar air yang tinggi juga baik, seperti apel, pir, semangka, melon, anggur, dan sebagainya.
- b. Lakukan istirahat berbicara beberapa kali setiap hari terutama jika telah dipergunakan secara ekstensif. Misalnya guru sebaiknya menghindari atau mengurangi berbicara diantara waktu mengajar.

- c. Jangan merokok. Jika Anda merokok, segera berhenti. Merokok sangat meningkatkan resiko kanker organ pernafasan. Termasuk menghirup asap dapat menyebabkan iritasi pita suara.
- d. Jangan menyalahgunakan suaramu. Hindari berteriak, juga berbicara keras di ruangan yang ribut. Suara serak merupakan pertanda pita suara mengalami iritasi.
- e. Biarkan otot leher dan tenggorokanmu rileks meskipun sedang menyanyi nada tinggi atau rendah.
- f. Beberapa penyanyi mengangkat kepala ketika menyanyikan nada tinggi dan menunduk jika menyanyi nada rendah untuk menghindari tegangan yang berlebih pada otot. Jika terjadi tegangan berlebih untuk waktu yang lama bisa menyebabkan turunnya jangkauan nada suara.

4. Penilaian Bernyanyi di Sekolah Dasar

Penilaian menurut Majid (2014: 335) diartikan sebagai rangkaian kegiatan untuk menentukan pencapaian kompetensi siswa atau keberhasilan siswa terhadap suatu pembelajaran. Kemudian Taufina dan Faisal (2016: 4) mengemukakan bahwa

“Penilaian adalah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan para siswanya dalam menilai dirinya sendiri, yang kemudian dipergunakan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan serta digunakan sebagai umpan balik untuk mengubah dan membuat modifikasi kegiatan pembelajaran”

Pendapat di atas menunjukkan bahwa penilaian adalah aspek yang sangat penting dalam mengukur taraf keberhasilan siswa. Penilaian proses

maupun hasil juga digunakan sebagai umpan balik untuk mengubah atau memperbaiki kegiatan pembelajaran.

Aspek penilaian bernyanyi di Sekolah Dasar dapat dikembangkan dengan mengacu pada panduan penilaian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan. Berdasarkan panduan penilaian mata pelajaran seni budaya oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (dalam Poerwanti, 2012: 2-12) dapat dikembangkan tiga aspek penilaian proses maupun pelaksanaan bernyanyi di Sekolah Dasar. Adapun ketiga aspek tersebut yaitu:

a. Teknik Vokal

Teknik vokal bernyanyi menjadi peran yang sangat penting karena dapat mempengaruhi keterampilan bernyanyi. Menurut Jamalus (dalam Nugraha, 2015: 8) teknik vokal bernyanyi harus dipelajari dengan benar dan dilatih secara bertahap, teratur, dan tekun sehingga terbentuk suara yang baik dalam bernyanyi. Dalam bernyanyi pembentukan suara perlu diperhatikan. Hasil suara yang baik dipengaruhi oleh bentuk mulut yang digunakan.

Komponen yang harus diperhatikan dalam teknik vokal ini yaitu produksi dan artikulasi suara. Menurut Jamalus (dalam Nugraha, 2015: 8), suara yang dikeluarkan melalui bentuk mulut yang dibuka lebar dan dibulatkan akan kedengaran penuh, bulat dan menyenangkan. Bentuk mulut yang ceper akan menghasilkan suara yang sember, tidak indah. Oleh sebab itu untuk dapat menghasilkan suara yang baik, perhatikanlah bentuk mulut sebaik-baiknya.

Komponen selanjutnya yang harus diperhatikan yaitu nada dan tempo. Nugraha (2015: 12) menjelaskan bahwa ketepatan nada pada saat bernyanyi menjadi hal yang sangat penting, karena apabila salah dalam membidik nada maka lagu yang dinyanyikan tidak sesuai dengan notasi dapat dikatakan “fals”. Tempo menurut Simanungkalit (dalam Nugraha, 2015: 20) adalah istilah untuk seberapa cepat musik atau lagu harus dimainkan. Dalam notasi musik terdapat tanda tempo maupun tanda perubahan tempo, misalnya menjadi lebih cepat atau lebih lambat.

b. Ekspresi

Menurut Safrina (dalam Nizam, 2016: 23), seni musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, salah satunya yaitu ekspresi. Dalam bernyanyi, ekspresi hendaknya diikuti dengan gerakan dan mimik yang sesuai dengan isi pesan lagu yang dinyanyikan.

c. Penampilan

Sikap badan juga dapat mempengaruhi suara yang dihasilkan oleh penyanyi. Badan merupakan alat musik bagi seorang penyanyi, sama halnya dengan piano bagi seorang pianis. Oleh sebab itu seorang penyanyi haruslah selalu menjaga dan merawat instrumennya ini, yaitu badannya agar tetap sehat dan kuat (Jamalus, dalam Nugraha 2015: 8).

Pada saat bernyanyi hendaknya diikuti dengan rasa percaya diri agar penampilannya menjadi luwes, lancar, dan tidak kaku.

5. Lagu Daerah Nusantara

Indonesia memiliki banyak seni tradisi sesuai dengan daerah atau wilayah asalnya. Seni musik adalah bagian dari seni tradisi tersebut, yang perkembangannya perlahan-lahan mulai surut. Menurut Imam dan Sismoro (2015: 41) lagu daerah atau lagu tradisional atau lagu kedaerahan adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer karena dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Lagu daerah Nusantara memiliki ciri khas yang terletak pada isi lagu, yakni secara karakteristik ada pada syair dan melodi yang menggunakan bahasa dan gaya daerah setempat. Keunikan juga terdapat pada alat musik (instrumen musik) baik dari bentuk ataupun organologinya, teknik permainan serta bentuk penyajiannya. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias *noname*.

Lagu daerah merupakan jenis lagu yang ide penciptaannya berdasarkan atas budaya dan adat istiadat dari suatu daerah tertentu. Di dalam lagu tersebut terkandung suatu makna, pesan untuk masyarakat serta suasana atau keadaan masyarakat setempat, dan bahasa yang digunakan adalah bahasa daerah setempat. Lagu daerah merupakan salah satu wujud karya seni yang menjadi bagian kebudayaan yang dikenal oleh masyarakat (Candra, 2012: 2). Kemudian Subagyo (2010) mengatakan bahwa lagu daerah merupakan kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah

setempat. Subagyo (2010: 4). menjelaskan bahwa lagu daerah berisi mengenai tingkah lagu, dan segala kehidupan masyarakat setempat secara umum, lirik dari lagu daerah menggunakan bahasa daerah yang sulit dimengerti oleh daerah lain yang memiliki bahasa yang berbeda. Bentuk pola iramanya pun sangat sederhana sehingga mudah dibawakan kembali oleh siapa saja, baik masyarakat setempat maupun masyarakat dari daerah lain. Dikarenakan lagu daerah adalah lagu yang berasal dari daerah setempat, maka teknik pengucapannya pun menggunakan dialek daerah setempat (dalam Pramudita, 2016)

Pembelajaran musik di SD merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat mendukung tercapainya pengembangan pribadi siswa seutuhnya. Selain itu juga untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi rasa keindahan yang dimiliki siswa melalui pengalaman dan penghayatan musik. Peningkatan rasa suka, penghargaan, dan tumbuhnya rasa musik lebih dipentingkan dibanding penekanan pada unsur-unsur musik sebagai materi pengajaran. Musik merupakan salah satu dimensi pengembangan kreativitas yang merupakan inti dari pengajaran musik di sekolah dasar, khususnya diarahkan pada kreativitas estetis. Kepekaan musik atau tumbuhnya rasa musik membuat anak tumbuh menjadi manusia yang luwes, berani, terampil, mandiri dan kreatif (dalam Pramudita, 2016)

Alimin (dalam Pramudita, 2016) mengatakan bahwa lagu daerah merupakan khasanah yang tak ternilai harganya, dan lagu daerah memiliki beberapa fungsi penting, fungsi penting tersebut misalnya sebagai

pengiring upacara adat, pengiring sebuah pertunjukan atau permainan tradisional, dan sebagai media komunikasi dalam suatu pertunjukan merupakan kekayaan budaya bangsa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang dinamakan lagu daerah merupakan suatu wujud karya seni yang berasal dari daerah setempat, memiliki nilai kebudayaan dan penciptaannya sendiri merupakan cerminan dari kehidupan masyarakatnya. Jadi, lagu daerah merupakan bentuk kekayaan budaya yang dimiliki daerah setempat. Oleh sebab itu, lag daerah Nusantara ini sangat perlu untuk dilestarikan.

6. Karakteristik Lagu Daerah Nusantara

Menurut Subagyo (2010: 5) (dalam Pramudita, 2016) seperti kesenian pada umumnya, lagu daerah juga memiliki beberapa ciri khas, seperti:

a. Sederhana

Lagu daerah biasanya bersifat sederhana baik melodi maupun syairnya. Tangga nada yang digunakan kebanyakan tangga nada pentatonis. Tangga nada pentatonis adalah tangga nada yang terdiri atas 5 nada berjenjang. Tangga nada pentatonis sebenarnya tidak dapat dituliskan dalam notasi umum. Namun, notasi pentatonis dapat diterapkan mendekati jajaran nada yang digunakan nada do-re-mi-sol-la.

b. Kedaerahan

Lirik syair lagu daerah sesuai dengan daerah atau dialek setempat yang bersifat lokal karena lagu daerah tumbuh dari budaya daerah setempat.

Lagu daerah, syairnya bersifat kedaerahan sehingga artinya hanya dimengerti oleh daerah tersebut.

c. Turun-Temurun

Lagu daerah pengajarannya bersifat turun-temurun dari orang tua kepada anaknya atau dari nenek kepada cucunya. Lagu daerah tersebut biasanya diciptakan dalam kondisi alam di daerah setempat.

d. Jarang diketahui Penciptanya

Lagu daerah tidak diketahui penciptanya, tidak tertulis, dan sifatnya bukan semata-mata untuk tujuan komersial.

7. Penguasaan Lagu Daerah Nusantara di Sekolah Dasar

Menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 (dalam Pramudita, 2016), dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dapat berdiri sendiri tetapi terintegrasikan dengan seni, maka materi lagu daerah masuk dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bidang seni musik, lagu daerah merupakan penggabungan antara seni musik dan budaya. Materi penguasaan lagu daerah yang mendukung tumbuhnya apresiasi siswa kelas V terhadap lagu daerah tercantum pada kompetensi dasar dalam standar isi sebagai berikut:

Tabel 1. Materi Penguasaan Lagu Daerah Nusantara

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
11. Mengapresiasi karya seni musik	11.1 Mengidentifikasi berbagai ragam lagu daerah Nusantara

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 (dalam Pramudita, 2016), bahan kajian seni dan budaya dimaksudkan untuk membentuk karakter siswa menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan

memahami kebudayaannya. Dalam pembelajaran lagu daerah, guru memberikan pengetahuan mengenai identifikasi berbagai lagu daerah Nusantara beserta asal daerahnya.

8. Identifikasi Lagu Daerah Nusantara

Indonesia memiliki banyak pulau dan daerah, oleh karena itu banyak pula lagu daerah Nusantara yang dimiliki bangsa Indonesia. Berikut dapat digolongkan beberapa lagu daerah Nusantara berdasarkan asal daerahnya di bawah ini.

1. Lagu Daerah Aceh: Bungong Jeumpa
2. Lagu Daerah Sumatera Utara: Sigulepong
3. Lagu Daerah Sumatera Barat: Ayam Den Lapeh
4. Lagu Daerah Riau: Lancang Kuning
5. Lagu Daerah Jakarta: Keroncong Kemayoran
6. Lagu Daerah Jawa Barat: Manuk Dadali
7. Lagu Daerah Jawa Tengah: Gundul Pacul
8. Lagu Daerah Yogyakarta: Suwe Ora Jamu
9. Lagu Daerah Nusa Tenggara Timur: Potong Bebek Angsa.
10. Lagu Daerah Kalimantan Selatan: Ampar-Ampar Pisang
11. Lagu Daerah Maluku: Ayo Mama
12. Lagu Daerah Papua: Yamko Rambe Yamko.

9. Pendidikan Berbasis Teknologi

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat. Hal ini sangat mempengaruhi bidang pendidikan. Syamsuar dan Reflianto

(2018) mengatakan bahwa Indonesia harus mendorong kemajuan pendidikan berbasis teknologi informasi yang akan menjawab tantangan Industri 4.0 yang terus melaju pesat. Kebijakan manajemen pendidikan di Indonesia saat ini mendorong seluruh level pendidikan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi *digital* dalam pendidikan era revolusi industri keempat. Hal tersebut menjadi acuan untuk mengikutsertakan teknologi informasi dalam pembelajaran demi meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kini kita telah memasuki abad 21, abad dimana berbagai informasi dapat diperoleh oleh semua orang di penjuru dunia tanpa terkecuali. Abad 21 menuntut setiap individu untuk memiliki kecakapan atau keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* agar dapat terjun ke dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain. Keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu pada abad 21 menurut Trilling dan Fadel (2009: 48) *“the core subjects and interdisciplinary 21st century themes are surrounded by three sets of skills most in demand in the 21st century: (i) learning and innovation skills, (ii) information, media and technology skills, (iii) life and career skills”*. Dengan begitu, salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa maupun guru yaitu keterampilan informasi, media, dan teknologi. Siswa dan guru harus terbiasa dengan media informasi yang berbasis teknologi.

10. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, menurut Rusman (2012: 162), "media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pembelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran". Nurdin dan Adriantoni (2016: 120) mengemukakan bahwa, "penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal". Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka penyampaian materi pembelajaran akan mudah ditangkap oleh siswa jika menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Asyhar (2011: 27) peranan media pembelajaran adalah

Media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu pendidik untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media, memfasilitasi interaksi dengan pembelajar, dan memberi kesempatan praktik kepada mereka.

Sedangkan menurut Sudjana dan Ahmad (2013: 6) media pembelajaran memiliki peranan sebagai berikut:

a Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran . **b**

Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa . **c** Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya

Peranan media pembelajaran juga dikemukakan oleh Wibawa dan Farida (dalam Rohman dan Amri, 2013: 158) adalah sebagai berikut

a Memperjelas materi pembelajaran .Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran dengan beragam contoh yang konkret. **b Sumber belajar bagi siswa dan memberi kesempatan praktik kepada mereka** ,artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya. **c Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya**. Paling tidak guru menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa . **d Sebuah objek sangat besar tentu saja tidak dapat dibawa ke dalam kelas**. Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin atau jaringan radio, dapat disajikan dengan menggunakan diagram atau model yang disederhanakan.

Berdasarkan teori-teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan sebagai berikut:

- a. Media mampu memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati dengan cermat oleh mata biasa.
- b. Media dapat memperbesar benda- benda kecil yang tak dapat dilihat oleh mata terbuka.
- c. Sebuah objek sangat besar tentu saja tidak dapat dibawa ke dalam kelas. Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin atau jaringan radio, dapat disajikan dengan menggunakan diagram atau model yang disederhanakan.

d. Media dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh

Selain itu, kemampuan guru dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai merupakan pertimbangan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Nurdin dan Syafrudin (2016: 123) beberapa penyebab orang memilih media yaitu: “(1) bermaksud mendemonstrasikannya; (2) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang guru yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi; dan (3) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa”. Dalam kaitannya dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat guna, kriteria yang paling utama menurut Nurdin dan Syafrudin (2016: 125) adalah

Media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Sebagai contoh, bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Bila tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer).

Menurut Daryanto (2011: 75-76) pemilihan media pembelajaran itu perlu memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:

Pertama, Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, artinya media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. *Kedua*, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, generalisasi. *Ketiga*, praktis, luwes, dan bertahan, artinya jika tidak

tersedia waktu, dan , atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. *Keempat*, guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. *Kelima*, Pengelompokkan sasaran, artinya media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. *Keenam*, mutu teknis, artinya pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada penyebab guru harus memilih media pembelajaran yang cocok digunakan. Dalam pemilihan media pembelajaran, ada beberapa prinsip atau kriteria yang perlu diperhatikan, seperti tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai, karakteristik siswa, ketersediaan, tepat serta mendukung materi pelajaran. Pemilihan media yang kurang tepat dapat mengurangi daya tangkap siswa. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan secara lebih cermat dan tepat sasaran.

11. Multimedia Pembelajaran

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata "multi" yang berarti "banyak", "bermacam-macam" dan "medium" yang berarti "sesuatu" atau "sarana" yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa pesan atau informasi. Seperti teks, gambar, suara dan video. Jadi, secara bahasa multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara atau video (dalam Setiawati, 2018)

Adapun beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli. Menurut Vaughan (dalam Binanto, 2010: 2) menjelaskan bahwa: Multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif. Kemudian menurut Surjono (dalam Setiawati, 2018) menyatakan bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, menurut definisi para pakar dalam Darmawan dan Setiawati (2015: 47) multimedia dapat diartikan sebagai “*combination of the following elements: text, color, graphics, animations, audio and video*”. Darmawan (2012: 89) menjelaskan bahwa multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Kemudian Darmawan (2014: 48) menyatakan “Beberapa model multimedia dalam konteks pembelajaran dapat berupa: media presentasi, pembelajaran berbasis komputer (*stand alone*), televisi dan video, 3D dan animasi, *e-learning* dan *Learning Management System (LMS)*, dan *mobile learning*.” Selanjutnya dalam bukunya menegaskan bahwa semua itu akan terjadi jika sudah termasuk ke dalam praktek inovasi pendidikan. (Darmawan, 2012: 14).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, grafik, *audio*, dan interaksi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear, dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain sebagainya (dalam Setiawati, 2018)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri atas: a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian, aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan pembelajaran adalah lingkungan (Darmawan dan Harahap, 2016). Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

12. Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash CS6* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat suatu animasi, video, gambar vektor, maupun bitmap, dan

multimedia interaktif (Darmawan, 2012). Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* *.swf* dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Adobe Flash CS6 merupakan salah satu aplikasi pembuat animasi yang cukup dikenal saat ini. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki menyebabkan *Adobe Flash CS6* menjadi program yang cukup populer dan animasi favorit. Tampilan, fungsi dan pilihan palet yang beragam, serta kumpulan berbagai tool yang lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik. *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk mendesain gambar atau objek yang akan dianimasikan langsung. Fitur *programming* pada *Adobe Flash CS6* menggunakan bahasa *actionscript* (Darmawan, 2012).

Actionscript dapat digunakan untuk berbagai tujuan serta mengembangkan program evaluasi pembelajaran dengan bantuan komputer. Pada awalnya *actionscript* memang sulit dimengerti jika seseorang tidak mempunyai ilmu dasar menggunakan *Adobe Flash CS6*. Tetapi jika sudah mengetahui ilmu dasarnya, *actionscript* akan menjadi menyenangkan dan dapat membuat pekerjaan jauh lebih praktis.

Menurut Setiawati (2018) *Adobe Flash CS6* merupakan program yang bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan perangkat ajar dimana *software* ini dilengkapi dengan *actionscript* yang membuat multimedia pembelajaran menjadi lebih variatif dan tentunya lebih menarik. Penggunaan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* yang digunakan

untuk mengembangkan multimedia pembelajaran didasarkan pada beberapa keunggulan yang dimilikinya *Adobe Flash CS6* dibanding program lain yang sejenis, antara lain:

- a. Seorang pemula yang masih belajar terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Adobe Flash CS6* dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- b. Pengguna program *Adobe Flash CS6* dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya.
- c. *Adobe Flash CS6* ini dapat menghasilkan *file* dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Adobe Flash CS6* menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran *file* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman *web* tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.
- d. *Adobe Flash CS6* menghasilkan *file* bertipe (ekstensi) *fla* yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi *file* bertipe *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*.

Selain memiliki keunggulan, Setiawati (2018) juga mengatakan bahwa *Adobe Flash CS6* juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan *software* desain grafis sebelumnya.
- b. *Login software* ini agak lambat.

- c. Program *Adobe Flash CS6* kurang simpel.
- d. Perlu banyak referensi tutorial.
- e. Animasi dalam pembuatan 3D cukup sulit.
- f. Bahasa pemrogramannya agak susah.
- g. Belum ada *template* di dalamnya.

Melihat kelebihan dan kekurangan *Adobe Flash CS6*, maka dapat disimpulkan bahwa *software* ini cocok untuk dijadikan sebagai *software* pendukung untuk multimedia pembelajaran karena seorang guru dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media.

13. Model Pembelajaran Berbasis Multimedia

Proses pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran biasa disebut dengan model pembelajaran berbasis multimedia. Sutarno dan Mukhidin (2013: 216) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis multimedia dengan prinsip teknologi pembelajaran minat siswa dalam belajar semakin meningkat, proses belajarpun dirasakan menarik. Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, model ini juga memiliki langkah-langkah pembelajaran. Dalam hal ini, multimedia pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu multimedia *Adobe Flash CS6*. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran modifikasi dari Arsyad (2011: 51) adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.
- 3) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Kegiatan yang dilakukan saat melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran yaitu

- 1) Menyajikan materi dengan menggunakan multimedia pembelajaran.
- 2) Mengamati materi yang disajikan dengan multimedia pembelajaran.
- 3) Mengumpulkan informasi.
- 4) Membuat kesimpulan.
- 5) Mengkomunikasikan kesimpulan yang dibuat.

c. Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan multimedia pembelajaran.

B. Kerangka Teori

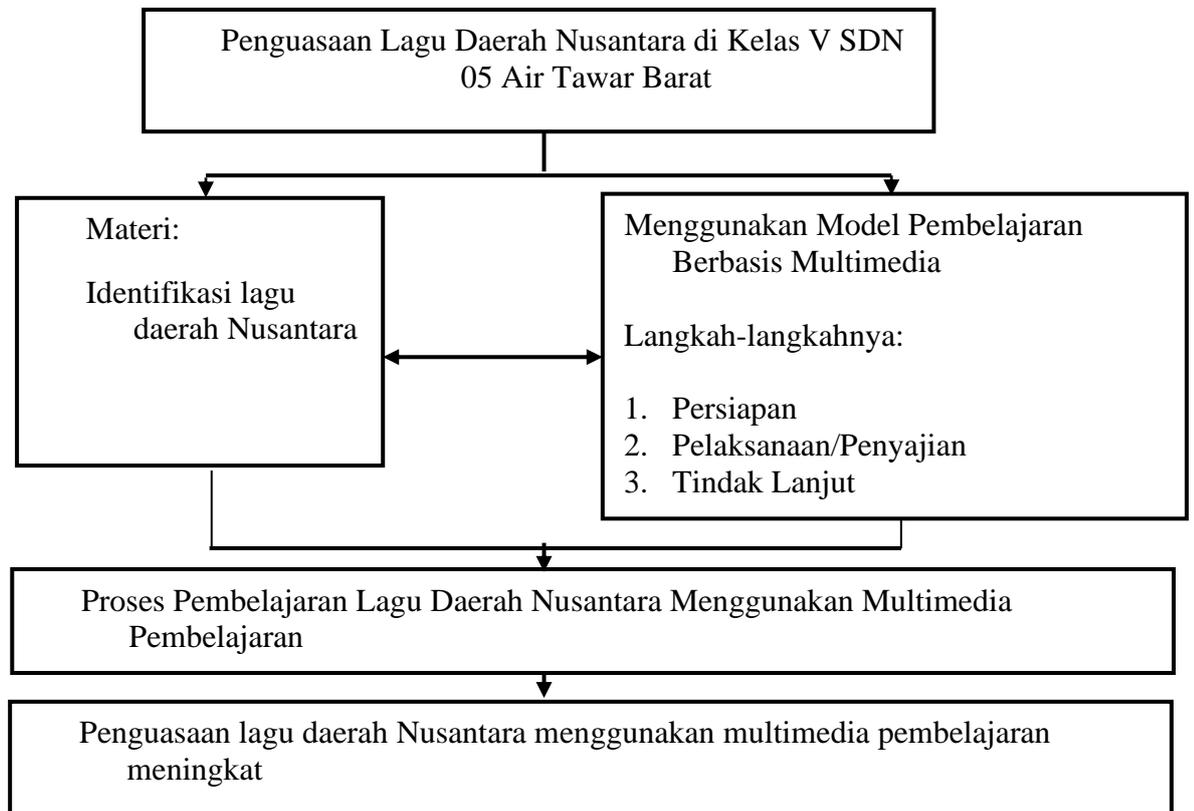
Keberhasilan dalam suatu pendidikan dapat ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa. Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah alat bantu

komunikasi, yakni alat penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik.

Dalam penyampaian materi di sebagian besar sekolah saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dan spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada para siswanya. Dengan begitu, penyampaian materi pembelajaran yang tersampaikan kepada siswa cenderung monoton dan tidak menarik, kreativitas siswa tidak berkembang, dan suasana di dalam ruang kelas menjadi biasa saja. Oleh karena itu, diperlukan adanya multimedia pembelajaran yang dapat membantu kegiatan penyampaian materi kepada peserta didik sebagai inovasi dan salah satu cara untuk mendekatkan peserta didik dengan sarana teknologi informasi. Diharapkan dengan penyampaian materi menggunakan multimedia pembelajaran ini akan lebih mudah dipelajari dan diingat karena indera para peserta didik lebih dipancing untuk semakin aktif, khususnya indera penglihatan dan pendengaran.

Saat ini, sebagian besar sekolah-sekolah sudah terfasilitasi dengan proyektor, tetapi tidak banyak guru yang memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai perantara media pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti memilih multimedia *Adobe Flash CS6* yang menyenangkan dan mempermudah memahami sebuah materi, sehingga diharapkan penguasaan

lagu daerah Nusantara akan meningkat. Kerangka berpikir penelitian ini disajikan pada bagan berikut.



Bagan 1: Kerangka Teori Peningkatan Penguasaan Lagu Daerah Nusantara Menggunakan Multimedia *Adobe Flash CS6* di Kelas V SDN 05 Air Tawar Barat

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil paparan pada data dan temuan dalam bab IV, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa pembelajaran penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Kota Padang. Dari segi perencanaan, siklus I memperoleh persentase 65,62% dengan kualifikasi C (Cukup). Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,62% dengan kualifikasi A (Sangat Baik).
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat Kota Padang, dilihat dari segi aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Dari segi pelaksanaan, pada siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 68,75% dengan kualifikasi C (Cukup), siklus II memperoleh persentase 87,5% dengan kualifikasi A (Sangat Baik). Pada aktivitas siswa siklus I memperoleh persentase 68,75% dengan kualifikasi C (Cukup), siklus II memperoleh persentase 87,5% dengan kualifikasi A (Sangat Baik).
3. Penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat mengalami

peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I penilaian penguasaan lagu daerah Nusantara memperoleh persentase 72,99% dengan kualifikasi C (Cukup) dan penilaian bernyanyi lagu daerah Nusantara memperoleh persentase 64,51% dengan kualifikasi C (Cukup). Sedangkan, pada siklus II penilaian penguasaan lagu daerah Nusantara memperoleh persentase 85,63% dengan kualifikasi A (Sangat Baik) dan penilaian bernyanyi lagu daerah Nusantara memperoleh persentase 77,45% dengan kualifikasi B (Baik).

B. Saran

Berdasarkan dari hasil dan temuan penelitian dengan menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara di kelas V SDN 05 Air Tawar Barat, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Dalam menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru harus memperhatikan aspek-aspek penyusunnya seperti identitas mata pelajaran, perumusan indikator, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, pemilihan sumber belajar, pemilihan media belajar, metode pembelajaran, scenario pembelajaran dan rancangan penilaian.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran penguasaan lagu daerah Nusantara menggunakan multimedia *Adobe Flash CS6* di Kelas V SD, guru bisa menerapkan model pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara.

3. Untuk meningkatkan penguasaan lagu daerah Nusantara di Kelas V SD, model pembelajaran berbasis multimedia layak dipertimbangkan oleh guru sebagai referensi dalam memilih model pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifuddin. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Angelina, Melisa. “Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia”. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*. Diakses bulan Maret 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran..* PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Asesoria, Prima Debi. 2013. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Musik di SD Negeri 1 Gombong”. Tersedia dalam eprints.uny.ac.id (Online). Diakses bulan Januari 2019.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Binanto. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi.
- BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD*. Jakarta: BSNP.
- Darmawan, D. 2012. *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- _____. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2014. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2017. “Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study”. *Journal of Biological Sciences, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231*. 2019.
- Darmawan, D. dan E. Harahap 2016. “Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia”. *International Journal of*

- Applied Engineering Research, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.* 2019.
- Darmawan, D. dan L. Setiawati. 2015. “*Developing Integrated Management Information System in Research: A Study at the Institute for Research and Community Services of Universitas Pendidikan Indonesia*”. India: *International Journal of Applied Engineering Research. ISSN 0973-4562 Volume 10, Number 16 (2015) pp 37206-37210.* 2019.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa Studio.
- _____. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desyandri dan Mansurdin. 2016. *Pendidikan Seni Musik 3*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Desyandri. 2014. “Peran Seni Musik dalam Pendidikan Multikultural”. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi (Vol.2. No.2)*. Padang: Jurnal Universitas Padang. 2019.
- _____. 2016. “*The Usage of Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach to Improve the Process and Learning Outcome of Singing to the Student Class III Elementary School YPKK of Padang State University*”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Volume XII No.1 April 2012*. 2019.
- Faizal. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Membaca Berorientasi Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) di Kelas VI Sekolah Dasar*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Febriawan, Arvelian Chris. 2018. ”Program Animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia”. *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa Vol. IV No.2*. 2019.
- Fitriani, Yulianti. 2014. “Model Pembelajaran Seni Musik melalui *Lesson Study*: Studi Kasus di SDN Jawilan, Serang”. *Jurnal Resital Vol. 5 No 2*. Diakses bulan Maret 2019.
- Imam dan Sismoro. 2015. “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* sebagai Media Pelestarian Lagu Tradisional dan Nasional Indonesia Berbasis *Android*”. *Jurnal Ilmiah DASI Vol. 16 No. 1 Maret 2015, hlm 40-42*. 2019.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss.

- Julia, J. 2017. *Pendidikan Musik: Permasalahan dan Pembelajarannya*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. 2016. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada..
- Kurdi, Aserani. 2011. *Bahan Diklat Seni Budaya Seni Musik SMK Negeri 1 Tanjung*. Tanjung: SMK Negeri 1 Tanjung.
- Madcoms. 2016. *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: CV Andi.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Mardiana, Rysha. 2018. “Kemampuan Bernyanyi Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kelurahan Magersari”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2 Tahun Ke 7*. 2018.
- Miaz, Y dkk. 2018. “Cartography in Designing Digital Map Using Adobe Flash CS6”. *Journal of Physics: Conference Series*. Diakses bulan Maret 2019.
- Mizam, Afieq Syaifun. 2016. “Kompetisi Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Seni Musik Kelas V SD”. Tersedia di web.ejournal.unnes.ac.id (Online). Diakses bulan Agustus 2019
- Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nugraha, Nicolas Aditya. 2015. “Upaya Peningkatan Keterampilan Bernyanyi melalui Vokalisasi dalam Ekstrakurikuler Paduan Suara”. Tersedia di eprints.uny.ac.id (Online). Diakses bulan Agustus 2019.
- Nugroho, Aditya. 2014. “Pengembangan Multimedia Interaktif Musik Tradisional Nusantara Berbasis Adobe Fash”. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. 2019.
- Nurdin, Syafrudin dan Andriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Poerwati, Endang. 2012. *Asesmen Pembelajaran di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Pramudita, Meylana. 2016. “Pembelajaran Lagu Daerah dalam Menanamkan Apresiasi Siswa Kelas V Di Sd 3 Belimbing Kidul Kabupaten Kudus”. Tersedia dalam web.ejournal.unnes.ac.id (Online). Diakses bulan Januari 2019.

- Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putra, Rio Eka. 2019. "Media Software Musik Studio One sebagai Alternatif Pembelajaran Seni Musik Tradisional pada Mahasiswa Sestratisik PGRI Palembang". Tersedia dalam jurnal.univpgri-palembang.ac.id (Online). Diakses bulan Maret 2019.
- Richard, M Allman. 2009. "Pressure Ulcers, Hospital Complications, and Disease Severity : Impact on Hospital Costs and Length of Stay". *Journal Advances In Wound Care*. 12(1), 84-93. Diakses bulan Januari 2019.
- Riduwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, Dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, Muhammad dan Amri Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sembiring, Evaliata Br dan Jenita Ompusunggu. 2016. "Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pembelajaran Alat Musik Tradisional Melayu menggunakan Metode Godfrey". Tersedia dalam p2m.polibatam.ac.id. Diakses bulan Februari 2019.
- Setiawati. 2018. "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis *English Simple Sentences* pada Mata Kuliah *Basic Writing* di STKIP Garut". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3 No 1. 2019
- Sihombing, Lamhot Basani. 2011. "Penerapan Metode Pembelajaran Seni dan Budaya Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Tersedia di jurnal.unimed.ac.id. (Online). Diakses bulan Agustus 2019.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rifai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

- Sutarno dan Mukhidin. 2013. “*Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 21, Nomor 3, Mei 2013. 2019.
- Syamsuar dan Reffianto. 2018. “Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0”. Tersedia dalam ejournal.unp.ac.id (Online). Diakses bulan Januari 2019.
- Taufina dan Faisal. 2016. *Mozaik Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Angkasa.
- Trilling dan Fadel. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey Bass: USA.
- Uno, Hamzah B., dkk. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibawa. 2017. Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Angklung Berbasis Multimedia”. Tersedia di ojs.upy.ac.id (Online). Diakses bulan Agustus 2019.