

*from saxophone players, professionals and the playing steps starting from the most basic steps can be used in meeting places however.*

*Key words : Tutorials, Saxophone, Beginners*

## **BAB I**

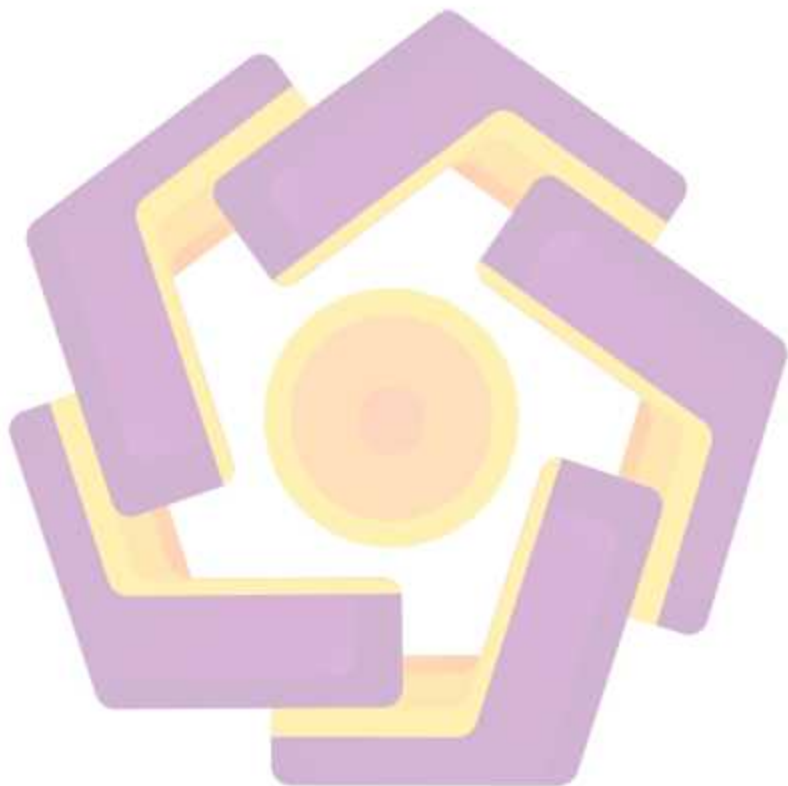
### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Multimedia berasal daripada kata 'multi' dan 'media'. Multi bererti banyak, dan media bererti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Jadi berdasarkan kata 'multimedia' dapat dirumuskan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam computer untuk di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner mahupun interaktif.

Menurut Sutikno (2009: 106) menyatakan bahwa, "Media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa". Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media pengajaran adalah alat yang dapat

membantu guru dalam proses pembelajaran, suatu perantara yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran



agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa. Dengan penggunaan media tersebut maka diharapkan pembelajaran menjadi lancar, jelas, terarah dan sampai pada tujuan yang ditetapkan.

Multimedia merupakan alat yang dapat menampilkan presentasi interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia interaktif pembelajaran bermain saxophone ini merupakan salah satu inovasi media pembelajaran permusikan. Media berbasis computer ini berbentuk web yang dirangkai dan diolah sedemikian rupa untuk kepentingan pembelajaran bermain saxophone. Web ini memberikan pemahaman materi melalui video tutorial dan juga pemberian evaluasi. Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami setiap materi yang di sediakan oleh peneliti, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri, sehingga proses pembelajaran dapat di lakukan kapanpun dan di manapun.

Berdasarkan hasil observasi di Rumah Tiup dan hasil wawancara terhadap Bapak Ardhaseta Rismayudha, selama ini belum ada media pembelajaran yang digunakan untuk melatih anggota komunitas yang terbilang baru belajar saxophone. Dari kasus tersebut, yang menjadi hambatan adalah ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu dalam komunitas tidak ada tenaga pengajar yang siap menularkan ilmunya setiap saat. Pemula yang ingin belajar dengan pengajar privat harus memesan atau membuat janji dengan pengajar dari luar komunitas. Dalam satu sesi tatap muka, pengajar biasanya hanya menyediakan waktu 1 jam saja. Saxophone tergolong alat musik yang sukar untuk di mainkan, tentunya waktu

tersebut kurang sehingga pelajar kesulitan dalam hal praktik mandiri. Maka dibutuhkan media yang dapat memudahkan pemilik komunitas untuk memberikan pembelajaran para pemula secara mandiri. Penulis mencoba melakukan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk memudahkan pengajar dalam proses belajar mengajar baik di komunitas maupun di lingkungan luar komunitas, sehingga waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bermain saxophone untuk pemain saxophone pemula ini juga memudahkan pemula agar dapat belajar secara mandiri dan berkarya melalui aplikasi, sehingga pemula dapat mengatur waktu dan tempat sesuai yang dikehendaki

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran untuk mempermudah tahap belajar saxophone bagi para pemula?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dibatasi pada terbatasnya pengetahuan pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai media pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran pada Media Pembelajaran Bermain Saxophone pada Kominitas Rumah Tiup.

### **1.4. Tujuan Penelittan**

Menghasilkan model pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bermain saxophone untuk memenuhi kebutuhan para pemain saxophone pemula pada Komunitas Rumah Tiup Yogyakarta.

## 1.5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini terdiri dari dua jenis kegunaan, yaitu secara teoritis dan praktis.

### 1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi terhadap penentuan materi ajar dan media yang akan dipelajari dalam pembelajaran di Komunitas Rumah Tiup khususnya bagi para pemula.
- b. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai multimedia interaktif pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan khususnya materi tentang bermain saxophone dasar.

### 2. Praktis

#### a. Bagi Komunitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang bermanfaat sebagai alternative media pembelajaran khususnya untuk pembelajaran bermain saxophone.

#### b. Bagi pengajar dan pemula

Bagi pengajar dan pemula Komunitas Rumah Tiup hasil penelitian ini memberikan masukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif, serta digunakan untuk membantu dan menambah pengetahuan pemula dalam belajar bermain saxophone secara mandiri.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain dan dapat menjadi referensi mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif, khususnya bagi mahasiswa pendidikan Seni Musik.

### **1.6. Metodologi Penelitian**

Adapun metodologi penelitian yang di gunakan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **Studi Literatur**

Merupakan metode yang di lakukan dengan memanfaatkan literature yang tersedia, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs web yang berhubungan dengan masalah yang di hadapi oleh penulis. Serta mengumpulkan referensi dari buku-buku yang tersedia.

#### **Metode Kepustakaan**

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data.

#### **Analisis**

Metode ini dilakukan dengan menganalisa permasalahan yang di hadapi Komunitas Rumah Tiup Yogyakarta sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik..

#### **Perancangan Sistem**

Tahap ini merancang system yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan.

### **Pembuatan Program**

Tahap ini melakukan implementasi dari hasil perancangan yang telah dilakukan.

### **Pengujian Program**

Pada tahap ini di lakukan pengujian program apakah sudah berjalan dengan baik atau belum, dan dapat digunakan sesuai harapan.

#### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan yang digunakan penulis untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

##### **BAB II : Landasan teori**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

##### **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

##### **BAB IV : Implementasi dan Pembahasan Sistem**

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

#### BAB V : Penutup

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan web yang di buat.

