

Pemanfaatan Media *Adobe Flash* Dalam Pembelajaran Membaca Notasi Angka

Lamhot Basani Sihombing
Abstrak

Dalam kenyataan sekarang ini seni sudah menjadi kebutuhan vital, yaitu seni merupakan media yang tepat sebagai media informasi dan hiburan. Sejarah telah mencatat bahwa hal yang menyangkut tentang seni adalah masalah yang klasik, dimana setiap manusia tidak akan dapat menghindarkan diri dari pengaruh seni disetiap aspek kehidupannya. Namun dewasa ini, seni tidak lagi klasik tetapi lebih bersifat canggih. Hal ini terbukti dengan adanya *Adobe Flash* dalam membaca Notasi Angka. Tujuan utama dalam menggunakan media adobe flash adalah sebagai modal yang kuat dalam membantu proses belajar dalam membaca notasi angka sehingga mampu mengaplikasikannya dalam sebuah lagu. Notasi angka akan lebih mudah dipelajari. Usaha ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Seni di Indonesia.

Kata kunci : *Pembelajaran Media Adobe Flash*

PENDAHULUAN

Dewasa ini banyak yang berminat bernyanyi namun pada kenyataannya mereka kesulitan dalam mengapresiasi notasi tersebut. Dan kurang mampu dalam membaca notasi angka. Notasi dalam hal ini adalah notasi yang paling sederhana. Karena kurangnya kemampuan dalam membaca notasi, sebagian merasa tidak perlu mengetahui, padahal mengetahui notasi sangat erat hubungannya dengan bernyanyi. Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan dalam membaca notasi tersebut masih sangat perlu diperbaiki demi meningkatnya kemampuan dalam menyanyikan sebuah lagu dengan baik dan benar.

Sering kita jumpai masalah yang sangat fatal, lagu yang seharusnya memiliki nada-nada yang harmonis kini menjadi nada yang sumbang didengar oleh telinga. Hal ini yang menfaktori lahirnya *Adobe Flash*.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:892) yang mengatakan bahwa:

“ Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk”. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua benda perlengkapan yang digunakan untuk memberikan materi dengan cara yang menarik dan juga mampu menambah

kreatifitas melalui sarana yang telah diberikan.

Sedangkan menurut Harjanto (2008:243) beberapa manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga menguasai tujuan pangajaran yang lebih baik.
- b. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata sehingga tidak bosan dan tidak kehabisan tenaga, apalagi bila mengajar pada setiap jam pelajaran.
- c. Lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendengar, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Ada beberapa macam penggolongan media pembelajaran, mulai dari yang sederhana sampai yang canggih. Sistematika

pengkategorian media pembelajaran menurut Winkel (2001:287) yaitu:

- a. Media visual yang tidak menggunakan proyeksi, misalnya papan tulis, buku pelajaran, papan yang dapat ditemeli gambaran dan tulisan (*display board*), lembaran kertas besar yang diganti-ganti (*flipcharts*), klipping dari surat kabar dan majalah, poster, dan model berskala besar atau kecil.
- b. Media visual yang menggunakan proyeksi, seperti film, kaset video, proyektor untuk kertas transparan plastik, proyektor untuk memantulkan halaman dalam buku pada sebuah layar dan siaran televisi pendidikan.
- c. Media auditif, seperti gramofon, kaset yang berisikan ceramah atau wawancara dengan seseorang, kaset ucapan bahasa asing, kaset musik dan siaran radio.
- d. Media kombinasi visual-auditif yang diciptakan sendiri seperti serangkaian slide dikombinasikan dengan kaset audio; atau diproduksi oleh perusahaan seperti disket video, dan program komputer yang dapat berbicara.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa media bisa digunakan dengan cara yang praktis dan canggih yang dapat membantu dalam meningkatkan kecermatannya dalam pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, pemanfaatan media tersebut dapat membantu daya pikir menjadi bertambah dan membantu kegiatan praktek yang akan dihadapinya.

Pengertian *Adobe Flash*

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *Flash*, dulunya bernama "*Makromedia Flash*". *Flash* merupakan salah satu jenis program animasi vector yang dikembangkan oleh perusahaan *Macromedia Inc.*, untuk digunakan pada halaman Web, sehingga dapat ditampilkan di Internet dengan bantuan *plugin* tertentu. Sejak diperkenalkan pada tahun 1996, *Flash* atau *Macromedia Flash* menjadi sangat populer dan langsung mendapat tempat di hati masyarakat dunia web karena dapat membuat menampilkan animasi dan interaksi di web. Tetapi sejak bulan Desember 2005, perusahaan *Macromedia* dibeli oleh *Adobe* dan kini berganti nama

menjadi *Adobe Flash*. Aplikasi ini terus dikembangkan menjadi *Adobe Flash CS 4* dan versi terbarunya adalah *Adobe Flash C5*.

"*Flash* merupakan software multimedia unggulan. Sejak tahun 1996 *Flash* menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif *website*. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*rich application*).

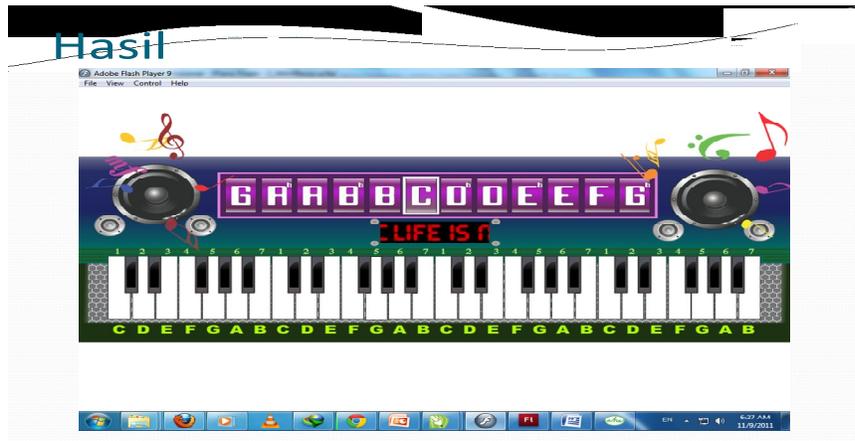
Menurut Zainul Fanani (2006:2) mengatakan bahwa: "Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi dekstop . Kemampuan *Flash* dalam menciptakan beragam animasi yang menghiasi *website* selama ini memang sudah tidak dapat dipungkiri lagi. Bahkan banyak web developer yang membangun situsnya mempergunakan kemampuan animasi *Flash* ini. *Adobe Flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para

desainer untuk menghasilkan desain yang professional.”

Diantara program-program animasi, program Adobe Flash merupakan program yang paling fleksibel untuk keperluan pembuatan animasi sehingga banyak yang menggunakan program ini. *Macromedia Flash* berguna untuk membuat animasi, baik animasi interaktif maupun animasi non-interaktif. Program *adobe flash* sangat bermanfaat bagi para seniman desain untuk menuangkan ide-idenya ke dalam sebuah animasi gerak atau visual. Salah satu hal yang menjadikan *adobe flash* program animasi populer adalah kemudahan pengoperasian dengan hasil lebih maksimal dari yang diperkirakan penggunaannya. Animasi bisa didefinisikan sebagai proses perubahan bentuk atau properti obyek yang ditampilkan dalam suatu

gerakan transisi dalam suatu kurun waktu.

- a. Kelebihan dan kemampuan *adobe flash* yaitu:
- b. Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- c. Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- d. Kebutuhan Hardware yang tidak tinggi.
- e. Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi cantik, membuat permainan (game), aplikasi web dan handphone.
- f. Dapat ditampilkan di banyak media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.



Gambar. Media Adobe Flash

Membaca Notasi Angka

Menurut Waruwu (1991:9) mengatakan bahwa:

“Notasi dapat diartikan sebagai cara atau sistem penulisan, notasi musik adalah sistem atau cara penulisan musik. Notasi musik ada 2 macam yaitu: notasi angka dan notasi balok. Notasi angka adalah cara penulisan musik dengan menggunakan angka-angka. Angka-angka yang dimaksud terdiri dari 1-2-3-4-5-6-7 dan dibaca 1= do,

2= re, 3= mi, 4= fa, 5= sol, 6= la, 7= si.”

Pembacaan atau pengucapan not pada notasi angka dinamakan solmisasi. Solmisasi berasal dari singkatan sebuah lagu yang berjudul IONES HYMNE ciptaan seorang pastor yang berkebangsaan Italia yang bernama Guido Aritinus (995-1050) yang berasal dari kampung Arezzo di Italia, sehingga beliau sering dipanggil GUIDO AREZZO. Adapun kata-kata lagu tersebut:

- | | | |
|---------------------------|---|---------------------------|
| <u>U</u> T que ant lax is | = | Agar setiap mulut membuka |
| <u>R</u> esonare fibris | = | Mengumandangkan getaran |
| <u>M</u> iragestorum | = | Mengagumkan |
| <u>F</u> amuli tuorum | = | Ucapan kita |
| <u>S</u> ollve polluti | = | Membuka terkatupnya |
| <u>L</u> abili reatum | = | bibir yang salah |
| <u>S</u> anctae Ioanem | = | Santo Yohanes |

Singkatan-singkatan itu menjadi ucapan dasar dalam notasi angka yaitu ut-re-mi-fa-sol-la-si. Kemudian lama kelamaan ut diganti menjadi do singkatan dari Dominus yang berarti Tuhan. Bila not lebih tinggi dari 7 ditandai dengan tanda titik diatas dan bila rendah dari 1 ditandai dengan tanda titik dibawah. Notasi angka terdiri dari 3 oktaf yaitu: oktaf rendah, oktaf tengah dan oktaf tinggi. 1 oktaf terdiri dari 8 buah not, 1 notasi terdiri dari 7 buah not. Not adalah lambang bunyi (nada).

Kelahiran suatu teori membaca tidaklah muncul begitu saja. Kehadirannya merupakan hasil kerja

keras dari ahli atau sarjana yang mengkaji masalah membaca itu dalam waktu relatif lama, dan dengan pendekatan yang berbeda-beda. Akibatnya, dalam sejarah perkembangan studi membaca dan pengajaran membaca terdapat bermacam-macam teori membaca yang bukan saja berbeda satu dengan yang lainnya, melainkan juga ada yang berlawanan.

Menurut Waruwu (1991:11) mengatakan bahwa “nilai not adalah panjang pendeknya kedengaran suatu not. Nilai not bergantung pada bentuk-bentuk not. Nilai not satuannya adalah ketuk”.

1. Not yang berdiri sendiri nilainya 1 ketuk:

Contohnya: 6 6 / 4 4 / 5 5 / 3 . / 2 4 / 3 2 / 1 0 //

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

2. Not yang mempunyai 1 garis diatas nilainya ½ ketuk.

Contohnya: 5̣ 6̣ 7̣ / 1̣ 0̣ 5̣ 4̣ / 3̣ 2̣ 1̣ //

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

3. Not yang mempunyai 2 garis diatas nilainya ¼ ketuk.

Contohnya: 5̣̣ 5̣̣ 6̣̣ 7̣̣ / 1̣̣ . 7̣̣ / 6̣̣ . 5̣̣ 4̣̣ 3̣̣ 2̣̣ / 1̣̣ . //

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ½ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼ ¼

4. Not yang mempunyai titik disamping, nilainya sama dengan nilai not yang dekat dengannya dan titik tersebut berguna untuk memperpanjang nilai not yang mendahuluinya.

Contohnya. 3 . 4 . / 2 . 1 . //

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 1 1 1 1 1 1 1 1

Membaca dalam notasi angka erat kaitannya dengan bernyanyi. Membaca dalam hal ini adalah mengapresiasi sebuah lagu . Membaca notasi angka sangat membantu kita sebagai dasar dalam mengembangkan pengetahuan dalam menikmati dan menyaksikan sebuah lagu.

PEMBAHASAN

Siklus I

Tahap perencanaan tindakan (*planning*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan tindakan, yaitu berupa penyusunan skenario pembelajaran yang disusun sesuai dengan tingkat kesulitan didalam pelajaran membaca notasi angka mengenai membaca dan menyanyikan nada-nada dengan langkah-langkah penyelesaian yang telah disusun. Pada tahap ini perencanaan tindakan pada setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pengembangan materi dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Menyusun lembar observasi kegiatan pembelajaran.
3. Melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe flash*.
4. Memantau setiap kegiatan dalam proses pembelajaran, baik pada saat materi membaca notasi angka.

Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*)

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan merupakan pengembangan dan pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah disusun. Pada akhir tindakan dengan media *Adobe Flash* dalam pembelajaran membaca notasi angka. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah :

1. Menyediakan nada-nada (sebuah lagu sederhana) yang akan dinyanyikan atau dibaca.
2. Mensimulasikan bagaimana proses dalam menggunakan media *adobe flash* dalam pembelajaran membaca notasi angka didepan layar komputer di Laboratorium komputer.
3. Menjelaskan bagaimana cara membaca notasi angka dan bunyi dari masing-masing nada tersebut.
4. Melaksanakan proses media *adobe flash* dalam pembelajaran membaca notasi angka.
5. Memantau/mengobservasi proses pembelajaran.
6. Memberi motivasi kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan memberi tanggapan terhadap hasil kerja dan memberi bimbingan dengan menggunakan media *adobe flash* kepada yang kurang mampu dalam mengikuti materi pembelajaran membaca notasi angka.
7. Setelah tindakan pada siklus I telah diselesaikan dilakukan

sesuai dengan perencanaan, maka dilakukan tes hasil belajar I.

Tahap observasi (*observing*)

Berkolaborasi dalam pelaksanaan observasi yaitu mengamati kegiatan yang dilakukan dalam media *adobe flash* dalam pembelajaran membaca notasi angka selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi. Observasi difokuskan pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *adobe flash*, selanjutnya latihan dan tes yang diberikan, diakhiri tahap pemberian tindakan untuk mengetahui gambaran tentang kemampuan dalam membaca notasi angka.

Tahap refleksi (*reflection*)

Dari hasil observasi dan evaluasi dianalisis akan diketahui apakah kesalahan-kesalahan yang dilakukan dalam materi membaca notasi angka khususnya mengenai materi menyanyikan sebuah lagu dan membaca setiap nada yang telah disediakan dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran sudah berkurang atau tidak. Hasil dari tindakan pada siklus pertama ini

akan menjadi patokan untuk tindakan selanjutnya. Jika telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan maka dipadatkan sampai disini, tetapi jika belum memenuhi akan dilakukan tindakan berikutnya pada siklus II.

Siklus II

Tahap perencanaan tindakan (*planning*)

Tahap perencanaan pada siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I. pada tahap ini dapat mengetahui berapa banyak yang telah terbantu dalam belajar. Pada tahap penelitian lebih memfokuskan kesulitan yang dialami pada siklus I. Dan diberikan kesempatan dalam kelompoknya untuk saling berbagi dan saling membantu dalam membaca notasi angka dengan menggunakan media *adobe flash*. Proses pembelajaran difokuskan pada aktifitas, hanya sebagai fasilitator saja. Kegiatan ini harus mengaktifkan seluruh siswa. Pada tahap ini perencanaan tindakan pada setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

1. Membuat lembar observasi guna mengamati proses pembelajaran.
2. Menyiapkan post test II

3. Untuk mengatasi yang kurang memahami konsep, akan dijelaskan tentang materi yang baru secara lebih terperinci agar dapat lebih mengerti.

Tahap pelaksanaan tindakan (*acting*)

Pada tahap tindakan ini diusahakan sebaik mungkin memberikan pengarahan dan bimbingan. Diberikan kesempatan dalam kelompoknya untuk saling berbagi dan saling membantu dalam materi pelajaran teori dasar musik. Proses pembelajaran difokuskan pada aktifitas dalam kelompok, hanya sebagai fasilitator saja. Langkah-langkah yang akan dilaksanakan adalah :

1. Sebelum masuk materi baru terlebih dahulu membahas hal mengenai pelajaran membaca notasi angka.
2. Menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari, selanjutnya dilain kesempatan terlebih dahulu membekali masing-masing dengan sebaik-baiknya tentang materi yang dipelajari.

Tahap pengamatan (*observing*)

Seperti pada siklus I tahap pengamatan dan pengumpulan data

dilakukan bersama pada saat tindakan dilakukan. Pelaksanaan pengamatan dilakukan pada akhir tindakan, yaitu melalui pemberian tes, yang berguna untuk melihat hasil belajar yang dicapai dan mengetahui perubahan yang dialami.

Tahap refleksi (*reflection*)

Hasil dari tes, wawancara, dan observasi yang diberikan sebagai dasar pengambilan kesimpulan, apakah kegiatan yang dilakukan telah berhasil atau belum berhasil. Jika pada siklus II masih banyak yang mengalami kesulitan belajar, maka akan direncanakan pada siklus selanjutnya. Namun jika telah memenuhi indikator keberhasilan belajar, maka tidak perlu dilanjutkan tindakan siklus selanjutnya. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tidaknya siklus dilanjutkan atas permasalahan yang diduga.

PENUTUP

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hasil peningkatan kualitas dan kemampuan siswa dalam membaca notasi angka dengan menggunakan

media adobe flash. Namun, untuk mencapai hasil tersebut harus melalui siklus atau tahapan – tahapan seperti yang telah diuraikan. Dan dengan terciptanya keberhasilan membaca notasi angka, maka semakin besar juga kemajuan di bidang Pendidikan Seni Musik di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, suharsimi. (2008). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Aqib, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yrama Widya
- Ball, W. J.(1961). *Time For A Song*. Longmans. London
- Brock, Jan. *Study for Teaching*. New York. Wesley educatiore nal
- Clough, John.(1964). *Scales, intervals, Key and triads*. W.W.Norton & Company, INC. New York
- Dick dan Carey. (2001). *The Sistematic Design Of Instruction*. New York. Wesley educational
- Fanani, Zainul. (2006). *Tip dan Trik Animasi Makromedia Flash*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Hamalik. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara
- Kohls, E. B. (1981). *Music Theory*. New York. Oxford University Press

- Maryaeni. (2005). *Metode Penelitian Kebudayaan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Nickol, Peter. (2008). *Membaca Notasi Musik*. Jakarta. P.T Gramedia Pustaka Utama
- Sanford, Charles. (1932). *The Music Of Bach An Introduction*. Dover Publications, INC. New York
- Sharan, S and Sharan, Y. (1976). *Small Group Teaching*. Englewood Cliffs, NJ. Educational Technologi Publication
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Waruwu. (1991). *Pendidikan Seni Musik*. Medan. CV. Pustaka Sari