

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK MENGENAL NOTASI UNTUK KELAS V DI SDN 1 TIRTO, GRABAG

Tri Yusnanto¹⁾, Moch Ali Machmudi²⁾

^{1) 2)} Manajemen Informatika STMIK Bina Patria

Email : yusnanto@gmail.com¹⁾, aliadhinata@gmail.com²⁾

Abstract

This study makes the design of music learning media recognize the notation for grade 5 at SDN 1 Titro, grabag, Magelang can help students understand special Music Arts lessons in reading Beams Notation properly and correctly. The research used is research. Data collection methods consisting of interviews, namely by collecting questions and answers directly with the parties supported, who can provide information or data, collection and literature by connecting various literary sources of literature related to this problem, research subjects, objects research, research instruments and research procedures. The software or software used is Macromedia Flash 8 and Corel Draw X7. It is hoped that different learning media can train students' independence in learning Music Art specifically in reading the Beam Notation and also, to improve the learning and teaching process that is more effective, efficient and easily accepted by students. Then multimedia learning, to provide solutions from existing learning. With this learning media expected to be applied to improve teaching and learning processes that are more effective, efficient and easily accepted by students. Because this application is designed with an animated display so students are not satisfied with what is normally accepted by their teacher.

Keywords : Macro Media Flash 8, Corel Draw X7, Learning Media, music Art

Abstrak

Penelitian ini membuat perancangan media pembelajaran seni musik mengenal notasi untuk kelas 5 di SDN 1 Tirto, Grabag, Magelang supaya dapat membantu siswa memahami pelajaran Seni Musik khususnya dalam membaca Notasi Balok dengan baik dan benar. Metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen. Metode pengumpulan data yang terdiri dari wawancara yaitu dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan, yang dapat memberikan informasi-informasi maupun data-data, pengamatan dan kepustakaan yaitu dengan cara mempelajari berbagai macam literatur sumber pustaka yang ada kaitannya dengan masalah ini, subyek penelitian, obyek penelitian, instrumen penelitian dan prosedur penelitian. Perangkat lunak atau *Software* yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8 dan Corel Draw X7*. Diharapkan media pembelajaran yang berbeda dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar Seni Musik khususnya dalam membaca Notasi Balok dan juga, untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar yang lebih efektif, efisien dan mudah diterima oleh siswa. Maka pembelajaran multimedia, untuk memberikan solusi dari permasalahan yang ada. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan untuk diterapkan demi meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif, efisien dan mudah diterima oleh siswa. Karena aplikasi ini dirancang dengan tampilan animasi agar siswa tidak jenuh dengan apa yang biasa diterangkan oleh guru mereka.

Kata kunci : Macro Media Flash 8, Corel Draw X 7, Media Pembelajaran, seni music.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi berkembang pesat, seiring dengan tingkat pertumbuhan kecerdasan dan kebutuhan manusia. Adanya kemudahan-kemudahan manusia dalam komunikasi dan informasi menunjukkan kemajuan dari teknologi informasi. Komputer merupakan salah satu wujud dari perkembangan kemajuan teknologi informasi.

Di masa globalisasi saat ini, komputer sangatlah mendominasi hampir di setiap bidang kehidupan. Di bidang pendidikan khususnya, kemajuan teknologi komputer yang

pesat dan didukung oleh kemajuan teknologi informasi dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Good, Carter V (1959) menyatakan bahwa pendidikan merupakan (1) proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku lainnya dalam masyarakat tempat mereka hidup, (2) proses sosial yang terjadi pada orang yang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) sehingga mereka dapat memperoleh perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal. Pemahaman yang cepat dan mudah terhadap materi yang diterima oleh siswa sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Karena saat belajar mengajar banyak berakar pada berbagai pandangan dan juga konsep saat pelajaran itu terjadi. Bruce Joyce dan Marshal Weil mengemukakan ada 22 model pengajaran yang dapat dikelompokkan ke dalam 4 hal, yaitu proses informasi, perkembangan pribadi, interaksi sosial, dan modifikasi tingkah laku (Joyce & Weil, *Models of Teaching*, 1980), (M. Uzer, 2005:4). Maka sebisa mungkin pengajar harus bisa memberikan materi pelajaran dengan baik dan benar, serta dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Adanya metode pembelajaran yang terkomputerisasi diharapkan dapat mendampingi serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan sebisa mungkin lebih memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan karena adanya dukungan fasilitas multimedia. Dengan menggunakan perangkat lunak, pada komputer dapat digunakan untuk membuat program belajar mengajar (e-learning) yang memungkinkan dilaksanakannya berbagai kegiatan seperti presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, latihan-latihan sesuai dengan bidang yang dipelajari.

Seni musik merupakan salah satu mata pelajaran, yang merupakan ilmu pengetahuan yang diajarkan di SDN 1 NGABLAK. Berdasarkan pengamatan penulis, para siswa mengalami beberapa permasalahan dalam mempelajari seni musik. Beberapa diantaranya yaitu masalah transposisi yang merupakan perubahan cara membaca dari notasi angka ke notasi balok atau sebaliknya. Pada waktu prakteknya siswa juga masih harus didampingi notasi angka yang seharusnya diharapkan guru untuk bisa membaca notasi balok tanpa didampingi notasi angka. Siswa juga sering kesulitan dalam penentuan ketukan untuk lagu yang sering berbeda-beda antara satu lagu dengan lagu yang lain.

Pendidikan dipengaruhi oleh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang sifatnya permanen dalam tingkah laku, pikiran, dan sikapnya. Menurut (Robert F. Mager Hamzah B.Uno, 2006:35), tujuan pembelajaran adalah sebagai perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa dalam kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

Didalam sebuah dunia pendidikan, metode pembelajaran kini semakin berkembang, dengan berbagai inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan suatu sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan tersebut. Dengan demikian, suatu metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya demi meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berjalan saat ini.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Kurikulum

(Dewi Salma P, 2009) Kurikulum didefinisikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus di tempuh atau diselesaikan oleh siswa dalam periode waktu tertentu, untuk mencapai gelar atau ijazah tertentu. Ada juga yang mengatakan sebuah perangkat mata pelajaran yang terdiri dari program studi yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan, dimana di dalamnya terdapat rancangan pelajaran yang akan didapatkan oleh peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. (Menurut J. Lloyd

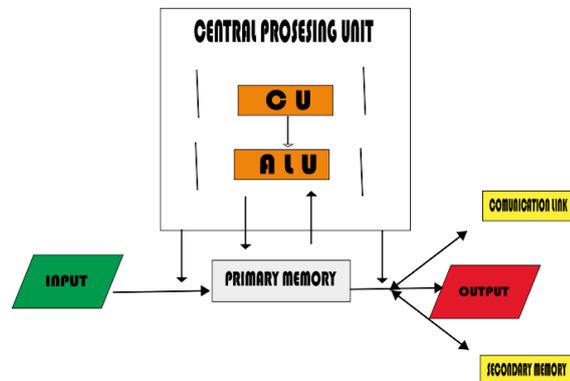
Trump dan Delmas F. Miller 1973), definisi kurikulum adalah semua hal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, termasuk metode mengajar, cara mengevaluasi murid, program studi, bimbingan dan penyuluhan, supervisi dan administrasi, serta hal-hal struktural terkait dengan waktu, jumlah ruangan serta kemungkinan memilih mata pelajaran. Pengertian ini sering disebut pengertian tradisional atau konserfatif, sebab menunjukkan sebuah rumusan yang pertama kali lahir dan memiliki sifat-sifat untuk cenderung dipergunakan orang pada masanya.

2.2 Seni Musik

seni musik merupakan sebuah susunan bunyi atau suara sehingga dapat berisi irama, nada, lagu dan juga keharmonisan yang terbentuk dari komponen ataupun alat yang bisa menghasilkan irama yang berpadu. (Banoe mengatakan 2003 : 288) Musik berasal dari kata muse yaitu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang ilmu dan seni; dewa seni dan juga ilmu pengetahuan. Lebih lanjut, beliau berpendapat bahwa musik juga merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia.

2.3 Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari video dan komputer. Secara umum multimedia merupakan kombinasi 3 elemen yaitu, suara, teks dan gambar. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin & Linda,2001). Dalam definisi ini terkandung 4 komponen yang penting. Pertama komput yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi. ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelaskan jaringan informasi yang saling terhubung Keempat, multimedia untuk memperoses, mengumpulkan dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri . Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satu sama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif. Perangkat keras multimedia dapat bekerja apabila ada unsur manusia yang mengerti tentang alat itu dan dapat bekerja menggunakan alat itu. Multimedia merupakan sistem, karena merupakan sekumpulan objek yang berhubungan dan bekerjasama untuk menghasilkan suatu hasil yang diinginkan (M. Suyanto, 2003:51).



Gambar 1 Unsur Perangkat Lunak Multimedia (M. Suyanto, 2003)

Sedangkan yang merupakan unsur tambahan adalah *Communication Link*. Untuk memasukkan data ke dalam komputer multimedia dilakukan dengan menggunakan sepuluh cara : melalui keyboard, alat penunjuk (point device), alat pembaca optis atau magnetis, alat pembaca suara, sistem vision input, kamera digital, scanner, camcorder, snappy dan kamera web dan lain sebagainya.

2.4 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2003:3). *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisi-kan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi (AECT, 1997:201).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santayasa, 2007:3). Kesimpulan dari definisi-definisi tersebut adalah media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2.5 Perancangan

Menurut (Jogiyanto,1990:20) perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, serta pembuatan sketsa pengaturan atas beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan dapat berfungsi. Perancangan yaitu sebuah proses menuangkan ide dan gagasan berdasarkan teori-teori dasar yang mendukung proses tersebut. Proses perancangan dapat dilakukan dengan cara pemilihan komponen yang akan digunakan, mempelajari karakteristik dan data fisiknya, membuat rangkaian skematik dengan melihat fungsi-fungsi komponen yang sudah dipelajari, sehingga dapat dibuat alat yang sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan (Suyanto, 2005:84).

(Panca P.R, Abdul Gafur, 2014). Melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni musik untuk siswa SMP. Dengan menggunakan

aspek-aspek multimedia, maka pengembangan multimedia pembelajaran Seni Musik memiliki beberapa keunggulan, Serta menjadi multimedia pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa. seni musik untuk siswa disajikan dalam bentuk teks (visual) dan animasi, sehingga siswa lebih bebas belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Hal ini di-buktikan dengan relatif cepatnya siswa mempelajari materi dari multimedia pembelajaran dibanding bila dilakukan secara tatap muka di kelas.

Dari penelitian (N. D. Shalikhah, A. Primadewi, M. S. Iman, 2017) Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial, dan lain-lain. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran, apalagi media tersebut belum tersedia di madrasah.

Dari Penelitian yang dilakukan oleh (Samiudin, 2016) dalam penelitiannya Metode mengajar ialah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru. Peran metode pembelajaran yang baik sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan penelitian (H. Sari , Y. Ason , Burhan, 2015) dalam penelitiannya menyatakan keterlaksanaan tahapan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran interaktif dapat meningkatkan persentase pelaksanaan belajar managejar daripada menggunakan cara belajar yang konvensional.

Menurut (Nopriyanti, Putu Sudira, 2015) Pembuatan produk multimedia pembelajaran menggunakan program Adobe Flash Sangat ringan sehingga menghasilkan file yang tidak terlalu besar kapasitasnya. Kelebihannya adalah program ini memuat gambar-gambar dan juga simulasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Adanya sajian simulasi yang bervariasi membuat multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menarik dan disenangi oleh siswa.

Dari hasil penelitian (Arda, S. Saehana , Darsikin, 2015) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis computer yang dikembangkan dengan menggunakan macromedia flash 8 dan model pengembangan Borg, Gall telah layak digunakan sebagai media pembelajaran demi meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa.

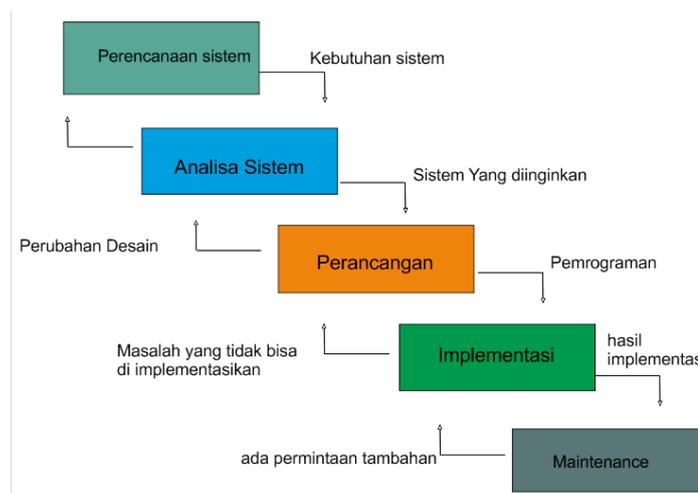
3. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah studi metode ilmiah yang meliputi penetapan masalah penelitian, premis, hipotesis, tujuan, kegunaan, tinjauan pustaka, metode penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan cara menarik kesimpulan yang bertujuan memperbaiki prosedur dan criteria baku dalam penelitian ilmiah (Suharto, 2004 : 96).

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen, yaitu metode yang melibatkan pengukuran terhadap sistem yang dikaji dan memberi perlakuan terhadap sistem. Untuk mengembangkan sistem informasi berbasis komputer, penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi (Abdul Kadir, 2003:398).

Metodologi adalah suatu cara atau metode yang disarankan untuk melakukan sesuatu hal. Pendekatan sistem merupakan metodologi dasar untuk memecahkan masalah. Metodologi pengembangan sistem informasi berarti suatu metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer. Metode SDLC

menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (waterfall approach), yang menggunakan beberapa tahapan dalam mengembangkan sistem. Tahap-tahap dalam pengembangan sistem sesuai dengan SDLC meliputi tahapan sebagai berikut: perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan perawatan sistem (Supriyanto, 2005:271). Tahapan tersebut dinamakan tahap air terjun (waterfall). Tahapan sistem bisa melakukan revisi atau perbaikan sistem sebelumnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Hanif Al Fatta yang membagi proses-proses pengembangan sistem ke dalam sejumlah urutan yang berbeda-beda. Proses-proses standar yang dikemukakan antara lain sebagai berikut analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan (Al Fatta, 2007:31). Perkembangannya, proses-proses standar tadi dituangkan dalam satu metode yang dikenal dengan nama *System Development Life Cycle* (SDLC), SDLC merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. Tahapan ini merupakan tahapan terurut yang tidak boleh dilewati atau ditukar urutan pelaksanaannya. Proses pengembangan sistem SDLC di atas merupakan metode pengembangan sistem yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah. Penulis mengacu pada sistem SDLC menurut Aji Supriyanto, karena tahapan-tahapan proses tersebut lebih tepat untuk digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran.



Gambar 2. SDLC Model waterfall (khadir :2003,399)

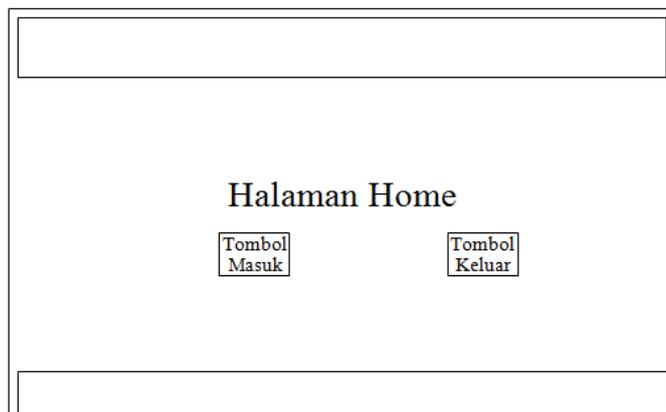
Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:26) mengemukakan bahwa “ SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan beberapa model serta metodologi yang digunakan orang guna mengembangkan suatu sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* ataupun cara-cara yang sudah teruji dengan baik.

1. Perencanaan Sistem (*Systems Planning*)

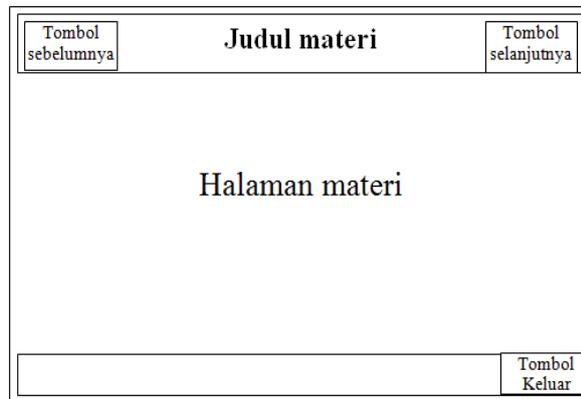
Lebih menekankan pada aspek studi kelayakan pengembangan sistem (*feasibility study*). Aktivitas-aktivitas yang ada meliputi :

- a. Pembentukan dan konsolidasi tim pengembang.
- b. Mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan.

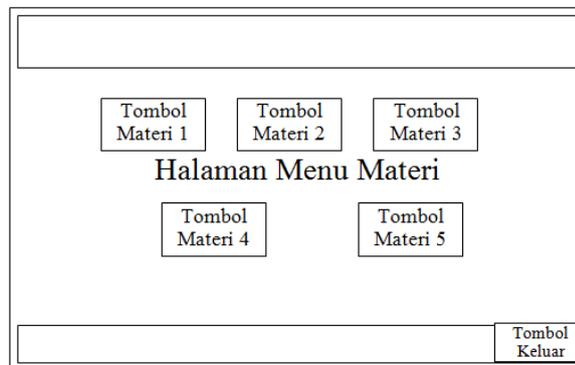
- c. Mengidentifikasi apakah masalah-masalah yang ada bisa diselesaikan melalui pengembangan sistem.
 - d. Menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.
 - e. Penentuan prioritas teknologi dan pemilihan aplikasi.
2. Analisis Sistem (*Systems Analysis*)
- Analisa sistem adalah tahap di mana dilakukan beberapa aktivitas berikut:
- a. Melakukan studi literatur untuk menemukan suatu kasus yang bisa ditangani oleh sistem.
 - b. Brainstorming dalam tim pengembang mengenai kasus mana yang paling tepat dimodelkan dengan sistem.
 - c. Mengklasifikasikan masalah, peluang, dan solusi yang mungkin diterapkan untuk kasus tersebut.
 - d. Analisa kebutuhan pada sistem dan membuat batasan sistem.
 - e. Mendefinisikan kebutuhan sistem.
3. Perancangan Sistem (*Systems Design*)
- Pada tahap ini, features dan operasi-operasi pada sistem dideskripsikan secara detail. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah:
- a. Menganalisa interaksi obyek dan fungsi pada sistem.
 - b. Menganalisa data dan membuat skema database. Merancang user interface.
4. Implementasi Sistem (*Systems Implementation*)
- Tahap berikutnya adalah implementasi yaitu mengimplementasikan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba. Dalam implementasi, dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai berikut:
- a. Pembuatan database sesuai skema rancangan.
 - b. Pembuatan aplikasi berdasarkan desain sistem.
 - c. Pengujian dan perbaikan aplikasi (*debugging*).
5. Pemeliharaan Sistem (*Systems Maintenance*)
- Dilakukan oleh admin yang ditunjuk untuk menjaga sistem tetap mampu beroperasi secara benar melalui kemampuan sistem dalam mengadaptasikan diri sesuai dengan kebutuhan. Desain perancangan menu utama beserta flowchartnya adalah sebagai berikut.



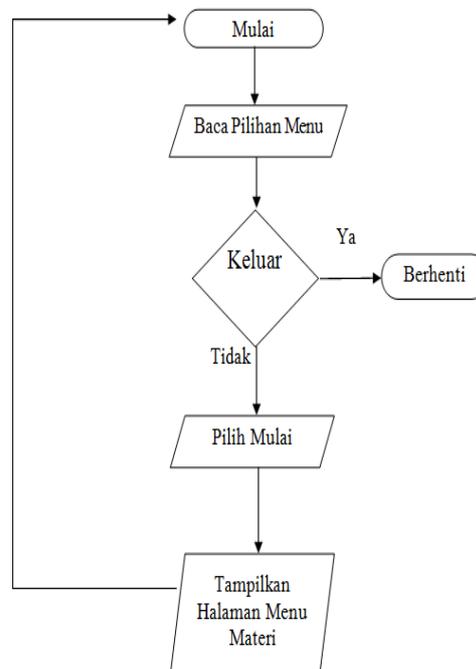
Gambar 3. Desain Halaman utama

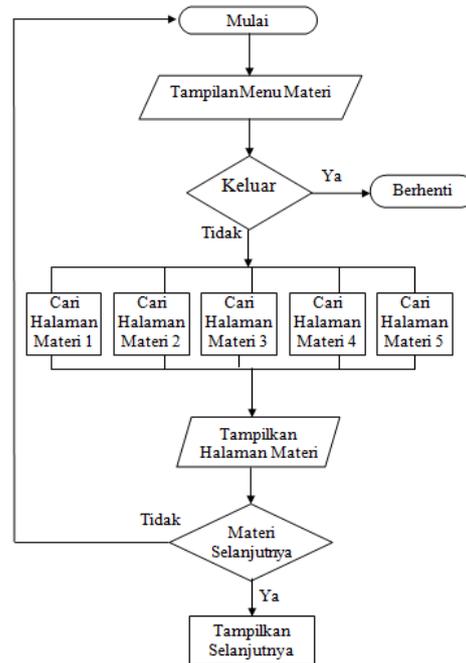


Gambar 4. Desain Halaman Materi



Gambar 5. Desain Halaman Menu Materi





Gambar 6. Desain Flowcart sistem

Komputer yang dipakai untuk program ini menggunakan komputer rumahan dengan spesifikasi Prosesor *Pentium dual core 2.4 Ghz* . *RAM 2 GB*, *Hard disk 160 GB*, *Intel HD Family* disarankan diatasnya, *Monitor tabung*, *Sound card*, *Speaker* untuk menampilkan suara, *CD ROM 32x*. Software yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dalam implementasinya antara lain *Flash Player*, ataupun *GOM Player* selain dari *Macromedia Flash* itu sendiri.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari perancangan sistem ini dapat diterapkan seperti berikut :

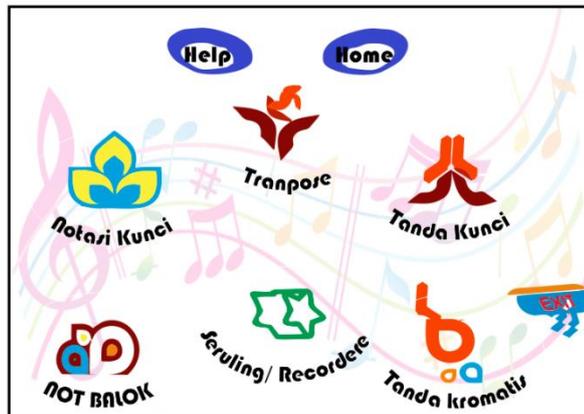
- 4.1. Desain *form* menu utama merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam pokok materi yang akan dibahas didalam pelajaran music.



Gambar 7. Desain halaman utama

4.2. Desain *form* Menu Materi

Desain *form* kompetensi dasar pembelajaran yang berisi beberapa hal-hal yang harus dikuasai oleh siswa dalam hal beberapa kunci serta berbagai macam hal yang berhubungan dengan musik.

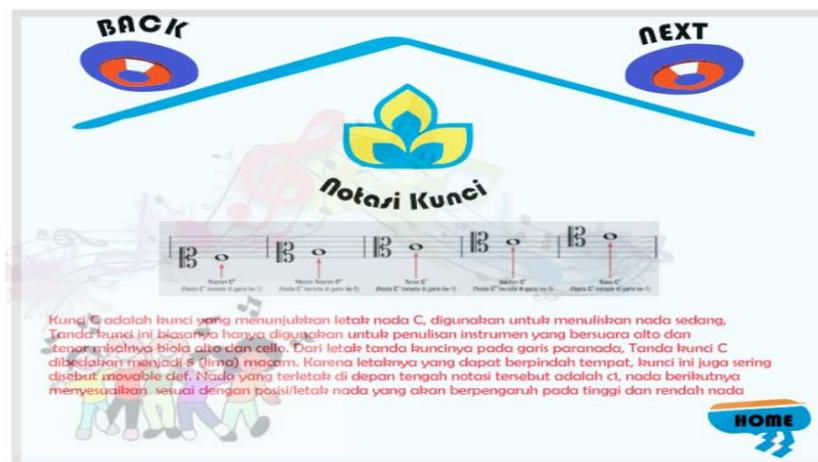


Gambar 8. Desain Menu materi

4.3. Desain *form* materi

4.3.1. Desain *form* materi 1

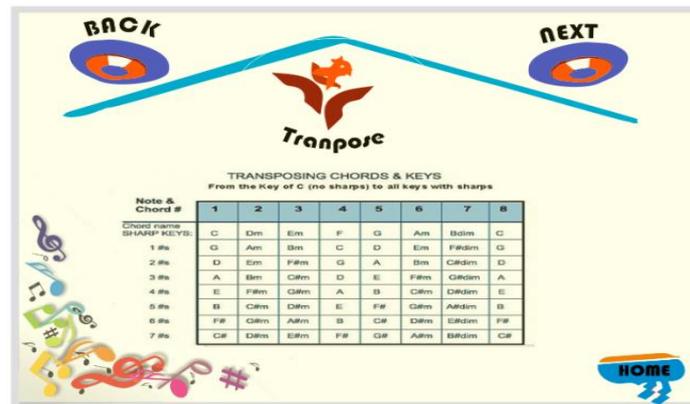
Bagian dari desain *form* materi yang memuat penjelasan tentang materi yang akan disampaikan oleh guru terutama Notasi kunci C yang akan dipelajari.



Gambar 9. Desain *form* materi 1

4.3.2. Desain *form* materi 2

Bagian dari desain *form* materi yang memuat penjelasan tentang bagaimana cara membaca transpose ataupun kunci CHORDS.



Gambar 10. Desain form materi 2

4.3.3. Desain form materi 3

Bagian dari desain form materi yang memuat penjelasan tentang notasi balok yang harus dipelajari oleh siswa.



Gambar 11. Desain form materi 3

4.3.4. Desain form materi 4

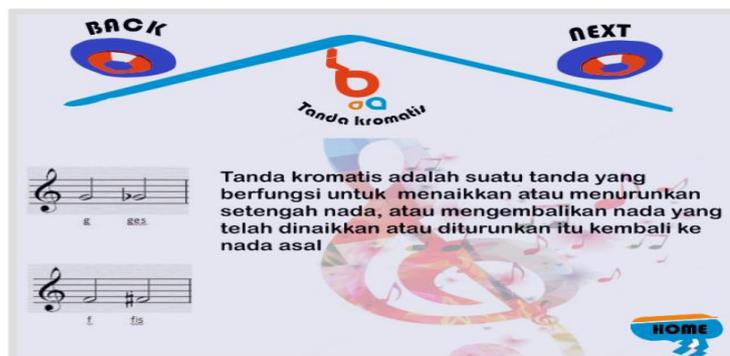
Bagian dari desain form materi yang memuat penjelasan tentang jenis seruling ataupun recorder yang nantinya akan digunakan oleh para siswa untuk belajar.



Gambar 12. Desain form materi 4

4.3.5. Desain form materi 5

Bagian dari desain form materi yang memuat penjelasan tentang tanda kromatis ataupun tanda menaikkan dan menurunkan sebuah nada.



Gambar 11. Desain form materi 5

5. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi multimedia tentang sistem pembelajaran. Hasilnya adalah proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien dan mudah nantinya diharapkan lebih diterima oleh siswa karena tidak terlalu jenuh dengan penjelasan guru yang hanya bersifat mendengarkan saja ataupun visual. Sistem pembelajaran berbasis multimedia yang ditampilkan secara animasi, akan dapat memacu otak siswa untuk berimajinasi dan secara tidak langsung siswa akan dapat mengembangkan kreatifitasnya.

6. Saran

Saran yang peneliti berikan dalam penelitian tentang perancangan media pembelajaran seni musik mengenal notasi untuk kelas V di SDN 1 Titro, Grabag adalah pelajaran seni musik hendaknya di terapkan untuk mempermudah pada mata pelajaran seni yang lain seperti seni rupa, seni tari, dan, seni teater dengan pengembangan materi dalam bentuk kegiatan berbasis multimedia yang lebih menarik dan dapat menambah kesukaan siswa didalam menekuni suatu materi didalam sekolah.

Daftar Pustaka

Jurnal :

- Arda, S. Saehana, Darsikin. (2015). Pengembangan Media pembelajaran iInteraktif berbasis Komputer untuk siswa SMP Kelas VIII, *e-Jurnal Mitra Sains*, Volume 3 No 1, 69-77.
- Fandhilah. (2016). Metode Pembelajaran Interaktif Kesenian dan Kebudayaan Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar, *BINA INSANI ICT JOURNAL*, Vol.3, No.1, 172 – 186.
- N. D. Shalikhah, A. Primadewi, M. S. Iman (2017). Media Pembelajaran interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *journal WARTA LPM*, Vol. 20, No. 1, Maret 2017: 9-16.
- Panca Putri Rusdewanti, Abdul Gafur, (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol11-No2,
- Samiudin. (2016). Peran Metode Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Jurnal STAI Pancawahana Bangil*, Indonesia.

Buku :

- Abdul Kadir. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi, Yogyakarta.
- AECT . 1997 . *Definisi Teknologi Pendidikan (satuan tugas definisi & terminologi AECT)* . Jakarta : Rajawali
- Aji Supriyanto. (2005). ”*Pengantar Teknologi Informasi*”. Edisi Pertama. Penerbit Salemba Empat. Jakarta.
- Agus N. Cahyo. (2013). *Panduan Aplikasi Teori – Teori Belajar Mengajar*, Yogyakarta, Diva Press.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Banoe. Kamus Musik. Kanisius. Yogyakarta
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengajar*, Bandung, CV. Prama Widya,
- Dewi Salma Prawiradilaga, (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Eti Rochaety-Pontjorini Rahayuningsih-Prima Gusti Yanti. (2005). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Gora, Winastwan., Sunarto. (2010). *Paketmatik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Hamzah B. Uno. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Edisi 1. Bumi Aksara, Jakarta
- Hanif Al Fatta. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Hartono, Agung dan Sunarto. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indrawan, Irjus. (2015). *Pengantar Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish
- Jogiyanto HM.. (2005). *Analisis & DESAIN pendekatan tersruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. ANDI. Yogyakarta.
- Mulyasa, H.E (Ed.). (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta Bumi Aksara.
- Pramono, Andi. (2004). *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Andi, Yogyakarta
- Prier, K. Edmund. (2009). *Kamus Musik*. Pusat Musik Liturgi. Yogyakarta
- Robin, Linda (2001). *Kitab suci Komputer dan Multimedia*. Alberta. Yogyakarta.
- Sukanto, dan M. Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Suharto. (2004). *Perencanaan Metodologi Penelitian*. Andi, Yogyakarta
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Suyanto M. (2003). *Multimedia Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi, Yogyakarta.
- Syafil, , Tedjo Djatmiko, Agus Cahyono, (2015). *Materi Dan Pembelajaran Kertakes SD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Usman Uzer M. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Remaja Rosdakarya, Bandung.