

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik begitu penting bagi kehidupan manusia apalagi untuk proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, melatih kecerdasan, dan karakteristik pribadi. Ketiga hal itu merupakan modal utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Salah satu alat musik yang begitu di gemari adalah alat musik gitar, gitar merupakan alat musik yang cara memainkannya dengan cara di petik. Gitar adalah alat musik berdawai yang di mainkan oleh jari-jemari tangan atau sebuah plektrum (Alat Petik Gitar). (Fahri, 2014:9)

Banyak nya pecinta musik yang ada di Indonesia ini dan mulai banyak juga kursus-kursus musik yang bermunculan akan menambah kualitas SDM yang kusunya berada di kota Ponorogo ini. Keberadaan musik dalam kehidupan manusia tidak lepas dari berbagai macam fungsi salah satunya adalah media untuk pembelajaran, Melatih manusia agar bisa kreatif dalam ber kehidupan. Musik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan bunyi dan memiliki unsur-unsur irama, melodi, dan harmoni yang mewujudkan sesuatu yang indah dan dapat dinikmati melalui indra

pendengar. Musik tercipta dari olahan nada-nada yang bersumber dari alat musik seperti gitar, drum, piano, bass, dll. (Umar & Nasir, 2016)

Menurut Daryanto (2010:2), Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Baja Music Course merupakan sekolah musik yang ada di Ponorogo, pada instansi ini kurang nya pengajar dan minim nya waktu untuk belajar musik pada siswa, dengan ini peneliti merancang sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android yang diharapkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar siswa menjadi betah untuk belajar. Dalam pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. (Daryanto 2010:10)

Dalam Aplikasi Media Pembelajaran Lead Gitar Dasar ini penulis akan membuat lead chord dasar yaitu chord mayor, chord mayor melambangkan kesenangan dan kebahagiaan oleh karena itu chord mayor begitu mudah untuk dipahami, berbeda dengan chord minor yang melambangkan kesedihan, oleh sebab itu penulis memilih chord mayor untuk media pembelajaran agar ketika belajar akan selalu berhadia, Di dalam media pembelajaran, penulis merancang aplikasi menggunakan Adobe Flash.

Smartphone atau telepon pintar adalah perangkat telepon genggam handphone yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar (mengirim pesan singkat dan telepon), serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini. Generasi *smartphone* ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang melaju pesat. Perkembangan teknologi di masa yang modern ini sangat lah cepat semakin hari semakin meningkat, dilihat dari banyak nya perkembangan *smartphone* yang begitu pesat. Teknologi komunikasi ini berkembang dengan sangat pesat karena harganya yang cukup ekonomis dan mudah didapatkan. Dari situ semakin banyak aplikasi aplikasi bermunculan namun, tidak semua masyarakat Indonesia mampu memanfaatkan teknologi ini dengan baik dan tepat sasaran.

Media pembelajaran adalah suatu aplikasi pembelajaran bisa berupa apa pun meliputi cd multimedia interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan web

sebagai bahan ajar *online*, dalam perkembangannya sekarang muncul *m-learning* atau bisa disebut *Mobile Learning*. *Mobile Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

B. Perumusan Masalah

Di era informatika pada saat ini banyak pengguna ponsel pintar atau disebut *smartphone* khususnya di kalangan remaja tidak banyak yang tepat menggunakan ponsel pintar tersebut, mengacu dalam penelitian ini adapun rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagaimana menerapkan aplikasi media pembelajaran *Lead Gitar Dasar* Berbasis Android?
2. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran *Lead Gitar Dasar* Berbasis Android?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya pembahasan dari seharusnya, perlu kiranya dilakukan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di instansi kursus musik “Baja Music Course” di Ponorogo.
2. *Chord* yang dipelajari adalah chord dasar yang meliputi chord mayor.

3. Merancang aplikasi media pembelajaran Lead Gitar di Ponorogo berbasis android versi maksimal 4.4 (Kitkat).

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun Aplikasi media pembelajaran pada kursus musik berbasis android ini diharapkan dapat membantu pihak instansi untuk mempercepat dan mempermudah para guru menyampaikan materi sehingga dapat memberi kemajuan pada instansi, serta melatih siswa agar bisa kreatif dalam bermusik khususnya pada alat musik gitar.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai tujuan yang sudah ditulis di atas, penelitian ini berguna untuk :

1. Membantu pihak instansi “Baja Music Course”, dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kursus musik di Ponorogo.
2. Dapat dijadikan salah satu referensi aplikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna untuk mendalami materi *lead* gitar.