

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini, musik tidak asing lagi di telinga masyarakat umum baik itu muda maupun tua. Karena musik selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman dengan berbagai aliran seperti rock, jazz, punk, pop dan lainnya. Dalam dunia musik terdapat salah satu alat musik yang menjagi favorit para pecinta musik, yaitu *gitar*. Gitar adalah alat musik terdiri dari 6 senar dengan nada dasar E, B, G, D, A, E yang cara memainkannya dipetik, untuk membuat suara gitar menjadi nada indah harus dipetik dengan benar sesuai dengan teknik chord atau kunci dalam memainkan gitar. Jika sudah menguasai chord pada gitar, tidak menutup kemungkinan para gitaris ingin menguasai teknik *melodi*. Teknik *melodi* pada gitar adalah teknik bermain notasi tanpa syair (instrumental) dengan di iringi oleh ritme dan putaran chord. Untuk menguasai teknik melodi dengan mahir, diharuskan menguasai teknik *fingering* atau senam jari. *Fingering* atau senam jari adalah tahap awal latihan melodi yang bertujuan untuk membuat jari terlatih dan lues saat menekan senar gitar dalam fret ataupun memetik gitar. Kedua tangan harus sinkron saat *fingering* baik itu tangan kanan atau kiri agar mencapai suara indah yang diinginkan. Untuk media pendidikan untuk belajar senam jari sudah banyak dan bisa ditemukan di internet. Seiring perkembangan zaman dan perkembangan teknologi tersebut untuk metode pembelajaran dibidang musik sudah mampu menerapkan *M-Learning*. *M-learning* (*Mobile learning*) merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *smartphone* yang mayoritas mahasiswa sudah memilikinya. Materi pembelajaran musik khususnya senam jari dasar akan di muat dalam suatu aplikasi yang dapat dijalankan pada *smartphone*. Dengan adanya hal ini,

para mahasiswa yang ingin belajar musik terutama senam jari bisa lebih nyaman dan lebih memahami materi yang telah ada di *smartphone* masing-masing mahasiswa.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar mahasiswa bisa nyaman saat belajar menggunakan *smartphone* untuk memahami materinya. Media pembelajaran ini digunakan untuk mengatasi minat mahasiswa untuk belajar senam jari di *smartphone* ketika tidak tatap muka dengan mentornya. Media pembelajaran ini berupa aplikasi android yang bernama “*Basic Fingering Guitar*” . Aplikasi ini dinilai mampu memudahkan mahasiswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun tanpa harus tatap muka dengan mentor pembimbingnya.

UKM music CAMP masih melakukan pembelajaran musik layaknya sekolah musik yang lain, yaitu mentor menguraikan dan memberikan materi secara tatap muka kepada murid tanpa menggunakan media pembelajaran apapun kemudian memberikan tugas kepada murid dengan materi yang diberikan. Sehingga, ketika sudah selesai kegiatan belajar mengajar para murid sampai dirumah itu lupa dan bingung memahami materi apa yang disampaikan oleh mentor tersebut, sehingga dipertemuan berikutnya sang mentor mengulang kembali menyampaikan materi apa yang sudah diberikan sebelumnya. Jadi, untuk menyampaikan materi selanjutnya sang mentor kuwalahan karena murid susah untuk memahami materi yang diberikan. Dan saat ada jadwal pelatihan khususnya dimateri senam jari dasar, sang mentor kadang tidak hadir dikarenakan ada kesibukan dengan kuliahnya sehingga tidak efektif untuk kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya aplikasi “*Basic Fingering Guitar* “ ini, diharapkan proses pembelajaran musik menjadi lebih efektif, bisa meningkatkan semangat mahasiswa yang ingin belajar senam jari dasar lebih giat lagi, mahasiswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun dengan *smartphone* mereka masing-masing, lebih nyaman dalam proses pembelajaran dan bisa menguasai teknik senam jari dasar ini sehingga bisa langsung ketahap selanjutnya.

Oleh karena itu, dengan menempuh tugas akhir ini penulis termotivasi dalam pengembangan aplikasi “*Basic Fingering Guitar*” sebagai media pembelajaran senam jari pada gitar di UKM music CAMP dengan memanfaatkan teknologi berbasis android. Pembelajaran melalui perangkat *smartphone* akan lebih menyenangkan, efisien, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sehingga bisa membuat mahasiswa yang ingin belajar lebih mudah memahami materi yang tersedia. Selain itu, mahasiswa lebih ditekankan menggunakan media pembelajaran “*Basic Fingering Guitar*” ini secara optimal ketika tidak tatap muka dengan mentor senam jari karena seluruh materi yang diajarkan sudah tersedia di aplikasi tersebut dan membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri dengan harapan meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mempelajari materi senam jari yang ada di aplikasi android “*Basic Fingering Guitar*”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran Basic Fingering Guitar ?
- b. Bagaimanakah pendapat mahasiswa dengan adanya Basic Fingering Guitar ?
- c. Bagaimanakah kelayakan aplikasi android Basic Fingering Guitar ini sebagai media pembelajaran senam jari pada gitar ?

1.3. Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan aplikasi android Basic Fingering Guitar sebagai media pembelajaran yang layak untuk diterapkan di UKM music CAMP pada materi senam jari pada gitar.

- b. Mengetahui pendapat mahasiswa terhadap aplikasi Basic Fingering Guitar sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis android.
- c. Mengetahui kelayakan aplikasi Basic Fingering Guitar sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis android.

1.4. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan Basic Fingering Guitar sebagai media pembelajaran senam jari pada alat musik gitar di UKM music CAMP. Penelitian ini difokuskan untuk menguji kelayakan media pembelajaran, tidak sampai berpengaruh terhadap penguasaan materi yang tersedia. Selain itu, dalam pengembangan aplikasi ini memiliki batasan lain yaitu :

- a. Bahasa, bahasa menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantar materi didalam aplikasi.
- b. Alat musik, alat musik hanya difokuskan pada alat musik gitar saja.
- c. Materi, materi hanya membahas teknik senam jari dasar pada alat musik gitar saja.

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat teoritis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang teknik bermain gitar khususnya teknik senam jari pada alat musik gitar.
 - b. Menambah wawasan/pengetahuan pada pengembangan aplikasi Basic Fingering Guitar yang memanfaatkan teknologi android sebagai media pembelajaran yang inovatif dan dapat digunakan untuk belajar teknik senam jari dasar melodi pada alat music gitar.

b. Manfaat praktis

a. Bagi mentor

Membantu mentor untuk melaksanakan pembelajaran secara interaktif dan efektif dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *android*.

b. Bagi mahasiswa

a. Mahasiswa dapat melaksanakan kegiatan belajar dimanapun dan kapan pun dengan *smartphone* masing-masing.

b. Mahasiswa memiliki sumber belajar yang sama.

c. Bagi UKM music CAMP

Tersedianya sumber belajar yang relevan dalam kegiatan pembelajaran music khususnya senam jari pada gitar.

