

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

- a. Setia Andrianita ( 2015 ) dengan judul pengembangan dan analisis kualitas aplikasi panduan shalat jenazah handphone berbasis android. Penelitian ini disebutkan bertujuan mengembangkan aplikasi panduan shalat jenazah pada handphone untuk mengetahui hasil kualitas terhadap aspek kualitas correctness, testability, usability dan portability. Hasil dari penelitian ini adalah produk Aplikasi Panduan Shalat Jenazah yang dapat berjalan pada handphone berbasis android.
- b. Akbar Kurniawan ( 2015 ) dengan judul media pembelajaran musik keroncong berbasis smartphone android. Penelitian ini disebutkan bertujuan untuk membangun media pembelajaran musik keroncong yang dapat digunakan untuk pengenalan musik keroncong dan mengetahui kelayakan dan kehandalan media pembelajaran music keroncong yang dibuat dan diterapkan sebagai materi pendamping pembelajaran seni budaya
- c. Dito Rahmawan Putra ( 2016 ) dengan judul pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi dikelas XI IPS SMA NEGERI 1 IMOGIRI pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Dalam penelitian ini disebutkan bertujuan untuk mengembangkan game edukatif berbasis android Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan perolehan rata-rata skor 4,87 , dari ahli media diperoleh rata-rata skor 4,33 , dari praktisi pembelajaran

akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,75 , dan dari penilaian siswa XI IPS SMA NEGERI 1 IMOGIRI diperoleh skor 4,19..

## 2.2. Pembelajaran Senam Jari Pada Alat Musik Gitar

### a. Musik

Musik adalah penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dalam melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah (Sunarko, 1985: 5). Istilah musik dikenal dari bahasa Yunani yaitu musike (Hardjana, 1983: 5-6). Musike berasal dari kata muse-muse, yaitu sembilan dewa Yunani di bawah dewa Apollo yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Dalam metodologi Yunani kunon mempunyai arti suatu kehidupan yang terjadinya berasal dari kemurahan hati para dewa-dewa yang diwujudkan sebagai bakat. Kemudian pengertian itu ditegaskan oleh Pythagoras, bahwa musik bukanlah sekedar hadiah (bakat) dari para dewa-dewi, akan tetapi musik terjadi karena akal budi manusia dalam bentuk teori-teori dan ide konseptual.

### b. Alat Musik

Alat musik merupakan salah satu instrumen yang bertujuan untuk menghasilkan suara. Pada umumnya, adapun yang mengasilkan suara, dan suara tersebut dapat diatur dengan cara tertentu maka disebut alat musik. Berdasarkan bunyinya alat musik dapat dibagi menjadi 5 yaitu :

1. Idiofon, alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran badan alat musik tersebut. Contohnya angklung, saron, gender dan peking.
2. Aerofon, alat musik yang sumber bunyinya berasal dari udara dan menghasilkan getaran. Contohnya terompet, suling dan saxophone.

3. Kordofon, alat musik yang sumber bunyinya berasal dari dawai. Contohnya gitar, kecapi, ukulele dan harpa.
4. Membranofon, alat musik yang sumber bunyinya berasal dari membrane yang dipukul. Contohnya drum, ketipung dan kendang.
5. Elektrofon, alat musik yang sumber bunyinya berasal dari alat musik yang dibangkitkan dengan tenaga listrik. Contohnya keyboard, gitar elektrik, bass elektrik dan drum elektrik. (Ahmad, 2016: 1-2).

c. Gitar

Gitar, gitar termasuk alat musik kordofon, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari dawai. Terdapat 6 dawai pada gitar namun ada juga gitar yang memiliki dawai 7 bahkan sampai 8 dawai. Cara memainkan alat musik gitar adalah dengan dipetik dengan jari dan pick. Pick adalah alat petik gitar yang biasanya terbuat dari akrilik tipis yang ringan dan kuat.

Dalam sejarah gitar, gitar sudah ada sejak zaman dulu, yaitu berasal dari timur tengah tepatnya di babilonia pada tahun 1500 sebelum masehi. Pada awalnya alat musik gitar dikenal dengan nama *citar* di wilayah Persia. Lalu pada tahun 476 masehi dibawa oleh bangsa romawi kedataran spanyol . bentuk alat musik gitar mengalami beberapa kali transformasi hingga akhirnya berbentuk seperti sekarang ini. Dulu dawai gitar hanya ada 4 empat dawai dan setiap dawai berpasangan. Pada abad ke-17, dawai gitar ditambah menjadi 5 dawai sehingga jarak suara yang dihasilkan lebih luas dan pola permainan gitar lebih kompleks dari yang sebelumnya. Perkembangan gitar terus berlanjut hingga pada akhirnya, bentuk gitar menjadi gitar yang kita ketahui sekarang ini. (Ahmad, 2016: 2-5).

#### d. Melodi

Melodi adalah salah satu dari unsur seni musik, yaitu kerangka yang mengkombinasikan beberapa hal sehingga bisa menjadi sebuah seni. Pengertian melodi adalah memainkan rangkaian nada-nada yang tersusun atau tinggi rendahnya sehingga menjadi sebuah lagu. Memainkan melodi sama dengan memainkan notasi-notasi dalam kerangka notasi lagu syair (disebut juga dengan instrumental). (Hendro, 2005: 2).

#### e. Senam Jari Gitar

Senam jari gitar adalah cara ataupun kegiatan untuk melenturkan jari – jemarinya saat bermain gitar, dengan berlatih senam jari banyak sekali manfaatnya. Ketika melakukan improvisasi, melancarkan teknik baru, menghafal skala baru, mendemonstrasikan riff atau lick yang baru, dan lain – lainnya. Hal – hal yang sudah disebutkan barusan akan menjadi sulit ketika jari – jemari kalian kaku. Maka dari itu dengan melakukan senam jari, otot syaraf jari kalian akan terbiasa, tidak gampang kram dan apapun yang ingin kalian lakukan dengan gitar kalian pasti bakal lancar – lancar saja tanpa ada kendala. Otot syaraf pun akan menghafal kord dan kunci pada gerakan – gerakan baru. Jadi, senam jari yang dilakukan secara teratur dan bertahap (dari kecepatan minimum sampai maksimum) akan membuat permainan gitar kita meningkat.

Ada banyak cara untuk melakukan senam jari. Untuk jari tangan kiri, senam jari dapat dilakukan dengan melatih stretching (peregangan jari), kromatik (karena banyak gitaris yang menganggap penjarian kromatik sulit dilakukan), arpeggio, legato (hammer on dan pull off), dan lain - lain. Sedangkan untuk tangan kanan, senam jari dapat dilakukan dengan melatih tremolo picking, tapping, fingerstyle akustik, dan lain – lain. (Frana, 2015: 49).

## 2.3. Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android

### a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti : ( “ tengah, perantara, atau pengantar” (Arsyad 1997: 3). Dikatakan oleh Bovee (1997) dalam Sanaky (2009: 3) media adalah alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan. Lalu itu, ditegaskan oleh AECT (1977) melalui Sadiman dkk (2008: 19), bahwa media dan peralatan mempunyai pengertian yang berbeda yaitu media atau bahan adalah perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (hardware) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. maka dapat disimpulkan media belajar adalah sebuah sarana ataupun informasi yang mengandung maksud pembelajaran dari seorang guru yang disampaikan ke pada murid dengan tujuan mengajarkan sesuatu materi tertentu.

### b. Definisi Android

Sugeng Purwanto, Heni Rahmawati dan Achmad Thermizi (2013: 177) mengatakan “Android merupakan suatu software (perangkat lunak) yang digunakan pada mobile device (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti”. Dan menurut Satyaputra dan aritonang (2014: 2) adalah sistem operasi untuk smartphone. Sistem operasi sebagai jembatan antara device (perangkat) dan pengguna, sehingga pengguna bisa menggunakan perangkat untuk suatu proses pekerjaannya yang menggunakan smartphone android. Android mempunyai sistem operasi yang open source sehingga banyak programmer yang memanfaatkan sistem ini untuk mendukung proyek mereka untuk pembuatan aplikasi. Banyak aplikasi android yang sudah beredar di internet dan juga terdapat di bawaan smartphone android seperti playstore.

c. definisi Aplikasi

Aplikasi (Application) adalah unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, permainan, pelayanan masyarakat , periklanan atau semua proses yang hampir manusia melakukan. (permana, 2005: 19). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan Aplikasi adalah perangkat lunak yang diciptakan untuk kebutuhan manusia di dunia digital seperti sekarang ini. Hampir semua aktivitas pada masa ini menggunakan aplikasi dengan berbagai macam system operasinya seperti android, mac os, windows dan lain lain.

