

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan musik sangat pesat. Sulastianto, Harry dkk [1] menyampaikan bahwa hal tersebut bisa dilihat pada banyaknya karya musik yang diciptakan. Selain itu, instrumen-instrumen musiknya pun banyak keamajuan. Hal ini membuat karya musik yang dihasilkan menjadi lebih berbobot. Salah satu instrumen musik yang digunakan dalam mengekspresikan musik adalah gitar.

Di masa sekarang ini, minat masyarakat terhadap alat musik gitar semakin meningkat, ini terbukti dengan menjamurnya sekolah-sekolah musik yang membuka kelas musik khususnya gitar, baik secara formal maupun non formal. Begitu juga di lembaga pendidikan musik formal yang menyediakan program studi jurusan musik di berbagai universitas.

“Rumah Nada Musik School” merupakan salah satu tempat les musik yang mengajarkan berbagai instrumen musik yang berlokasi di kota Bandung. Terdiri dari beberapa pengajar yang berpengalaman dalam bidangnya masing-masing, mereka memperkenalkan dan mengajarkan instrumen-instrumen musik khususnya gitar pada anak-anak didiknya, baik yang masih pemula maupun yang sudah mahir. Untuk bisa bermain gitar, para murid harus mempelajari teknik dasar cara bermain gitar terlebih dahulu, agar dapat menunjang keahlian murid dalam bermain gitar pada tahapan selanjutnya.

Adapun bahan ajar atau media yang diberikan kepada murid-murid untuk belajar yaitu media berupa CD, buku, internet, dan tutorial lainnya. Berdasarkan survei yang dilakukan kepada responden yaitu selaku penanggung jawab guru gitar pada Rumah Nada Musik dan juga beberapa murid yang di ajarnya, disimpulkan bahwa beberapa orang murid merasa kesulitan dalam mempelajari sebagian teknik-teknik dasar pada gitar. Mereka belum paham dan membutuhkan pemaparan secara simulasi dan sederhana yang dapat memaparkan secara visual teknik-teknik dasar

pada gitar. Maka dari itu, sebuah alternatif berupa aplikasi pendamping begitu diperlukan untuk meningkatkan kualitas belajar dan menciptakan interaksi visual antara murid dengan suatu objek visual tanpa harus membuat murid kebingungan dan mereka dapat berinteraksi langsung.

Dengan adanya permasalahan yang ditemukan di atas, maka di butuhkan suatu solusi, yaitu berupa media interaktif pembelajaran yang *easy to use* yang dapat menjelaskan atau memaparkan teknik-teknik dasar pada gitar secara visual dan menciptakan interaksi antara murid dan aplikasi yang dikemas secara menarik, dan dapat mendukung minat dan ketertarikan murid untuk belajar, agar para murid mudah dalam memahami materi baik di dalam tempat les maupun di luar. Selain itu, materi yang ada pada aplikasi terbilang bersifat *general*, maka dapat juga di gunakan oleh khalayak umum. Oleh karena itu, dapat di usulkan sebuah aplikasi media pembelajaran yaitu “Aplikasi Pembelajaran Cara Bermain Gitar untuk Pemula Berbasis Multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*” yang dapat membantu murid sekaligus mempermudah pengajar dalam proses belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dibuat, terdapat beberapa rumusan masalah dalam proposal Proyek Akhir, yaitu :

1. Bagaimana menjelaskan teknik-teknik dasar pada gitar secara visualisasi dan mengemasnya secara menarik dan juga sederhana agar siswa/murid dapat memahami materi dengan baik?
2. Bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

1.3 Tujuan

Adapun beberapa tujuan dalam pembuatan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Menyediakan fasilitas yang memudahkan murid dalam mempelajari teknik dasar pada gitar, dengan cara menyampaikannya melalui aplikasi

pembelajaran yang *easy to use* dan mudah dipahami oleh murid dan juga dapat di praktekkan secara langsung.

2. Mengukur kualitas pembelajaran melalui penggunaan media interaktif pembelajaran dengan cara menyajikan pesan konten yang bersifat visual.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah berfokus pada beberapa hal, yaitu diantaranya :

1. Aplikasi pembelajaran hanya bisa digunakan pada laptop atau *computer*.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash *Action Script* 2.0.
3. Pengguna aplikasi yaitu murid-murid pada tempat les gitar “Rumah Nada” dan umum.
4. Aplikasi ini mempelajari jenis gitar Akustik.
5. Memegang gitar saat *running* aplikasi.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pembelajaran cara bermain gitar untuk pemula berbasis Multimedia merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang digunakan untuk memudahkan pengajar maupun murid-murid pada “Rumah Nada Musik” yang ingin belajar bermain gitar dari tahap awal.

Aplikasi berbasis Multimedia ini dapat di jalankan secara *offline*, sehingga murid/siswa tidak perlu terkoneksi oleh internet dan dapat dibuka kapan saja dan dimana saja.

Aplikasi pembelajaran cara bermain gitar berbasis Multimedia dirancang begitu *easy to use* agar dapat di ikuti dengan mudah oleh para pemula, yang nantinya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan baik dengan cara merangsang pikiran, perasaan, kemauan belajar yang dapat terjadi. Dengan animasi *flash* dan juga di dukung komponen lainnya seperti *animation*, *audio*, *video* dan juga gambar akan membantu dan memudahkan murid dalam belajar.

Dan adapun aplikasi ini juga sebagai alternatif untuk mendampingi peran sang pengajar dalam menyampaikan teknik dasar gitar, baik itu pada tempat les maupun diluar tempat les. Aplikasi mencakup materi pembelajaran teknik-teknik dasar dalam bermain gitar untuk pemula.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membuat proyek akhir ini adalah model Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Model desain instruksional ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda merupakan model desain pembelajaran atau pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Aplikasi media pembelajaran teknik dasar bermain gitar akan dibangun menggunakan alat bantu pengembangan Flash dan Action Script[2].



Gambar 1.1
Metodologi ADDIE

Model ADDIE terdiri dari 5 fase dan berikut tahapan yang akan dilaksanakan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini.

1. **Analysis (Analisis)**

Tahapan ini merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan di pelajari oleh pengguna. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari, harus dilakukan beberapa kegiatan, diantaranya

adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis apa yang di butuhkan yang didasarkan atas kebutuhan.

Berikut adalah beberapa fase analisis :

- a. Murid-murid pada Rumah Nada School yang mengikuti pelajaran les pada kelas gitar.
- b. Mengidentifikasi cara belajar dari murid dari Rumah Nada School
- c. Batasan dalam pembelajaran bermain gitar adalah mempelajari dasar-dasar bermain gitar yaitu berupa pengenalan dan mengenalkan beberapa teknik dasar yang ada pada gitar.
- d. Batas waktu perancangan pembelajaran selama dua bulan.

2. *Design (Desain)*

Fase desain merupakan tahapan setelah melakukan analisis, maka dirancang informasi dan konten secara spesifik, sehingga tujuan aplikasi sebagai aplikasi pembelajaran bermain gitar untuk pemula dapat digunakan dalam proses belajar para murid-murid yang masih pemula pada Rumah Nada Musik. Fase ini juga mendefinisikan sasaran instruksional aplikasi ini yaitu membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran gitar bagi para pemula serta membantu murid memahami materi tersebut.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap selanjutnya adalah melakukan pembuatan dan penggabungan konten. Pada fase ini merupakan fase pengembangan dimana desainer membuat dan memasukkan konten penting yang telah dibuat dalam fase desain. Pada tahapan ini akan dibuat storyboard, kemudian membangun aplikasi sesuai data yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Jika terdapat kesalahan dalam proses pembuatan aplikasi, maka tahap inilah memperbaiki kesalahan yang ada.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang di buat. Pada fase ini, dapat dilakukan implementasi dengan cara mencoba menjalankan aplikasi yang sudah dikembangkan dan memastikan apakah seluruh komponen yang telah dikembangkan berjalan dengan benar. Selain itu, aplikasi diisi dengan konten-konten mengenai pembelajaran belajar gitar.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi selanjutnya evaluasi. Tahapan evaluasi yaitu untuk melihat apakah aplikasi tersebut sudah dengan kebutuhan pengguna atau belum. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahapan diatas yang disebut formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi ataupun improvement pada aplikasi pembelajaran .

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan Proyek Akhir ini dapat digambarkan pada diagram dibawah ini :

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Februari 2016				Maret 2016				Apr-16				Mei 2016				Juni 2016				Juli 2016			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analysis	■	■	■	■																				
Design				■	■	■	■	■	■	■														
Development									■	■	■	■	■	■	■	■								
Implementation									■	■	■	■	■	■	■	■	■							
Evaluation										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Documentation	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■