

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bakat merupakan cara untuk berekspresi dan mengerjakan sesuatu dengan hasil yang lebih baik dan nyaris sempurna, karena bakat merupakan hal yang mencakup segala faktor yang ada di dalam diri individu yang dimiliki sejak awal pertama kehidupannya dan kemudian selanjutnya menumbuhkan perkembangan berupa keahlian, ketrampilan, dan kecakapan tertentu lebih dibanding yang orang lain miliki. Bakat lebih erat definisinya dengan *aptitude* yang memiliki arti kecakapan pembawaan, yang mana mengenai kesanggupan dan potensi tertentu yang dimiliki oleh seseorang (M. Ngalm Purwanto (2017)). Bakat merupakan anugerah pemberian Tuhan. Bakat yang baik haruslah terasah dengan berkembang dengan baik seiring berjalannya waktu. Memiliki bakat yang terasah dengan baik akan membawa kita pada kesuksesan tertinggi. Perkembangan jaman saat ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas dan berkonsentrasi secara fokus. Dengan mengasah bakat yang kita miliki lebih baik lagi kita dapat terus mengembangkan bakat yang kita miliki serta memaksimalkannya di bidang yang tepat sehingga kita dapat menjadi pribadi yang mampu bersaing. Dengan memiliki bakat kita juga sudah memiliki identitas serta penilaian yang kuat dalam diri kita dari orang lain.

Saat ini, untuk mengasah bakat yang kita miliki bukanlah hal yang sulit berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka makin banyak juga sarana yang tepat untuk mengasah bakat. Dengan mengasahnya pada tempat yang tepat juga akan memunculkan identitas yang kuat pada diri masing-masing individu.

Contoh bakat yang cukup banyak diminati dan dilakoni masyarakat di masa kini adalah bakat seni. Seni menjadi wadah yang baik bagi kebanyakan orang untuk menyalurkan bakat yang dimilikinya. Kita dapat menyalurkan bakat kita ke kegiatan yang akan menghasilkan *output* yang indah seperti seni yang terdiri dari, menggambar, bermain musik, kerajinan kriya, bersastra, dan masih banyak lagi contoh lainnya. Sarana yang dapat kita gunakan untuk mengasah bakat di bidang seni, bisa berupa tempat kursus privat, sekolah musik umum, bahkan hingga ke sekolah tinggi. Dengan mengambil salah satu contoh spesifiknya yaitu seni musik dan untuk mengasah bakat dengan intensitas yang tinggi maka pilihan tepat adalah sekolah musik umum. Sudah banyak sekolah musik umum yang berdiri di berbagai kota di

Indonesia terutama di Yogyakarta yang sudah memiliki nama yang cukup terkenal sebagai kota pelajar. Banyak sekolah musik umum di Yogyakarta yang menawarkan sarana untuk mengasah dan menyalurkan bakat seni musik ke arah yang lebih baik adalah sekolah musik Purwacaraka yang terletak di Yogyakarta.

Tetapi suatu tempat pembelajaran pasti akan memiliki beberapa permasalahan, terutama masalah kejenuhan proses belajar, dan sekolah musik Purwacaraka Yogyakarta memiliki permasalahan yang di kelas instrument gitar eletrik terkait dengan kejenuhan . Permasalahan tersebut terletak pada bagaimana cara mencari metode lain yang dapat digunakan sebagai variasi di kelas gitar elektrik terhadap materi ajar yang diberikan oleh para guru. Berdasarkan dari permasalahan yang dialami tersebut, maka penulis memutuskan untuk mengangkatnya menjadi penelitian dengan membuat sebuah aplikasi pembelajara yaitu Aplikasi Pembelajaran Interaktif Gitar Elektrik Untuk Sekolah Musik Umum Berbasis Animasi dengan Metode Game dan Simulasi yang nantinya akan menambah opsi metode pengajaran baru khususnya di Sekolah Musik Purwacaraka, yaitu secara interaktif. Diharapkan, nantinya aplikasi ini dapat membantu guru dalam pemberian materi ajar kepada siswa dengan lebih variatif. Dengan adanya aplikasi ini nantinya diharapkan juga dapat menjadi bukti bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif bersifat fleksibel dan dapat dipergunakan di berbagai bidang pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka penulis melakukan perumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut :

- a. Apakah aplikasi pembelajaran yang telah dibuat dapat menjadi tambahan metode pengajaran sesuai kurikulum Sekolah Musik Purwacaraka Yogyakarta yang tepat ?
- b. Bagaimana pengaruh materi pembelajaran yang telah dibuat terhadap siswa gitar elektrik Sekola Musik Purwacaraka Yogyakarta ?
- c. Apakah aplikasi ini mampu menyampaikan materi-materi pembelajaran gitar elektrik dengan materi teapaat sesuai standar siswa Sekolah Musik Purwacaraka?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari rumusan masalah di atas, maka penulis menentukan Fokus batasan masalah untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini berisi pembelajaran khusus untuk instrument gitar elektrik.

- b. Penelitian aplikasi pembelajaran ini mengambil tempat di satu cabang sekolah musik purwacaraka, yaitu Purwacaraka Pusat yang beralamatkan di jalan Monjali Yogyakarta, dengan materinya fokus pada materi gitar elektrik dengan kurikulum sekolah musik Purwacaraka pada tahun 2007 yang resmi terdaftar di dinas.
- c. Level yang terdapat di aplikasi ini maksimal hanya ada 4 *grade* saja, yaitu *grade* intro(pemula), *grade* 1, *grade* 2, dan *grade* 3.
- d. Aplikasi ini diperuntukkan hanya untuk 2 pengguna yaitu guru dan siswa Sekolah Musik Purwacaraka yang berstatus aktif.
- e. Aplikasi ini berbasis Android, dan dibuat menggunakan Software Adobe Animate CC.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, adalah :

- a. Mengetahui hasil efisiensi belajar mengajar di Sekolah Musik Purwacaraka sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran yang dibuat.
- b. Mengetahui bagaimana hasil pencapaian terhadap murid sebagai objek utama ditinjau dari segi penggunaan aplikasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui bagaimana proses aktivitas belajar mengajar standar bertatap muka di Sekolah Musik Purwacaraka Yogyakarta.
- b. Mengetahui dan memahami bagaimana menyusun penyajian materi ajar secara multimedia berbasis animasi yang tepat untuk murid-murid di Sekolah Musik Purwacaraka khususnya di kelas Gitar Elektrik agar dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh Sekolah Musik Purwacaraka Yogyakarta.
- c. Meningkatkan minat siswa Sekolah Musik Purwacaraka Yogyakarta untuk mempelajari musik dengan media yang lebih menarik.
- d. Dapat menjadi bagian dari proses belajar mengajar di kelas lengkap pada materinya yang dapat digunakan sesuai dengan target materi pada masing-masing guru di Sekolah Musik Purwacaraka Yogyakarta.

1.6. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metodologi, yaitu :

- a. *Literature Review Method* (Metode Studi Pustaka), yang merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari materi belajar mengajar per masing-masing *grade*, kurikulum keseluruhan Sekolah Musik Umum dengan objek Sekolah Musik Purwacaraka Yogyakarta, cara pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis animasi, dan hal-hal lainnya yang terkait dengan penelitian ini. Untuk bentuk sumber data dari metode ini dapat berupa buku, jurnal materi, paper, dan referensi keilmuan yang lainnya.
- b. Metode Wawancara, yaitu merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggali informasi dari narasumber-narasumber yang terkait dengan penelitian dan informasi yang didapat akan menjadi kerangka utama dari solusi yang nantinya akan dihasilkan dari penelitian tersebut.
- c. *Concept Method* (Metode Konsep), yang merupakan perancangan tahap awal aplikasi yang akan dibuat dengan cara menentukan serta mengidentifikasi objek pengguna, bagaimana rupa dan cara kerja aplikasi, serta tujuan dari pembuatan aplikasi pembelajaran ini.
- d. *Design Method* (Metode Perancangan), yang merupakan perancangan sebuah aplikasi yang akan dibuat dengan cara menentukan segi konsep dasar, segi spesifikasi terkait arsitektur kerangka utama (diagram VTOC, dan diagram *overview*) dan arsitektur isi konten(gambaran umum sistem), segi tampilan(antar muka, pertimbangan *User Interface* (UI), *User Experience* (UX)),dan segi ide kreatif yang akan dituangkan agar lebih menarik pada beberapa bagian di aplikasi pembelajaran yang akan dibuat.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk penelitian ini disusun sebagaimana mestinya untuk memberikan gambaran umum tentang keseluruhan penelitian ini. Untuk detail dari sistematika penulisannya, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian, serta sistematika penulisan dari laporan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Gitar Elektrik Untuk Sekolah Musik Umum Berbasis Animasi dengan Metode Game dan Simulasi.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai gambaran umum landasan teori yang terdapat di dalam

Aplikasi Pembelajaran Interaktif Gitar Elektrik Untuk Sekolah Musik Umum Berbasis Animasi dengan Metode Game dan Simulasi.

BAB III METODOLOGI

Berisi pembahasan metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Gitar Elektrik Untuk Sekolah Musik Umum Berbasis Animasi dengan Metode Game dan Simulasi tahap pembuatan, dengan metode dimulai dari konsep perancangan tampilan, dan alur kerja aplikasi, pengumpulan data dari sumber-sumber yang terpercaya dan terkait dalam penelitian ini, perancangan pembangunan serta pengujian aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi pembahasan hasil dan pengujian dari aplikasi yang telah dibuat berupa *screenshot* implementasi dan uraian implementasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif Gitar Elektrik Untuk Sekolah Musik Umum Berbasis Animasi dengan Metode Game dan Simulasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi penutup dari laporan yang berisi kesimpulan dan saran dari penelitian aplikasi pembelajaran yang telah dibuat, dengan bentuk ulasan singkat dari hasil bekerjanya aplikasi yang telah dijalankan dan diuji serta saran yang akan digunakan untuk pengembangan sistem pada tahap selanjutnya.