

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Aktivitas belajar mengajar di dunia Pendidikan selalu berkembang dari masa ke masa. Proses belajar mengajar pun sudah ada sejak kecil seperti seorang ibu mengajari anaknya telungkup, merangkak, mengeja dan juga berbicara, berhitung. Maupun seorang ayah yang mengajari anaknya berjalan, berlari juga menaiki sepeda juga nilai-nilai moral dan etika juga terjadi dalam proses belajar di rumah.

Setelah proses pembelajaran di rumah, anak – anak menempuh Pendidikan formal, dari kelompok bermain, taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas / sekolah menengah kejuruan, lalu menempuh perkuliahan (D3, S1, S2, S3). Selain belajar di sekolah, belajar juga bisa menggunakan teknologi contohnya *smartphone* tidak hanya untuk menerima pesan sms dan *chatting online* namun bisa digunakan untuk belajar secara digital seperti melalui forum, *youtube*, hingga aplikasi *smartphone*.

Proses belajar mengajar tidak hanya sebatas dalam lingkungan sekolah maupun universitas, melainkan mencakup cakupan yang lebih luas seperti les pelajaran, kursus keterampilan tertentu. Kursus keterampilan yang dipelajari seperti menari, *modelling*, menjahit, menyanyi, hingga bermain alat musik dan

masih banyak lagi kursus keterampilan lainnya. Bahkan, yang menariknya instansi seperti Gereja juga mengadakan kegiatan kursus.

Seperti pada Gereja Bethel Injil Sepenuh (GBIS) Maranatha Jambi, khususnya pada komunitas Remajanya (*Teens Arrow*). Pada komunitas *Teens Arrow* mereka diberi kesempatan untuk mengikuti kursus musik. Biasanya, komunitas tersebut memiliki guru yang berasal dari jemaat Gereja tersebut yang sebelumnya juga belajar dari generasi sebelumnya. Namun dari generasi ke generasi belum ada materi secara tertulis dikarenakan guru belajar secara otodidak, sehingga guru (jemaat) harus hadir dalam setiap latihan untuk memberikan arahan kepada murid (anak – anak remaja), yang dimana latihan ini berlangsung 1x seminggu dan jika guru berhalangan hadir, kursus ditiadakan.

Melalui kuisisioner yang penulis bagikan pada komunitas remaja diperoleh 22 orang responden, 50% bisa bermain musik dan 50% tidak bisa bermain musik. Sebanyak 14 orang tidak bisa bermain piano dan 19 orang tertarik untuk belajar bermain piano. Serta 13 orang ingin menggunakan aplikasi *smartphone* jika ada aplikasi khusus untuk belajar piano sedang 9 orang lainnya menjawab mungkin.

Setelah kasus pertama Covid 19 muncul, virus terus menyebar hingga seluruh Indonesia. Gubernur Ibukota, Anies Baswedan [1] “Setelah Presiden Joko Widodo mengimbau agar masyarakat "kerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah di rumah", Gubernur DKI Jakarta, Anies Baswedan, meminta warga Jakarta mematuhi imbauan Presiden Joko Widodo.

Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk menekan angka penularan virus covid-19 ini. Salah satunya dengan meniadakan kegiatan – kegiatan berkerumun termasuk ibadah *on – site* di gereja. Kebijakan ini pun akhirnya berdampak pada kegiatan – kegiatan di gereja mulai dari Ibadah Raya Umum, Komunitas dalam gereja, Kunjungan jemaat hingga kursus musik piano yang ada menjadi terhambat.

Maka dari itu, penulis ingin merancang sebuah aplikasi pembelajaran terkhusus untuk kursus musik piano yang dapat membantu anak – anak remaja yang ingin belajar piano secara terarah sehingga tidak terhalang jadwal pertemuan dan terhambat dalam masa pandemi yang dituangkan dalam tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN DASAR ALAT MUSIK PIANO BERBASIS ANDROID PADA KOMUNITAS REMAJA (TEENS ARROW) GBIS MARANATHA JAMBI”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, penulis merumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Merancang Sebuah Aplikasi Pembelajaran Dasar Alat Musik Piano Berbasis Android Pada Komunitas Teens Arrow GBIS Maranatha Jambi ?” .

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem ini berbasis Android.
2. Aplikasi ini dirancang untuk digunakan oleh anak – anak remaja di GBIS Maranatha Jambi yang mempelajari piano.
3. Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi *offline* yang tidak membutuhkan koneksi internet ketika digunakan.
4. Aplikasi berisi tentang materi – materi dasar seperti teori – teori dasar (yang terdiri dari istilah umum, interval dasar, tangga nada dasar), kunci dasar piano serta beberapa contoh lagu Kristiani untuk bahan pembelajaran piano dan soal latihan.
5. Tidak dilengkapi dengan pembelajaran not balok.
6. Perancangan aplikasi menggunakan Android studio.
7. Metode perancangan sistem menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dari dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Menganalisis proses pembelajaran musik piano yang dilakukan pada komunitas remaja GBIS Jambi.

2. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran alat musik piano pada komunitas remaja GBIS Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan aplikasi ini pengguna dapat menambah pengetahuan tentang teori – teori dasar dalam bermusik hingga berlatih memainkan alat musik piano.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu proses belajar mengajar di Gereja yang terhambat akibat pandemi.
3. Diharapkan menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang perancangan aplikasi sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Maksud dan tujuan dari pembuatan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk mempermudah penulis dalam membuat dan menyelesaikan permasalahan yang dianalisis oleh penulis sehingga lebih terarah dan lebih terfokus serta diuraikan bab per bab.

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang pemilihan judul, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistem penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan uraian teoritis tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dari beberapa sumber.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama pengerjaan penelitian ini meliputi metode yang digunakan serta tools (alat bantu) yang digunakan untuk merancang perangkat lunak.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang Gambaran umum Objek Penelitian (perusahaan/instansi) serta gambaran rancangan *input-output* dan rancangan struktur aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang hasil pengimplementasian dari hasil rancangan aplikasi serta hasil dari pengujian aplikasi yang telah dirancang.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai hasil perancangan aplikasi yang telah dibentuk disertai dengan saran yang diberikan penulis.