BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dasar dari pelajaran musik adalah teori musik. Teori musik merupakan kumpulan teori yang dapat digunakan untuk memahami musik, meliputi pemahaman mengenai notasi musik, tanda birama, irama, interval, dan lain sebagainya. Dari hasil penelitian yang dilakukan Taupik (2014), diketahui bahwa kontribusi penguasaan teori musik terhadap prestasi bermain ansambel musik ialah sebesar 45.6%. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara penguasaan teori musik dan kemampuan bermain instrumen musik. Artinya, semakin tinggi penguasaan teori musik, maka semakin tinggi pula prestasi dalam bermain ansambel musik yang dapat dicapai oleh siswa.

Meskipun demikian, melalui hasil wawancara yang telah dilakukan penulis, terdapat banyak pelajar yang memiliki keterbatasan waktu untuk menghadiri kelas atau kursus teori musik. Hal ini menjadi salah satu penyebab pembelajaran praktik musik tidak berjalan dengan lancar dikarenakan pelajar yang tidak menguasai dasar teori musik. Pemahaman dasar teori musik yang terbatas menjadi faktor penghambat dalam mempelajari praktik musik, di mana pelajar merasa kesulitan dalam membaca dan memahami partitur musik, serta memainkan musik dengan lebih baik.

Di sisi lain, sistem ujian sertifikasi teori musik yang dilaksanakan oleh *The Associated Board of the Royal Schools of Music* mengalami transisi dari yang awalnya pelaksanaan ujian berbasis kertas menjadi pengujian berbasis komputer dengan pengawasan *online* (ABRSM, 2019). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru musik, Henny (26 Mei 2023) diketahui bahwa perubahan pengujian yang dilakukan ini menjadi salah satu pemicu 4 dari 10 pelajar berusia 7 – 10 tahun tidak lulus pada ujian sertifikasi teori musik *grade* 1 hingga *grade* 3. Hal ini disebabkan oleh sistem pembelajaran yang dilakukan masih konvensional atau berbasis kertas dan pensil. Akibatnya, para pelajar merasa tidak terbiasa dengan perubahan pengujian berbasis komputer tersebut.

Dengan meningkatnya penggunaan internet dan perangkat yang digunakan untuk mengakses internet dapat memudahkan pengguna dalam mengakses *website* (Turan & Sahin, 2017). Persoalan yang dialami oleh para pelajar, seperti yang telah disampaikan sebelumnya, yaitu keterbatasan waktu belajar, pemahaman materi yang minim, serta perubahan sistem pengujian dapat diatasi dengan penggunaan *website* sebagai media belajar. Akan tetapi, masalah situs *web* muncul secara berbeda pada layar yang berbeda mulai terjadi di mana belum dapat menyesuaikan ukuran layar perangkat pengguna. Oleh karena itu, menurut Turan & Sahin (2017) pendekatan *responsive web design* menjadi salah satu solusi pada permasalahan tampilan *web* tersebut.

Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayat et al. (2016) dalam "Penerapan *Responsive Web Design* Dalam Perancangan Sistem Modul *Online* Adaptif", penggunaan *responsive web design* dapat membantu pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan cara belajar siswa serta dapat digunakan kapanpun, dimanapun, dan memakai perangkat apapun sehingga dapat berdampak pada bidang pendidikan dan juga personalisasi gaya belajar pelajar. Penggunaan *responsive web design* pada *website* pembelajaran lebih *user-friendly* dan menyenangkan saat digunakan melalui perangkat seluler yang berbeda (Baturay & Birtane, 2013).

Dengan menggunakan *responsive web design*, aplikasi pembelajaran teori musik dapat diakses secara daring melalui *browser web* tanpa memerlukan instalasi tambahan. Pemanfaatan pendekatan ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk mempelajari materi kapan pun dan dimana pun selama pelajar memiliki akses internet. Ditambah lagi di era digital saat ini, pengguna memiliki berbagai macam perangkat, seperti *desktop*, laptop, tablet, dan *smartphone* dengan berbagai ukuran layar. Hal ini memungkinkan pengguna dapat memiliki akses yang optimal terhadap materi pembelajaran dari berbagai perangkat, sehingga pengguna dapat melanjutkan pembelajaran meskipun menggunakan perangkat yang berbeda (Nusantara, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang aplikasi pembelajaran dasar teori musik dengan menggunakan pendekatan *responsive web design*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat permasalahan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran dasar teori musik yang dapat memberikan aksesibilitas melalui perangkat apa pun yang dimiliki oleh individu yang ingin mempelajari dasar teori musik?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat diakses dengan efektif dan efisien oleh pengguna yang ingin mempelajari dasar teori musik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki dua tujuan, yakni sebagai berikut.

1. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *web* dengan menggunakan pendekatan *responsive web design*.
2. Menguji aplikasi agar dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pengguna yang ingin mempelajari dasar teori musik.

1.4 Batasan Masalah

Fokus penelitian ini terbatas pada:

1. Aplikasi berbasis *web.*
2. Aplikasi menggunakan bahan materi *grade* 1 – *grade* 3.
3. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan bahasa Javascript serta menggunakan *framework* React Js.
4. Tools yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah Visual Studio, Postman, dan Google Chrome.
5. Aplikasi belum didukung dengan fitur audio.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian:

1. Mempermudah pelajar dalam mempelajari dasar teori musik.
2. Meningkatkan partisipasi dari pelajar dasar teori musik.
3. Membantu pelajar berusia 7 – 10 tahun agar dapat beradaptasi dengan sistem pengujian secara daring.
4. Mendukung pemahaman dasar teori musik pelajar guna mendukung pembelajaran praktik musik.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua tahapan metode penelitian yang dilakukan, yaitu:

1.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara. Metode wawancara dilakukan kepada pihak – pihak yang terkait dalam pembelajaran musik. Melalui metode ini, diketahui informasi mengenai permasalahan yang ingin di atasi serta kebutuhan yang diharapkan dapat dipenuhi oleh sistem usulan.

1.2.2 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam sistem usulan adalah *Rapid Application Development* (RAD). *Rapid Application Development* (RAD) ialah pendekatan dalam siklus pengembangan yang bertujuan untuk mencapai hasil yang lebih cepat dan kualitas

yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang diperoleh dengan siklus tradisional (Pricillia & Zulfachmi, 2021).

Dalam pengembangan aplikasi menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) terdapat empat tahapan, yaitu (Noertjahyana, 2002):

1. Perencanaan Kebutuhan

   Fase ini adalah fase permulaan dalam pengembangan sistem, di mana dilakukan penentuan masalah dan pengumpulan informasi guna mengidentifikasi tujuan akhir atau maksud dari sistem dan kebutuhan informasi yang diinginkan.

2. Desain Sistem

   Tahapan ini merupakan komponen yang sangat penting dalam metodologi RAD, di mana fase ini yang membedakannya dari model air terjun tradisional. Melalui fase ini, pengembang akan kembali ke tahap pembuatan prototipe, hingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

3. Proses Pengembangan Sistem

   Pada fase ini, desain sistem yang telah dihasilkan dan disetujui akan diubah menjadi bahasa yang dapat dibaca oleh komputer. Dalam tahapan ini, pengembang akan merancang sistem agar siap digunakan oleh pengguna. Sedikit penyesuaian masih memungkinkan pada tahap siklus pengembangan aplikasi ini.

4. Implementasi atau Penyelesaian Produk

Pada tahapan ini, pengujian sistem akan dilakukan sebelum implementasi sistem. Hal ini dilakukan untuk mendeteksi kesalahan yang mungkin terjadi pada sistem yang dikembangkan. Melalui fase ini, umumnya diberikan *feedback* mengenai sistem yang sudah dibuat dan mendapatkan persetujuan mengenai sistem yang telah dikembangkan.

1.7 Sistematika Penelitian

Penelitian tersusun dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai kerangka teori yang mendukung analisis dan juga membahas hasil penelitian dari peneliti sebelumnya.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan bagaimana rancangan sistem yang akan dibangun. Bab ini terurai menjadi sub bab yaitu Analisa Kebutuhan Sistem dan Perancangan Sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil kegiatan penelitian yang dilakukan dan deskripsinya, serta pembahasan hasil penelitian. Bab ini terurai menjadi sub bab, yaitu Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan umum hasil penelitian yang disajikan secara ringkas dan padat. Saran menjelaskan tentang penelitian lanjutan apa yang perlu dilakukan dan diberikan kepada pihak yang memperoleh manfaat dari hasil penelitian.