

**PENGUNAAN *SOFTWARE YOUSICIAN* DALAM
PEMBELAJARAN GITAR UNTUK MELATIH TEKNIK
STRUMMING DI SMA PGRI 2 KAYEN PATI**

SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Fauzi Dwi wicaksono
NIM 20102680132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2023/2024

**PENGUNAAN *SOFTWARE YOUSICIAN* DALAM
PEMBELAJARAN GITAR UNTUK MELATIH TEKNIK
STRUMMING DI SMA PGRI 2 KAYEN PATI**



Disusun oleh
Fauzi Dwi Wicaksono
NIM 20102680132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Semester Gasal 2023/2024

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**


Genap 2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:


PENGUNAAN SOFTWARE YOUSICIAN DALAM PEMBELAJARAN GITAR UNTUK MELATIH TEKNIK STRUMMING DI SMA PGRI 2 KAYEN PATI diajukan oleh Fauzi Dwi Wicaksono, NIM 20102680132, Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.
NIP 197302142001121002/NIDN 0014027301

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.
NIP 197302142001121002/NIDN 0014027301

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Ayu Tresna Yunita, S.Sn., M.A.
NIP 197706212006042001/NIDN 0021067704

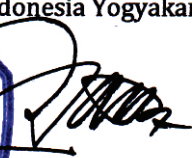
Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Dra. Endang Ismudiati, M.Sn.
NIP 196101221989032001/NIDN 0022016101

Yogyakarta, 11 - 06 - 24

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 197111071998031002/NIDN 0007117104

Ketua Program Studi
Pendidikan Musik



Dr. R.M. Surtihadi, S.Sn., M.Sn.
NIP 197007051998021001/NIDN 0005077006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fauzi Dwi Wicaksono
NIM : 20102680132
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik
Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

PENGUNAAN SOFTWARE YOUSICIAN DALAM PEMBELAJARAN GITAR UNTUK MELATIH TEKNIK STRUMMING DI SMA PGRI 2 KAYEN PATI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penelitian karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 Mei 2024



Fauzi Dwi Wicaksono
NIM 20102680132

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan kepada orang tua tercinta beserta keluarga.



MOTTO

“Kawulo mung sadermo, mobak mosik kersaning hyang sukma”

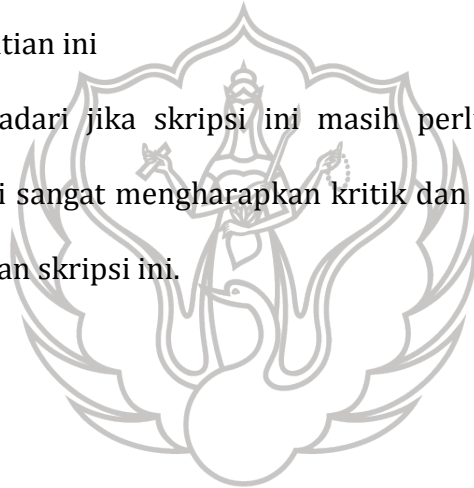
KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji dan Syukur yang mendalam kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan kasih dan rahmat-Nya serta kelancaran dan kesehatan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Meskipun perjalanan dalam penyusunan skripsi ini penuh dengan rintangan, namun dengan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya dapat terselesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. R.M Surtihadi, M. Sn. selaku Ketua Prodi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Mei Artanto, S.Sn., M.A., selaku sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik
3. Tri Wahyu Widodo, S. Sn., M. A. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
4. Dra. Endang Ismudiati, M. Sn selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
5. Ayu Tresna Yunita, S. Sn., M. A selaku Dosen Penguji Ahli, yang telah memberikan arahan kepada penulis saat sidang skripsi.
6. Kedua orang tua penulis Ngasman dan Aminah yang tidak pernah lelah berdoa dan selalu memberikan dukungan sampai terselesaikannya skripsi ini.
7. Fitri Maria Ulfa S. Pd selaku Kepala Sekolah SMA PGRI 2 Kayen Pati yang telah memberikan izin dan tempat bagi peneliti untuk penelitian ini.

8. Edho Cipta Wijayanto selaku Guru Musik SMA 2 PGRI Kayen, yang telah membantu memberikan izin dan mendukung proses penelitian ini.
9. Kepada TheKonts alias vio, Kibo dan Pius yang telah menemani dan mendukung setiap proses yang peneliti jalani.
10. Teman-teman program studi Pendidikan Musik 2020 yang telah menjadi sahabat saudara dan tempat berkeluh kesah selama perkuliahan.
11. Siswa yang mengikuti *life skill* musik SMA 2 PGRI Kayen yang terlibat dalam penelitian ini

Peneliti menyadari jika skripsi ini masih perlu penyempurnaan oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.



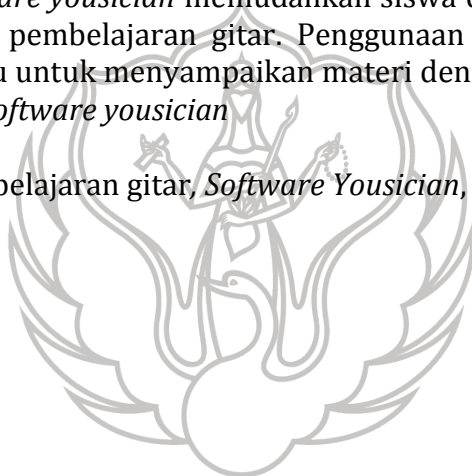
Yogyakarta, 28 Mei 2024

Fauzi Dwi Wicaksono

ABSTRAK

Penelitian ini berlatar belakang dari siswa kelas 10 yang masih sulit memahami teknik *strumming* dengan ritme yang benar saat pembelajaran gitar pada kegiatan *life skill* musik di SMA PGRI 2 Kayen Pati. *Software Yousician* digunakan dalam kegiatan *life skill* musik untuk membantu siswa agar lebih memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa dan guru dengan menggunakan *software Yousician* dalam membantu pembelajaran gitar untuk melatih teknik *strumming* pada kegiatan *life skill* seni musik di SMA PGRI 2 Kayen Pati. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *software Yousician* dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran siswa dalam memahami materi teknik *strumming* secara baik. Kesimpulan dari penelitian ini penggunaan *software yousician* memudahkan siswa dalam memahami teknik *strumming* dalam pembelajaran gitar. Penggunaan *software yousician* juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan fitur yang di di dalam *software yousician*

Kata Kunci : Pembelajaran gitar, *Software Yousician*, *Strumming*



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR NOTASI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Rumusan Masalah.....	5
C.Tujuan Penelitian.....	6
D.Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
B. LANDASAN TEORI	12
1. Gamifikasi	12
2. <i>Yousician</i>	14
3. Media Pembelajaran.....	15
4. Metode Pembelajaran Secara Bertahap.....	17
5. <i>Software</i>	17
6. Alat musik Gitar.....	18
7. Teknik Strumming	21

BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Situasi Sosial (<i>Social Situation</i>).....	24
C. Instrumen Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	25
E. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian.....	30
1. Proses pembelajaran gitar dengan menggunakan <i>software Yousician</i> dalam melatih teknik <i>strumming</i>	30
2. Hasil proses pembelajaran gitar menggunakan <i>software Yousician</i> dalam dalam melatih teknik <i>strumming</i>	47
3. Hasil penggunaan <i>software Yousician</i> dalam membantu pembelajaran gitar di SMA PGRI 2 Kayen Pati.....	51
B. Pembahasan	57
1. Analisis proses pembelajaran gitar dalam melatih teknik <i>strumming</i> dengan menggunakan <i>software Yousician</i>	57
2. Analisis penggunaan <i>software Yousician</i> dalam Mempermudah melatih teknik <i>strumming</i> dalam pembelajaran gitar	60
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69

DAFTAR NOTASI

Notasi 4. 1 Lagu <i>Was Made for Lovin You</i> dan <i>Sunset Silicon</i> materi pertemuan1	36
Notasi 4. 2 Lagu <i>Conquer the Galaxy</i> materi pertemuan ke2.....	38
Notasi 4. 3 Lagu <i>Lifewire</i> materi pertemuan Ke 3	41
Notasi 4. 4 Lagu <i>Gems</i> materi pertemuan Ke4	43
Notasi 4. 5 Lagu <i>Viva la Vida</i> materi pertemuan ke 5.....	45
Notasi 4. 6 Lagu <i>Four Chord the of L'amour</i> materi pertemuan ke 6.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Gamifikasi.....	14
Gambar 2. 2	<i>Yousician</i>	15
Gambar 2. 3	Gitar akustik.....	19
Gambar 2. 4	Gitar elektrik	20
Gambar 2. 5	Teknik <i>strumming downstroke</i>	22
Gambar 2. 6	Teknik <i>strumming upstroke</i>	23
Gambar 3. 1	Analisis Data Interaktif Miles & Huberman	29
Gambar 4. 1	Pertemuan ke 1 Menggunakan <i>software Yousician</i>	35
Gambar 4. 2	Teknik <i>Strumming Downstroke</i>	35
Gambar 4. 3	Pertemuan ke 2 menggunakan <i>software Yousician</i>	36
Gambar 4. 4	Teknik <i>Downstroke</i> dan <i>Upstroke</i>	40
Gambar 4. 5	Pertemuan Ke 3 menggunakan <i>software Yousician</i>	42
Gambar 4. 6	Pertemuan ke 4 menggunakan <i>software Yousician</i>	46
Gambar 4. 7	Pertemuan ke 5 menggunakan <i>software Yousician</i>	44
Gambar 4. 8	Pertemuan ke 6 menggunakan <i>software Yousician</i>	48
Gambar 4. 9	Dokumentasi pembelajaran gitar	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi menjadi salah satu peran yang membuka perubahan pendidikan saat ini dengan adanya teknologi ini memberikan akses yang sangat mudah dan efisiensi memungkinkan siswa untuk belajar tanpa harus bertemu langsung dengan pengajar di lokasi yang sama. Berkat adanya teknologi saat ini juga berbagai sarana dan *platform* media pembelajaran *online*, seperti video pembelajaran, kuis interaktif telah membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif. Menurut Nurillahwaty (2021) Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi di era modern dan global. Dunia pendidikan harus terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Peran teknologi dalam bidang pendidikan musik juga telah membawa banyak manfaat seperti adanya media pembelajaran yang inovatif. Teknologi telah memberikan banyak manfaat dan inovasi dalam bidang pendidikan musik mengubah cara belajar dan mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Menurut Waddell (2019) Dengan adanya teknologi baru melalui sistem yang canggih dan sistem analisis perilaku dan umpan balik yang canggih dan interaktif memiliki yang potensi untuk meningkatkan komunikasi, efisiensi, efektivitas dan praktik yang sehat dalam pembelajaran musik. Salah satu aspek yang telah memainkan peran penting dalam pendidikan musik adalah

penggunaan *software*

Software merupakan salah satu perangkat yang dibutuhkan dalam menjalankan komputer. menurut Lubis (2020). *Software* merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer berupa program yang akan menjalankan suatu perintah. Keberadaan *software* mempermudah berbagai pekerjaan dan proses dalam berbagai bidang termasuk dunia pendidikan. Dengan adanya *software* ini dapat membantu proses pembelajaran pendidikan non formal maupun formal

SMA PGRI 2 Kayen Pati yang berlokasi di jl. raya Kayen-jatiroto km. 1, Desa Jatiroto, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah formal di kota Pati yang memiliki program *life skill* di dalam kurikulumnya. *Life skill* merupakan program yang dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan praktis yang berguna bagi kehidupan sehari-hari dan masa depan siswa. Program ini wajib diikuti oleh semua siswa dengan tujuan untuk membekali siswa dengan berbagai keterampilan praktis yang berguna bagi kehidupan sehari-hari dan masa depan siswa nantinya, siswa harus memilih salah satu kegiatan *life skill* sejak kelas 10 yang nantinya akan dibawa sampai jenjang kelas 12. Kegiatan *life skill* ini dilakukan pada hari Kamis-Sabtu, siswa dapat memilih beberapa kegiatan *life skill* antara lain: salon, tata boga, tata kecantikan, komputer, elektro, sinematografi, sablon, tata busana, bahasa Korea, otomotif dan seni musik

Kegiatan *life skill* seni musik di SMA PGRI 2 Kayen Pati terbentuk sejak tahun 2011. Saat ini jumlah siswa yang mengikuti *life skill* musik \pm 45 peserta didik yang mengikuti kegiatan *life skill* seni musik yang terdiri dari siswa-siswi kelas 10 sampai kelas 12 yang tergabung dalam kegiatan *life skill* musik tersebut. Kegiatan *life skill* seni musik di SMA PGRI 2 Kayen Pati ini merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengasah keterampilan dan bakat siswa dalam mengenal dasar-dasar bermain musik serta menekankan pengembangan kepribadian siswa dalam segi apresiasi musik. Jenis alat musik utama yang ada dalam kegiatan *life skill* seni musik yaitu: gitar, bass, drum, dan keyboard dan vokal

Melalui observasi yang dilakukan di SMA PGRI 2 Kayen Pati peneliti menemukan bahwa beberapa siswa kelas 10 yang mengikuti kegiatan *life skill* musik mengalami berbagai hambatan terutama dalam memahami dasar-dasar pembelajaran bermain gitar. Salah satu hambatan utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap teknik *strumming* dengan ritme yang benar. Pada pencapaian kompetensi pembelajaran kelas 10 siswa harus memahami dan memainkan teknik-teknik dalam instrumen musik di antaranya adalah teknik *strumming* pada gitar. Teknik *strumming* merupakan teknik untuk membunyikan senar gitar secara ritmis untuk menghasilkan suara yang harmonis dan sesuai dengan ritme. Kesulitan ini dikarenakan media yang kurang tepat yang digunakan guru sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

Adapun bahan ajar atau media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berupa buku, tetapi siswa masih bingung dan belum bisa memahami materi serta kurang antusias saat mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu guru belum menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, guru belum menggunakan media pembelajaran karena masih kebingungan saat mengoprasikanya. Dari konteks permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu solusi yang berbentuk media pembelajaran yang mudah dipahami oleh para siswa dan mampu menyajikan pembelajaran dasar gitar secara visual dan dikemas secara menarik dengan tujuan mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Solusi ini diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi dengan baik dalam media pembelajaran di sekolah. Salah satu alternatif yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *software Yousician*.

Yousician merupakan sebuah *software* pembelajaran musik yang berasal dari Finlandia. *Software* ini menawarkan pembelajaran interaktif untuk berbagai alat musik di antaranya adalah gitar, bass, ukulele, piano dan vokal. *Software Yousician* menyediakan pelajaran terpadu, latihan, serta koleksi lengkap lagu-lagu populer untuk dijadikan bahan latihan. Salah satu keunggulan utama dari *software Yousician* adalah fiturnya yang mampu mendeteksi suara permainan alat musik pengguna, sehingga dapat memberikan evaluasi langsung dan panduan yang tepat sesuai dengan kemampuan para siswa. *software Yousician* juga dikenal karena menyajikan

materi pembelajaran yang menarik sehingga cocok digunakan untuk memandu siswa melalui langkah-langkah pembelajaran yang benar

Penggunaan *software Yousician* diharapkan dapat membantu mengatasi hambatan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran gitar pada kegiatan *life skill* seni musik di SMA PGRI 2 Kayen Pati. *Urgensi* penelitian ini terletak pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, memastikan pemahaman siswa, meningkatkan keterampilan dan memberikan dukungan yang diperlukan kepada guru agar dapat mengatasi tantangan dalam menggunakan media pembelajaran baru. Penelitian ini juga memungkinkan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran musik, terutama dalam hal pembelajaran gitar dan juga akan membantu mengeksplorasi cara baru untuk mengajar dan mempelajari musik dengan cara yang lebih menarik

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang adapun rumusan masalah yang dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut

1. Bagaimana proses pembelajaran gitar dalam menggunakan *software Yousician* untuk melatih teknik *strumming* di SMA PGRI 2 Kayen Pati?
2. Apakah penggunaan *software Yousician* dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran gitar di SMA PGRI 2 Kayen Pati

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai berdasarkan rumusan masalah sebagai berikut

1. Mengetahui proses pembelajaran gitar dalam menggunakan *software Yousician* untuk melatih teknik *strumming* di SMA PGRI 2 Kayen Pati
2. Memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran gitar di SMA PGRI 02 Kayen Pati dengan menggunakan *software Yousician*

D. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharap mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Melalui penelitian ini, diharap mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di era globalisasi saat ini

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan akan membantu siswa SMA PGRI 2 Kayen Pati untuk memudahkan latihan teknik *strumming* pada pembelajaran gitar