

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia, serta dapat berlaku dimana pun dan kapan pun (Sembiring dan Uyuni., 2018: 2). Pengembangan pembelajaran tidak terlepas dari tanggung jawab seorang pendidik, bagaimana pendidik tersebut melakukan transformasi ilmu yang dimiliki dengan bahan ajar yang telah ada, serta dengan memperhatikan metode-metode pengajar yang mudah diterima oleh peserta didik sehingga tujuan tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Tujuan yang hendak dicapai tersebut, maka dalam proses pembelajaran guru harus melakukan suatu kegiatan yang dinamakan dengan evaluasi (Idrus., 2019: 920).

To obtain maximum learning outcomes in the learning process it is necessary to do creative and innovative efforts by the teaching staff. These efforts can be carried out in various ways, including the activities of analyzing and updating learning devices, such as; methods, techniques and provision of teaching materials or learning media as well as periodic reviews of the curriculum so that they can be adapted to the development and needs of the community in the ever-expanding

world of education (Suroso., et al. 2018: 136) yang artinya untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran perlu dilakukan upaya-upaya kreatif dan inovatif oleh tenaga pendidik. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain kegiatan menganalisis dan memutakhirkan perangkat pembelajaran, seperti; metode, teknik dan penyediaan bahan ajar atau media pembelajaran serta peninjauan kurikulum secara berkala agar dapat disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang. Menurut Dasopang (2017: 340) proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain agar terjadi proses saling berinteraksi, dimana seorang pendidik harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud seperti pendidik/pembina, peserta didik/siswa, tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi.

Dalam pembelajaran dibutuhkan guru yang kompeten dibidangnya agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Kompetensi guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Maka dari itu, pentingnya kemampuan guru atau kompetensi yang harus dikuasai oleh guru dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar. Namun, kenyataan di lapangan sering kita jumpai guru yang tidak kompeten dalam melaksanakan tugasnya (Bagou & Sukung., 2020: 2). Berdasarkan observasi awal, di sekolah SMA RK Santa Maria Pakkat, terdapat guru yang mengajar mata pelajaran yang tidak sesuai dengan jurusan pendidikannya, salah satunya yaitu guru mata pelajaran seni budaya. Guru seni di sekolah ini merupakan tidak dari jurusan

pendidikan seni musik melainkan dari jurusan matematika. Pembina atau pembimbing ekstrakurikuler musik gitar di sekolah ini merupakan jurusan matematika hanya bermodalkan hobi bermain gitar. Hal tersebut membuat kurang maksimalnya pembelajaran Gitar di ekstrakurikuler di SMA RK Santa Maria Pakkat.

Dalam konteks pembelajaran gitar, seorang pengajar secara sengaja menyampaikan sebuah pengetahuan ataupun pengalamannya dalam bermain gitar kepada pembelajar. Selanjutnya, pembelajar dapat menangkap sinyal atau menerima pengetahuan tersebut, lalu mempraktekannya. dari sini terjadilah proses transfer ilmu yang di dalamnya juga terdapat proses transmisi kultural (penerusan nilai-nilai kebudayaan) yang dilakukan oleh pengajar kepada pembelajar. (Sasmita, 2021: 1)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. *Learning media are all types of tools that support the transfer of information from instructors to students, with the aim of increasing the effectiveness and efficiency of learning* (Puspitarini et al., 2019: 2). Media pembelajaran adalah semua jenis alat yang mendukung transfer informasi dari instruktur kepada siswa, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa untuk mempelajari cara bermain gitar yaitu aplikasi *Chord Analyzer* yang dapat diunduh di *smartphone*. Namun tampaknya siswa-siswi di SMA RK Santa Maria Pakkat tidak dapat memanfaatkan *smartphone* untuk mempelajari gitar dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang di jaman ini.

Chord Analyzer adalah salah satu aplikasi yang ada di dalam *smartphone* salah satu pembelajaran musik khususnya Instrumen gitar. Dalam keterangan pada *Playstore* (toko *online* yang dapat digunakan untuk menemukan semua aplikasi yang mengunduhnya seperti *game* dan lain-lain). Aplikasi *Chord Analyzer* adalah aplikasi pencari akor yang sangat gampang digunakan, dengan dilengkapi fitur didalamnya salah satu menganalisis akor. Adapun fitur lainnya pengubah alat musik lainnya seperti piano, violin, viola, ukulele dan lain sebagainya. Cara menggunakannya pun sangat mudah karena sudah dilengkapi dengan fitur yang kita inginkan contohnya dengan mencari akor sudah dilengkapi semua akord gitar

Dalam belajar bermain gitar sangat susah dan membosankan bagi pemula untuk mencari akor dalam gitar. *Learning to play the guitar usually involves tedious lessons in fingering positions for the left hand. It is difficult for beginners to recognize by themselves whether they are accurately positioning their fingers on the string to make guitar chords* (Kerdvibulvech dan Saito., 2007: 7) yang artinya belajar bermain gitar biasanya melibatkan pelajaran yang sangat membosankan tentang posisi jari untuk tangan kiri. Sulit bagi pemula untuk mengenali sendiri apakah mereka memposisikan jari mereka dengan akurat pada senar untuk membuat akor gitar. Kegiatan belajar mengajar siswa akan termotivasi dan semangat untuk belajar karena pembelajaran tidak akan terasa bosan serta lebih efektif dan efisien. (Tafonao., 2018: 2).

Kegiatan ekstrakurikuler adalah program kegiatan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik yang berada di luar kelas dan di luar jam pelajaran dengan tujuan untuk membantu dalam hal mengembangkan potensi

Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki oleh peserta didik, baik itu yang berkaitan dengan pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya maupun dalam arti khusus untuk membantu peserta didik dalam hal mengembangkan apa yang menjadi potensi dan bakat dalam dirinya dengan melalui kegiatan-kegiatan wajib maupun pilihan. Dalam praktiknya, masing-masing dari pelaksanaan program kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah nantinya akan memberikan banyak manfaat, yang mana tidak hanya didapat oleh peserta didiknya tetapi juga terhadap efektivitas dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Pelaksanaan dari program kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu bagian dari pengembangan institusi sekolah secara keseluruhan (Shilviana & Hamami., 2020:1). Maka dari itu, SMA RK Santa Maria Pakkat memberikan kesempatan bagi siswa-siswi untuk mengembangkan bakatnya lewat ekstrakurikuler. Salah satu ekstrakurikuler yang ada di SMA RK Santa Maria Pakkat yaitu ekstrakurikuler musik gitar.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dari itu dalam mewujudkan proses pembelajaran ekstrakurikuler gitar yang efektif dan efisien di SMA RK Santa Maria Pakkat, peneliti akan mengangkat judul **“Proses Pembelajaran Gitar dengan Aplikasi *Chord Analyzer* pada Kegiatan Ekstrakurikuler Musik di SMA RK Santa Maria Pakkat”** guna mengembangkan pengetahuan siswa terkait pembelajaran gitar sehingga proses pembelajaran gitar tidak monoton dan mudah dipahami.

B. Identifikasi Masalah

Pemahaman tentang identifikasi masalah merupakan langkah awal dalam memahami dan menguasai sebuah permasalahan, di mana kita mengenali suatu objek dalam situasi tertentu sebagai sebuah masalah. Identifikasi masalah melibatkan pengidentifikasian sejumlah masalah yang muncul dari konteks atau ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Handeli (2006: 23) yang mengatakan bahwa “identifikasi masalah adalah situasi yang merupakan akibat dari interaksi dua atau lebih faktor seperti kebiasaan kebiasaan, keadaan-keadaan, dan lain sebagainya yang menimbulkan pertanyaan.”

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru pembimbing ekstrakurikuler musik di SMA RK Santa Maria Pakkat merupakan guru yang tidak kompeten dibidang musik.
2. Sebagian besar siswa-siswi di SMA RK Santa Maria Pakkat tidak dapat memanfaatkan *smartphone* dalam hal mempelajari gitar menggunakan teknologi yang sudah berkembang di zaman ini.
3. Pembelajaran ekstrakurikuler gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMA RK Santa Maria Pakkat
4. Cara menggunakan aplikasi *chord analyzer*.
5. Hasil pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMA RK Santa Maria Pakkat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan informasi yang terdapat pada latarbelakang, perlu dilakukan pembatasan masalah karena cakupan masalah yang luas, keterbatasan waktu serta kemampuan peneliti. Maka, peneliti melakukan pembatasan masalah untuk mempermudah proses pemecahan masalah dalam penelitian ini.

Untuk mempermudah proses pemecahan masalah dalam penelitian ini, maka masalah dapat dibatasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler Gitar di SMA RK Santa Maria Pakkat
2. Hasil pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMA Rk Santa Maria Pakkat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, pengidentifikasian masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan permasalahan dilakukan dengan memberikan arah yang jelas dalam penelitian. Rumusan masalah merupakan inti dari sebuah penelitian, karena penelitian bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Sugiyono (2016: 35) menjelaskan bahwa Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan masalah yang harus dicari jawaban melalui pengumpulan data.

Dengan mengacu pada gagasan tersebut, penulis menyusun perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler Gitar di SMA RK Santa Maria Pakkat?

2. Bagaimana Hasil pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMA RK Santa Maria Pakkat.

E. Tujuan Penelitian

Setiap aktivitas manusia selalu ditujukan pada tujuan tertentu. Tanpa adanya tujuan yang jelas, aktivitas tersebut menjadi tidak terarah karna tidak diketahui apa yang ingin dicapai. Tujuan penelitian secara umum adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan Sugiono (2013: 397). Dengan demikian, penetapan tujuan penelitian menjadi penting untuk menentukan pencapaian yang diharapkan dalam sebuah penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler Gitar di SMA RK Santa Maria Pakkat.
2. Untuk mengetahui Hasil pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMA RK Santa Maria Pakkat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari sebuah penelitian merujuk pada kegunaan hasil penelitian tersebut dan menjadi sumber informasi yang berharga untuk pengembangan penelitian di masa mendatang. Setiap penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Menurut Sugiyono (2016: 397), penelitian kualitatif cenderung memberikan manfaat yang lebih bersifat teoritis, yang bertujuan untuk pengembangan ilmu, namun tidak menutup kemungkinan adanya manfaat praktis dalam pemecahan masalah.

Dengan mengikuti gagasan tersebut, manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat memberikan landasan yang kuat untuk memahami aplikasi *Chord Analyzer* dengan menggunakan landasan teori yang tepat.
2. Penelitian ini memiliki potensi untuk menjadi sebuah kontribusi berharga dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler di SMA RK Santa Maria Pakkat..
3. Penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman tentang aplikasi *Chord Analyzer*

b) Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang berharga dalam memperluas wawasan dan menjadi sumber rujukan bagi studi pustaka di Jurusan Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan akan meningkatkan pemahaman penulis dalam hal pembelajaran akor gitar dengan memakai aplikasi *Chord Analyzer*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan tentang aransemen iringan musik, serta memberikan inspirasi bagi siswa dalam proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *Chord Analyzer*