

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Musik merupakan salah satu karya seni yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, musik merupakan sarana dalam menyampaikan, ide, gagasan, dan hasil ekspresi jiwa manusia melalui bunyi yang dituangkan melalui instrumen, atau suara dengan unsur dasar melodi, harmoni, dan irama. Musik adalah karya cipta berupa musik atau suara yang memiliki nada, irama, dan keselarasan. Musik yang dimainkan menjadi komposisi terpadu dan berkesinambungan dapat memberikan pengaruh terhadap emosikognisi.

Kegiatan bermusik bukan hanya sekedar mendengarkan musik, namun juga dapat dilakukan dengan bernyanyi (vokal) dan memainkan alat musik (instrumen). Musik melekat hampir pada seluruh aspek kehidupan manusia dan musik tersebut sangat erat kaitannya dengan kegiatan-kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Musik secara mendasar, merupakan bunyi sebagai aktivitas manusia (*human activity*) yang memiliki tujuan tertentu. Oleh karena itu dapat dikatakan, bahwa kegiatan bermain musik pada kelompok-kelompok manusia di dunia relatif berbeda satu dengan yang lainnya disebabkan oleh konteks ruang dan waktu yang mereka hadapi. Perbedaan itu mencakup berbagai hal seperti, penggunaan ragam instrumen musik, skala nada, ritme, harmoni dan lain sebagainya.

Gitar sendiri merupakan alat musik yang paling banyak digunakan orang-orang untuk mempelajari musik. Salah satu alasan banyaknya penggunaan instrumen gitar dalam bermusik adalah karena harga gitar relatif terjangkau

dibanding dengan harga alat musik lainnya. Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mempelajari instrumen ini. Dalam mempelajari instrumen gitar dapat dilakukan secara otodidak seperti melihat orang lain kemudian menghafal gerakan nada yang dimainkan, melihat buku atau modul pembelajaran. Selain itu untuk mempelajari instrumen gitar dapat dilakukan dengan cara didampingi instruktur, baik melalui lembaga formal maupun melalui lembaga informal seperti kursus-kursus musik. Pembelajaran gitar juga dapat diterapkan menggunakan aplikasi Guitar Pro. Melalui aplikasi Guitar Pro, orang-orang dapat membaca notasi musik yang ditampilkan dengan not balok dan tabulator. Christopher (2016:20) berpendapat *“Playing the Guitar is a group art which can be studied diligently and sincerity”*.

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan tingkat dasar, menengah, atas, dan perguruan tinggi. Pendidikan juga merupakan salah satu usaha dasar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa/siswi secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Dalam proses belajar tentu ada hasil yang terlihat dari siswa berupa perubahan hasil belajar seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku serta perubahan lainnya. Menurut (Sudjana : 2012) *Learning is a process characterized by changes in a person. Changes in the results of the learning process can be shown in various*

*forms such as adding knowledge, understanding, attitudes and behavior, skills, habits and changes in other aspects that exist in learning individuals.*

Proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran musik merupakan sarana yang berpengaruh bagi setiap individu untuk mengembangkan kreatifitasnya. Pembelajaran musik juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyalurkan emosi dan ekspresi setiap individu. Pada saat ini, pendidikan seni musik sudah tersedia di sebagian besar lembaga pendidikan formal (sekolah) di seluruh Indonesia, akan tetapi pengenalan musik di sekolah belum cukup bagi mereka yang ingin mempelajari musik lebih dalam. Hal ini dipengaruhi oleh keterbatasan media belajar yang belum banyak digunakan di sekolah karena mungkin sebagian pengajar belum mengenal media belajar musik lainnya dalam membantu proses pembelajaran. Menurut Rien (2012:1) *“The art of music has an important role in the life of a student”*.

Musik diperlukan dalam pendidikan, maka dari itu materi tentang musik sudah diajarkan di banyak sekolah serta karena banyaknya minat orang-orang untuk memahami tentang musik. Sekolah mempunyai peran dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor para siswa. Oleh sebab itu materi musik yang diajarkan di sekolah juga dipraktekkan siswa menggunakan instrumen. Salah satu instrumen yang digunakan dalam mempelajari musik di sekolah adalah gitar. SMP Negeri 10 Medan merupakan

salah satu sekolah yang memiliki pembelajaran gitar. Materi pembelajaran gitar yang diajarkan di SMP Negeri 10 Medan adalah mempelajari tahap-tahap dalam bermain gitar serta cara membaca notasi balok dan memainkannya pada gitar menggunakan aplikasi Gitar Pro.

Banyak siswa yang merasa kesulitan membaca notasi balok tersebut khususnya dalam mempelajari tahap-tahap dalam memainkan gitar. Hal tersebut merupakan sebuah hambatan bagi siswa dalam mempelajari musik melalui not balok. Penggunaan aplikasi Gitar Pro dinilai tepat untuk membantu siswa dalam membaca notasi balok karena aplikasi Gitar Pro disertai dengan tabulatur sebagai penerjemah notasi balok tersebut. Tabulatur pada aplikasi Gitar Pro berupa angka yang menerjemahkan notasi balok serta penempatan nada pada instrumen gitar. Sehubungan dengan keterangan di atas, penulis ingin melakukan pengamatan pada proses pembelajaran gitar oleh guru seni musik di SMP Negeri 10 Medan mengenai implementasi aplikasi Gitar Pro pada pembelajaran gitar.

Poerwadarminta (2016:571) berpendapat *“Ability comes from innate and can be obtained through practice. Ability that comes from nature is called capacity, while the ability”*. Simanjuntak (2012:1) *“Ability is the power to perform certain actions, whether physical or mental, either before and after receiving training”*.

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah pengenalan pada suatu masalah. Identifikasi masalah adalah salah satu proses dalam sebuah penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Suryabrata (2012:13) menyimpulkan bahwa “Masalah yang harus dipecahkan atau di jawab melalui penelitian selalu ada tersedia dan cukup banyak, tinggalah si peneliti mengidentifikasinya, memilihnya, dan merumuskannya”.

Sumantri (2011:309) berpendapat:

“Identifikasi masalah merupakan suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah dimana objek dalam suatu jalinan tertentu dapat dikenali sebagai suatu masalah. Walaupun demikian, agar seorang peneliti mempunyai mata yang cukup jeli untuk menemukan masalah tersebut, dia harus cukup berlatih.”

Untuk kepentingan karya ilmiah ada baiknya dilakukan identifikasi masalah agar masalah yang dibahas tidak terlalu luas namun tidak pula terlalu sempit. Diharapkan dengan adanya identifikasi masalah penulis lebih mudah mengenal permasalahan yang akan diteliti sehingga penulis dapat mencapai sasaran yang tepat. Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, maka terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Implementasi aplikasi Gitar pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran gitar melalui aplikasi Gitar Pro di SMP Negeri 10 Medan.
3. Hasil pembelajaran yang diperoleh siswa-siswi setelah Implementasi aplikasi Gitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan dilaksanakan.

4. Hambatan yang dihadapi dalam Implementasi aplikasi Guitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan.
5. Hasil evaluasi belajar pada proses pembelajaran gitar melalui aplikasi Guitar Pro di SMP Negeri 10 Medan.
6. Kaitan penggunaan aplikasi Guitar Pro terhadap pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah adalah salah satu bagian dalam sebuah penelitian yang berfungsi untuk membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas sehingga penelitian itu dapat dilakukan dengan lebih terfokus pada beberapa masalah. Sugiyono (2011:269) mengemukakan bahwa “Oleh karena adanya keterbatasan masalah, waktu, dana, tenaga, dan teori. Maka penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam sehingga tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti.” Pendapat di atas memiliki kesamaan dengan pendapat, Tahir (2015:19) yang menyatakan bahwa “Pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi. Dengan demikian masalah yang akan dibatasi menjadi lebih khusus, lebih sederhana, dan gejalanya lebih mudah diamati”.

Melalui kedua pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembatasan masalah merupakan tahap yang dilakukan agar cakupan masalah tidak terlalu luas untuk diteliti karena memerlukan lebih banyak waktu, biaya, dana, dan teori, sehingga penelitian dapat dilakukan pada fokus masalah yang dinilai lebih perlu untuk dipecahkan dan mempermudah penulis

untuk memecahkan masalah yang dihadapi serta mendapatkan analisis yang luas dan mendalam dalam penelitian. Sesuai dengan pendapat di atas, peneliti membatasi masalah penelitian ini, diantaranya :

1. Implementasi aplikasi Guitar pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran gitar melalui aplikasi Guitar Pro di SMP Negeri 10 Medan.
3. Hasil pembelajaran yang diperoleh siswa-siswi setelah Implementasi aplikasi Guitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan dilaksanakan.
4. Hambatan yang dihadapi dalam Implementasi aplikasi Guitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah pokok permasalahan yang akan menjadi inti dalam penelitian. Sebagaimana diungkapkan oleh Arikunto (2013:89) bahwa : “Rumusan masalah adalah dasar dalam membuat hipotesis, dimana di dalamnya harus berisi implikasi adanya data untuk memecahkan masalah, masalah harus jelas, dan padat dan biasanya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan.” Sugiyono (2011:209) juga berpendapat bahwa “Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan masalah yang harus dicari jawabannya melalui pengumpulan data”. Jadi sebelum melakukan pengumpulan data di lapangan dalam sebuah penulisan, diperlukan rumusan topik atau kajian yang

menjadi dasar dalam pelaksanaan penulisan berdasarkan dari uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi aplikasi Guitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan ?
2. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran gitar melalui aplikasi Guitar Pro di SMP Negeri 10 Medan ?
3. Bagaimana Hasil pembelajaran yang diperoleh siswa-siswi setelah Implementasi aplikasi Guitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan dilaksanakan ?
4. Apa hambatan yang dalam Implementasi aplikasi Guitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setiap kegiatan selalu mengarah pada sebuah tujuan yang merupakan suatu keberhasilan dalam suatu penelitian yaitu tujuan penelitian. Salah satu tujuan yang ingin penulis peroleh dari penelitian ini ialah agar para pelajar SMP Negeri 10 Medan mengetahui tahapan belajar gitar serta cara membaca notasi balok dan memainkannya pada gitar melalui aplikasi Guitar Pro, karena melalui aplikasi Guitar Pro pelajar yang belum mengetahui tahapan belajar gitar melalui notasi balok dapat mempelajarinya melalui aplikasi dan menerapkannya melalui gitar. Irwandy (2013:37) mengemukakan bahwa “Tujuan penelitian merupakan upaya untuk peneliti untuk mengungkapkan keinginannya memperoleh jawaban atas

permasalahan peneliti yang diajukan.” Sugiyono (2013:397) juga mengungkapkan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, menemukan berarti sebelumnya pernah ada atau belum diketahui. Dengan metode kualitatif, maka peneliti dapat menemukan pemahaman meluas dan mendalam terhadap situasi sosial yang kompleks, memahami interaksi dalam situasi sosial tersebut sehingga dapat ditemukan hipotesis, pola hubungan yang artinya dapat dikembangkan melalui teori”. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Implementasi aplikasi Gitar pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan.
2. Untuk mengetahui media yang digunakan dalam pembelajaran gitar melalui aplikasi Gitar Pro di SMP Negeri 10 Medan.
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran yang diperoleh siswa-siswi setelah Implementasi aplikasi Gitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan dilaksanakan.
4. Untuk mengetahui hambatan yang dihadapi dalam Implementasi aplikasi Gitar Pro pada pembelajaran gitar di SMP Negeri 10 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian akan memiliki manfaat jika tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Irwandy (2013:41) mengemukakan bahwa “Manfaat yang dimaksud adalah aplikasi hasil penelitian tersebut, baik bagi lembaga-lembaga tertentu, ataupun masyarakat.” Manfaat yang diperoleh setidaknya adalah dapat merupakan pandangan atau bandingan dari penelitian orang lain, ataupun sebagai saran untuk masyarakat atau lembaga-lembaga dalam melaksanakan tugasnya.

Sugiyono (2013:291) mengatakan bahwa “Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan informasi terhadap siswa dan guru kesenian dalam proses pembelajaran gitar melalui aplikasi Gitar Pro.
2. Sebagai bahan acuan dan referensi bagi penelitian berikutnya yang memiliki keterkaitan topik.
3. Sebagai bahan masukan bagi penulis dalam menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran gitar menggunakan aplikasi Gitar Pro.
4. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Sendratasik, Program Studi Musik, Universitas Negeri Medan.