

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya alam manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan tingkat dasar, menengah, atas dan perguruan tinggi, Hal ini sejalan dengan jurnal (Putri Rachmadyanti: 2017) yang mengatakan bahwa: Pendidikan merupakan aspek penting dalam mengembangkan anak dalam sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi. Pendidikan diterapkan disekolah berdasarkan materi dari standard isi kurikulum, pendidikan penting ditanamkan pada anak sekolah karena untuk membentuk pribadi siswa agar memiliki nilai-nilai luhur bangsa dan dapat menjadi warga negara yang baik.

Pembelajaran memiliki beberapa komponen yaitu: tujuan pengajaran, peserta didik, guru, perencanaan pengajaran, strategi pembelajaran, media pengajaran, dan evaluasi pelajaran. Pembelajaran telah terjadi ketika seseorang individu berperilaku, bereaksi, dan merespon sebagai hasil dari pengalaman dengan suatu cara yang berbeda dari cara berperilaku sebelumnya, hal ini sejalan dengan jurnal (Aprida Pane: 2017) yang mengatakan bahwa: Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku dan ilmu pengetahuannya. Sistem dalam pembelajaran

memiliki beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain yaitu: guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi dari pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses dalam penyampaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa/siswi sebagai murid untuk mencapai tujuan kurikulum yang sudah ditentukan. Sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditunjukkan. Dapat pula dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau sekelompok orang dewasa lainnya untuk membuat pelajar dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kegiatan ini terjadi interaksi antara dua pihak yaitu, antara peserta didik (siswa) yang melakukan kegiatan belajar dengan guru atau pelatih yang melakukan kegiatan belajar dan melakukan metode dalam pembelajaran agar interaksi tersebut dapat terlaksana dengan baik. Hal ini sesuai dengan jurnal (Mardiah Kalsum Nasution :2017) yang mengatakan bahwa: “Metode pembelajaran disekolah untuk meningkatkan upaya dalam pembelajaran di sekolah, meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah”. Dengan demikian guru akan mengetahui sampai dimana anak didik dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran juga dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat mencapai tujuan secara optimal, yaitu mampu berpikir secara kreatif, penambahan ilmu pengetahuan, memiliki jati diri, mampu mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya, mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Pembelajaran juga dapat dilihat dari sarana dan prasarana, sarana dan prasarana salah satu objek yang sangat vital dalam

mendukung tercapainya tujuan pendidikan dalam proses belajar mengajar. Dalam belajar semua siswa/siswi dapat mempelajari mata pelajaran baik teori maupun praktek, untuk praktek tersebut mereka dapat mempelajari musik yang mereka sukai.

Musik adalah salah satu cabang kesenian yang merupakan sarana dalam menyampaikan gagasan, ide, dan hasil ekspresi jiwa melalui bunyi yang dituangkan melalui instrument atau suara dengan unsur dasar melodi, harmoni, dan irama. Musik melekat hampir pada seluruh aspek kehidupan manusia dan musik tersebut sangat erat kaitanya dengan kegiatan-kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Musik secara mendasar merupakan bunyi sebagai aktivitas manusia yang memiliki tujuan tertentu. Oleh karena itu dapat dikatakan, bahwa aktivitas bermain musik pada kelompok-kelompok manusia didunia relatif berbeda satu dengan yang lainnya disebabkan oleh konteks ruang dan waktu yang mereka hadapi. Musik adalah karya cipta berupa bunyi atau suara yang memiliki, nada, irama, dan keselarasan. Kegiatan musik bukan hanya sekedar mendengarkan musik, namun juga dapat dilakukan dengan bernyanyi dan memainkan alat musik. Musik secara mendasar, merupakan bunyi sebagai aktivitas manusia yang memiliki tujuan tertentu. Oleh karena itu dapat dikatakan, bahwa aktivitas bermain musik pada kelompok-kelompok manusia didunia 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 yang lainnya.

Sejalan dengan perkembangan zaman kehidupan manusia, musik saat ini telah menjadi suatu kebutuhan pendidikan, karena pengaruh musik terhadap perkembangan anak, membuat orang tua semakin menyadari manfaat pendidikan musik bagi anak-anak mereka yang ingin belajar musik yang didasari oleh dukungan dari orang tua dan keinginan sendiri. Pendidikan musik berpengaruh terhadap perkembangan anak, membuat orang tua mencari sekolah musik yang benar-benar fokus didalam pendidikan musik dan memiliki guru-guru yang mampu mendidik anak dalam bermain musik.

Guru dituntut mampu menguasai materi yang diajarkan, mampu mengelola kelas dengan baik, penggunaan media, mengatur waktu pembelajaran serta mampu menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran seni musik. Secara individual, seorang guru harus mempunyai jiwa pengabdian yang tinggi. Lalu jiwa pengabdian yang tinggi ini ditunjang keinginan yang kuat untuk selalu memberikan dan melayani sebaik mungkin kepada anak didik. Maka dari itu, seorang guru juga harus mampu memahami aspek belajar dan psikologis siswa. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan adalah kualitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai kemampuan tersebut guru harus menguasai dan menerapkan pembelajaran.

SMK Negeri 11 Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan musik di Medan yang membuka kesempatan bagi anak-anak yang ingin sekolah musik yang terdiri dari dua jurusan yaitu klasik dan non klasik. Adapun alat musik yang dipelajari disana meliputi vokal klasik, vokal pop, piano klasik, piano pop, drum, gitar klasik, gitar elektrik, saxophone, yang menjadi fokusnya atau biasa

disebut mayornya. Dalam hal ini, peneliti mengambil satu alat musik yaitu alat musik gitar elektrik yang merupakan bagian dari *elektrofon*.

Elektrofon merupakan alat musik yang sumber bunyinya dibangkitkan oleh tenaga listrik. Salah satu alat musik yang sumber bunyinya dibangkitkan oleh tenaga listrik adalah gitar elektrik. Alat musik gitar elektrik adalah alat musik yang terbuat dari kayu padat tanpa ruang udara di bodinya. Gitar elektrik pertama adalah gitar hollow bodied dengan pick up baja yang dibuat oleh pabrikan Rickenbacker pada tahun 1931. (Wikipedia 2023). Alat musik gitar elektrik termasuk dalam instrument dawai dan sumber suaranya adalah pickup, pickup gitar elektrik menggunakan *single coil*, *humbucker*, *p90*, *sustainiac*. Gitar elektrik mulai populer ketika memasuki tahun 1930-1940-an karena gitar elektrik mulai digunakan oleh grup musik orkestra jazz pada saat itu.

Pembelajaran gitar elektrik juga memiliki proses yang harus dilalui. Proses tersebut harus meliputi materi dan sarana prasarana didalam pembelajarannya. Pembelajaran gitar elektrik merupakan kegiatan yang menyenangkan jika diterapkan langsung dalam suatu group band. Selain berfungsi sebagai rhytem, gitar juga dapat berfungsi sebagai melodi dalam sebuah band. Untuk menguasai permainan gitar elektrik secara teori maupun praktek, tentu saja diperlukan ketekunan sehingga perlu dipelajari secara seksama dan terus menerus melalui latihan-latihan rutin baik individu maupun group. Selain ketekunan dan bakat, sangatlah diperlukan seseorang yang dapat menuntun dalam proses pembentukan skill dan kemampuan dalam bermain gitar elektrik.

Teknik bermain gitar elektrik tersebut meliputi *fingering* (penjarian), teknik postur tubuh saat memegang gitar elektrik, *picking*(pick), *bending*, *tapping*. Teknik permainan gitar elektrik disetiap sekolah musik yang memiliki pembelajaran gitar elektrik pada umumnya tidak jauh berbeda yang membedakannya adalah proses pembelajaran gitar elektriknya. Di SMK Negeri 11 Medan pembelajaran gitar elektriknya menggunakan modul,partiture,dan menggunakan media *backing track*.

Backing Track adalah suatu audio atau MIDI yang direkam untuk mengiringi pemain musik pada saat bermain musik instrumental atau bernyanyi dan untuk menambahkan bagian musik mereka yang kosong untuk bermain musik. Penggunaan media backing track dalam pembelajaran gitar elektrik di SMK Negeri 11 Medan diharapkan dapat menambah minat siswa dalam bermain alat musik gitar elektrik dan mempermudah siswa untuk memainkan materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran gitar elektrik dengan menggunakan backing track juga tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang ada didalam sekolah. Sarana ini juga merupakan patokan dalam hasil belajar gitar elektrik yang ada di SMK Negeri 11 Medan. Jadi dalam pembelajaran gitar elektrik dengan menggunakan backing track juga memiliki hasil yang beragam, ada yang dapat menghasilkan siswa yang mahir dalam bermain gitar elektrik dan sebaliknya.

Saat ini pembelajaran gitar elektrik sudah menggunakan backing track pada siswa SMK Negeri 11 Medan, para siswa sudah dapat bermain gitar elektrik dengan baik. Bisa memainkan lagu-lagu dengan lancar sebagaimana mestinya pemain gitar elektrik. Namun dalam kegiatan belajar gitar elektrik dengan

menggunakan backing track, siswa juga mendapat kesulitan-kesulitan dalam pembelajarannya baik dalam sarana dan prasarana maupun dari materi materinya. Salah satu kesulitan yang paling mendominasi, yaitu kesulitan untuk membaca partitur notasi balok sehingga tidak bisa mengikuti tempo backing track yang di mainkan. Penyebabnya adalah dikarenakan mereka sedikit belajar materi yang menggunakan notasi balok atau membaca partitur.

Oleh karena itu peneliti merasa tertarik melakukan penelitian pembelajaran saxophone di SMK Negeri 11 Medan yakni dengan judul; “Pembelajaran Gitar Elektrik dengan Menggunakan Media Backing Track di SMK Negeri 11 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada umumnya bertujuan untuk mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek dari sebuah permasalahan yang muncul serta memiliki kaitan terhadap judul penelitian yang akan diteliti. Moleong (2014:163) mengungkapkan bahwa “Identifikasi masalah adalah lanjutan dari latar belakang masalah untuk dapat diidentifikasi”. Dalam latar belakang masalah telah dipaparkan faktor apa saja yang menjadi penyebab munculnya suatu permasalahan, faktor yang menjadi permasalahan diteliti, tapi dilain sisi karena keterbatasan waktu peneliti, biaya peneliti, kemampuan peneliti serta keterbatasan referensi yang relevan untuk mendukung penelitian, oleh karena itu tidak semua faktor penyebab sebuah permasalahan tersebut diteliti oleh peneliti”.

Berdasarkan pendapat di atas dalam latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Gitar Elektrik dengan Menggunakan Media Backing Track di SMK NEGERI 11 Medan
2. Materi Pembelajaran Gitar Elektrik dengan Menggunakan Backing Track di SMK NEGERI 11 MEDAN
3. Manfaat Pembelajaran Gitar Elektrik dengan Menggunakan Backing Track di SMK NEGERI 11 MEDAN
4. Sarana dan Prasarana yang ada untuk menunjang proses belajar Instrumen Gitar Elektrik di SMK Negeri 11 MEDAN
5. Faktor-faktor kesulitan yang dihadapi siswa dalam Pembelajaran Gitar Elektrik dengan Menggunakan Backing Track di SMK Negeri 11 MEDAN

C. Pembatasan Masalah

Dikarenakan banyaknya sebuah permasalahan yang ingin diidentifikasi, serta keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan teoritis oleh peneliti. Peneliti melakukan tindakan untuk membatasi masalah yang memiliki tujuan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan dan menyelesaikan penelitian. Menurut Sugiyono (2018:1) mengatakan bahwa: “karena keterbatasan sumber daya (waktu, uang, tenaga, dan teori) tidak semua masalah yang teridentifikasi akan terselidiki. Berdasarkan identifikasi masalah, oleh karena itu peneliti melakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini.

Adapun yang menjadi pembatasan masalah adalah :

1. Pembelajaran gitar elektrik dengan menggunakan backing track di SMK Negeri 11 Medan.
2. Faktor-faktor kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran gitar elektrik dengan menggunakan backing track di SMK Negeri 11 Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah titik fokus atau garis besar dari sebuah penelitian yang ingin dilakukan oleh peneliti, dikarenakan sebuah penelitian merupakan hal yang dilakukan untuk menemukan sebuah jawaban dari pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti, oleh karena itu peneliti perlu merumuskan masalah dengan baik, yang tujuannya dapat mendukung peneliti untuk menemukan jawaban. Sugiono (2014:288) “Rumusan masalah merupakan sebuah pertanyaan dalam melakukan penelitian yang disusun sedemikian rupa yang jawabannya harus dicari menggunakan pengumpulan sebuah data”.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah. Adapun rumusan masalah didalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Pembelajaran gitar elektrik dengan menggunakan backing track di SMK Negeri 11 Medan?

2. Apa saja faktor-faktor kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran gitar elektrik dengan menggunakan backing track di SMK Negeri 11 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Dalam kegiatan dan setiap aktivitas yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian maka harus memiliki sebuah tujuan yang terarah untuk didapatkan. Bila tidak memiliki tujuan yang terarah akan mengakibatkan kegiatan tersebut tidak akan mendapatkan hasil yang baik dan memuaskan karena tidak mengetahui hal apa yang akan didapatkan dari setiap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti. Sugiyono (2014:397) mengungkapkan bahwa “Tujuan dari sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan sebuah hal yang belum pernah diketahui dan tujuannya agar orang lain dapat merasakan dampaknya”. Bila tidak memiliki tujuan yang terarah maka arah kegiatan yang dilakukan tidak akan jelas karena tidak mengetahui apa saja hal yang ingin didapat dalam penelitian tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Pembelajaran gitar elektrik dengan menggunakan backing track di SMK Negeri 11 Medan.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran elektrik dengan menggunakan backing track di SMK Negeri 11 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah hal yang didapatkan dari peneliti yang dapat digunakan sebagai referensi untuk dapat mengembangkan suatu kegiatan untuk dapat melakukan penelitian berikutnya. Dari beberapa penelitian yang memiliki hasil yang baik akan memiliki manfaat. Setiap hal yang mendukung penelitian dapat digunakan oleh peneliti dan juga sebuah lembaga atau beberapa instansi maupun para Masyarakat umum. Sugiyono (2014:283) berpendapat bahwa: “Dengan mendapatkan tujuan dari penelitian maka dapat digunakan dalam menunjang penelitian lain”. Fungsi dari hasil penelitian yang telah dilakukan ada dua, berupa “pemanfaatan untuk memajukan sebuah ilmu atau pemanfaatan secara teoritis dan pemanfaatan praktis, adalah dapat membantu menyelesaikan sebuah masalah dan memprediksi masalah pada obyek penelitian”.

Hariwijaya dan Triton (2016:55) mengutarakan pandangan bahwa “manfaat penelitian adalah hal-hal yang dirasakan dari hasil penelitian, dan manfaat penelitian meliputi dua hal yaitu kegunaan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan atau penelitian., yang dapat diambil dari kegiatan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambahkan bahan pengetahuan, wawasan, dan kemampuan penulis mengenai Pembelajaran Gitar Elektrik Menggunakan Media Backing Track di SMK NEGERI 11 Medan.

- b. Sebagai referensi para peneliti berikutnya yang memiliki hubungan dengan Pembelajaran Gitar Elektrik Menggunakan Media Backing Track di SMK NEGERI 11 Medan.
- c. Untuk memberikan hasil pemikiran berupa penelitian kepada perpustakaan Unimed agar dapat dibaca mahasiswa lain yang ingin menyusun skripsi khususnya mahasiswa dari Prodi Musik Fakultas Bahasa dan Seni.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk membuka wawasan kepada para seniman, pendidik yang bersangkutan mengenai pembelajaran menggunakan media *backing track* dan mengembangkan pembelajaran musik dengan media *backing track*.
- b. Untuk mengangkat dan mengembangkan pembelajaran musik menggunakan media *backing track* di dalam sekolah atau lembaga Pendidikan yang lain.
- c. Agar para pendidik serta seniman yang berkaitan dengan guru disekolah lebih terpacu agar dapat lebih berkembang dan mendapatkan referensi dari Pembelajaran Gitar Elektrik Menggunakan Media Backing Track di SMK NEGERI 11 Medan.