

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gitar merupakan alat musik berdawai yang banyak digemari masyarakat pada umumnya. Hal ini tidak dipungkiri berdasarkan hasil yang diperoleh dari situs wikipedia, diakses pada: 10 Mei 2017, 60% penduduk dunia mengenal alat musik ini. Dilihat dari segi permainan terutama pada genre musik pop dan rock, permainan gitar amat menonjol karena biasanya permainannya digunakan untuk transisi sebuah lagu sehingga tidak menutup kemungkinan masyarakat menilai pemainnya dijadikan sebagai sosok idola. Ketertarikan masyarakat dalam mempelajari instrumen ini dapat dikatakan cukup tinggi, sehingga menyebabkan adanya pembelajaran instrumen gitar.

Banyak metode pembelajaran 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. Ada pula untuk mempelajari instrumen gitar dengan cara didampingi instruktur, baik melalui lembaga formal maupun melalui lembaga informal seperti kursus-kursus musik.

Guitar Pro adalah *software sequenser* yang berbasis MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) dan didedikasikan untuk pemain gitar bertujuan untuk membantu gitaris atau musisi dalam memainkan dan menulis karyanya pada software ini. Hardiman (2000: 2) mengemukakan “MIDI sebagai standar yang diterima secara universal untuk pertukaran informasi tentang permainan musik secara digital”. *Software* ini juga dilengkapi dengan tablature dan not balok, serta menampilkan visualisasi sebuah lagu dengan format GP3, GP4, GP5, GP6 dan GP7. *Software* ini bisa memunculkan simulasi *fretboard* yang harus ditekan pada gitar dan piano sehingga bisa mendapatkan rhytm serta melodi lagu tersebut. *Guitar pro* dapat membantu dalam bermain gitar, keyboard, bass, maupun drum karena terdapat tabulasi dan partiture. *Guitar Pro* sendiri telah memiliki banyak versi. Mulai dari *Guitar Pro 1* hingga versi yang terbaru yaitu *Guitar Pro 7*. Bila bermain gitar dengan bantuan *Guitar Pro*, maka chord dan nada-nada suatu lagu bisa dilihat secara visual di komputer. Bukan hanya dilihat

saja, tetapi dapat mendengarkan lagu tersebut sesuai dengan tabulasinya. Tidak hanya itu saja kecepatan/tempo lagu pun bisa diatur sesuai dengan kebutuhan agar dapat mengikuti tabulasinya. Saat mendengarkan suatu lagu, semua alat musik yang dimainkan pada lagu tersebut akan berbunyi. Namun apabila ingin mendengarkan fokus pada satu alat musik saja (misalnya drum) dapat *disable* alat musik yang lain. *File-file* lagu di *Guitar Pro* dapat diunduh di internet demikian juga software *Guitar Pro* itu sendiri.

Pendidikan di sekolah sangat erat kaitanya dengan pengembangan seluruh aspek kepribadian siswa. Pengembangan aspek kepribadian ini sesuai dengan tujuan pembangunan nasional sebagaimana tercantum dalam Garis Garis Besar Haluan Negara, yaitu: Hakekat pembangunan nasional adalah pembangunan nasional Indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat Indonesia (GBHN, 1999: 5).

Sekolah mempunyai peran penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor para siswa. Oleh sebab itu, pendidikan di sekolah tidak hanya dilakukan pada aktivitas intrakurikuler melainkan kegiatan ekstrakurikuler. Adanya kegiatan ekstrakurikuler ini sebagai wadah siswa untuk menambah wawasannya yang positif serta menjadi daya tampung siswa berkeaktifan. Di setiap sekolah biasanya memiliki kegiatan ekstrakurikuler seperti : olahraga, kesenian, pramuka, dan sebagainya. Dengan banyaknya jenis-jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan oleh pihak sekolah, diharapkan siswa dapat memilih salah satu atau lebih sesuai dengan minat dan bakat yang ingin dikembangkannya. Lebih banyak jenis kegiatan yang dikembangkan oleh pihak sekolah, maka lebih banyak alternatif untuk dipilih oleh siswa untuk mengembangkan kreativitas serta keterampilannya.

Pendidikan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang bertujuan untuk lebih memperluas ilmu pengetahuan dan menumbuhkan kemandirian melalui penerapan yang lebih lanjut dari pengetahuan yang telah dipelajari di dalam pendidikan intrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang memberikan nilai positif bagi siswa diantaranya membantu untuk menumbuhkan kemampuan, keterampilan, serta kreativitas. Setiap sekolah memiliki kegiatan ekstrakurikuler seperti; musik, tari,

rupa, olah raga, pramuka, dan sebagainya. Dengan banyaknya jenis-jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan oleh pihak sekolah, diharapkan siswa dapat memilih salah satu atau lebih untuk mengembangkan potensi diri siswa. Lebih banyak jenis kegiatan yang dikembangkan oleh pihak sekolah, maka lebih banyak alternatif untuk dipilih oleh siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Cimahi terletak di Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang banyak mengembangkan beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler seperti Karate, Merpati Putih, PMR, Paduan Suara, Angklung, Tari, Rohis, dan sebagainya. Jika dibandingkan dengan kegiatan ekstrakurikuler lainnya yang dikembangkan di sekolah menengah pertama ini, kegiatan ekstrakurikuler *Seni Musik* lebih diminati oleh siswa, hal itu terbukti dari banyaknya peserta yang terlibat pada kegiatan tersebut.

Seni Musik adalah salah satu ekstrakurikuler yang ada di SMKN 3 Cimahi yang menjadi wadah bagi siswa yang mempunyai minat di bidang Seni Musik yang di dalamnya terdapat beberapa instrument pilihan yang menjadi fokus peserta didik untuk menggeluti instrument yang diminatinya. Instrument yang terdapat dalam Ekstrakurikuler Seni Musik ini adalah : Vokal, Gitar, Bass, Keyboard dan Cajon. Selain itu ekstrakurikuler ini mempunyai dua format diantaranya : ansambel akustik dan ansambel gitar. Berdasarkan observasi awal, terlihat antusiasme peserta didik yang tertarik dalam bidang Seni Musik ini, terutama pada instrument gitar. Sampai saat ini, Seni Musik SMKN 3 Cimahi dilatih oleh Rheiza Octora Praditya dan didampingi oleh Karla Dian Negara, S.Pd. Beliau merupakan salah seorang pendidik yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya. Pengalaman dan keterampilan yang sudah banyak didapat menjadi modal untuk mengajar ekstrakurikuler ini dengan menggunakan metode yang sering digunakan pada umumnya.

Hal yang menarik dalam kegiatan ekstrakurikuler ini adalah pembelajaran gitar menggunakan media *software gitar pro*. Pelatih ekstrakurikuler telah menggunakan media ini sejak 2016 untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran gitar. Dengan bantuan media *Software Gitar Pro*, siswa-siswi anggota ekstrakurikuler Seni Musik menjadi mudah dan menarik untuk dapat belajar mengenai gitar. Hal tersebut tentunya diharapkan Ekstrakurikuler ini mengalami perkembangan yang pesat dari yang sebelumnya. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“PEMANFAATAN MEDIA SOFTWARE GUITAR PRO DALAM PEMBELAJARAN EKSTRAKURIKULER DI SMKN 3 CIMAHI”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan rumusan yang akan digunakan sebagai pokok bahasan selanjutnya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana materi yang digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media *software Gitar Pro*?
2. Bagaimana tahapan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media *software Gitar Pro*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran setelah diterapkan media *Gitar Pro* pada kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui materi yang digunakan dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media *software Gitar Pro*.
2. Untuk mengetahui tahapan dalam penggunaan *Software Gitar Pro* sebagai media pembelajaran gitar pada kegiatan ekstrakurikuler gitar di SMKN 3 Cimahi.

3. Untuk mengetahui hasil Pembelajaran siswa setelah mengikuti pembelajaran gitar menggunakan media *software Guitar Pro* di SMKN 3 Cimahi.

D. Manfaat penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, pembaca secara umum, dunia pendidikan dan khususnya bagi penulis sendiri. Manfaat dari penelitian ini diharapkan memiliki nilai guna yang bermanfaat untuk :

1. Pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pembelajaran gitar serta acuan dalam pembelajaran musik.
2. Masyarakat, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan serta pengetahuan, sehingga masyarakat mengetahui tentang gitar itu sendiri dan dijadikan acuan dalam pembelajaran
3. Peneliti, dapat menambah pengalaman langsung dalam mengkaji serta dapat menambah wawasan dalam proses dan hasil pembelajaran Gitar di SMKN 3 Cimahi.

E. Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

1. Judul
2. Halaman Pengesahan
3. Halaman Pernyataan
4. Halaman Ucapan Terimakasih
5. Abstrak
6. Daftar Isi
7. Daftar Tabel
8. Daftar Gambar
9. Daftar Lampiran
10. BAB I Pendahuluan
 - A. Latar belakang
 - B. Rumusan masalah
 - C. Tujuan penelitian
 - D. Manfaat penelitian
 - E. Struktur organisasi skripsi

11. BAB II Kajian Teori

- A. Pembelajaran
- B. Pembelajaran musik
- C. Komponen pembelajaran
- D. Tahap-tahap pembelajaran
- E. Taksonomi bloom
- F. Karakteristik pembelajaran pada anak usia SMA
- G. Media pembelajaran
- H. Pembelajaran berbasis komputer
- I. Eektivitas Pembelajaran
- J. Evaluasi Pembelajaran
- K. Gitar
- L. Multimedia
- M. *Software Guitar Pro*
- N. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

12. BAB III Metode Penelitian

- A. Desain penelitian
- B. Partisipan dan tempat penelitian
- C. Pengumpulan data
- D. Analisis data
- E. Lanakah-langkah penelitian

13. BAB IV Temuan dan Pembahasan Penelitian

- A. Temuan Penelitian
 - 1. Materi yang digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media *software Guitar Pro*
 - 2. Tahapan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media *software Guitar Pro*
 - 3. Hasil Pembelajaran setelah diterapkan media *Guitar Pro* pada kegiatan ekstrakurikuler gitar di SMKN 3 Cimahi.

B. Pembahasan Penelitian

1. Materi yang digunakan untuk pembelajaran ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media *software Guitar Pro*
2. Tahapan pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler Seni Musik di SMKN 3 Cimahi menggunakan media *software Guitar Pro*
3. Hasil Pembelajaran setelah diterapkan media *Guitar Pro* pada kegiatan ekstrakurikuler gitar di SMKN 3 Cimahi.

BAB V kesimpulan implikasi dan rekomendasi

- a. Kesimpulan
- b. Implikasi
- c. Rekomendasi