

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini kita dihadapkan pada era globalisasi yang pesat, sehingga banyak penemuan-penemuan yang didapatkan khususnya dalam bidang teknologi. Berbagai temuan dalam bidang teknologi tersebut memiliki nilai guna yang dapat membantu di dalam mengatasi setiap kesulitan yang dihadapi di dalam kehidupannya masing-masing. Salah satu produk kemajuan dalam bidang teknologi tersebut antara lain adalah pengembangan berbagai alat musik elektronis yang salah satunya dikenal dengan alat musik Keyboard.

Keyboard sebagai sebuah alat musik elektronik pada saat ini sangat populer di tengah-tengah masyarakat, hal ini dikarenakan tidak saja sebagai alat atau instrumen yang dapat dijadikan sebagai media hiburan bagi pemiliknya, tetapi bagi sebagian kalangan keyboard juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran musik, dan bahkan bagi sebagian kecil anggota masyarakat keyboard adalah media yang digunakan untuk mata pencaharian.

Jika dilihat dari salah satu fungsinya di mana keyboard dijadikan sebagai media pembelajaran, maka keyboard dapat dipandang sebagai obyek yang akan dipelajari oleh siapapun yang memiliki keinginan untuk dapat memainkan alat atau instrumen tersebut dengan tatacara dan teknik yang benar. Kegiatan seperti itu dapat kita jumpai tidak saja di lembaga-lembaga pendidikan musik formal, tetapi juga pada lembaga-lembaga pendidikan musik non formal seperti kursus – kursus musik dan sebagainya.

Dilihat dari prosesnya, pembelajaran keyboard biasanya dilakukan secara individual, begitu pula yang dilakukan di sekolah musik atau tempat-tempat kursus musik. Sistem pembelajaran secara individual ini, jika dilihat dari tingkat keberhasilannya dapat dipastikan memiliki kualitas yang sangat tinggi. Hal ini dikarenakan proses pembelajarannya dapat dikontrol dengan baik oleh guru di dalam kelas. Guru dapat mengetahui tingkat kesulitan yang dihadapi oleh siswa, dapat memperbaiki secara langsung bila terjadi kesalahan yang terjadi di dalam pembelajaran, dan banyak lagi hal lainnya. Tetapi jika dilihat dari segi alokasi waktu yang digunakan, pembelajaran keyboard secara individual ini sangat tidak efektif. Karena untuk menangani 10 orang jika setiap orangnya ditangani dengan 50 menit, maka pembelajaran secara individual ini akan membutuhkan waktu sekitar 500 menit atau 8 jam 20 menit. Berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal atau pendekatan kelompok, maka hanya akan membutuhkan waktu sekitar 100 menit setiap pertemuannya.

Apabila dilihat dari faktor efektivitas waktu yang digunakan di dalam pembelajaran keyboard seperti dijelaskan tersebut di atas, maka kita dapat melihat perbedaan yang jelas, yaitu sekitar 400 menit (jika dilakukan 100 menit per pertemuan). Artinya penanganan pembelajaran secara individual tersebut sangat memerlukan waktu yang relative lama dan tenaga ekstra dari pengajarnya. Namun demikian bahwa proses pembelajaran secara individual dalam bidang keyboard sejak dahulu hingga sekarang sudah banyak dilakukan banyak orang, dan hal itu sudah menjadi sesuatu yang baku di dalam pembelajaran instrumen musik tersebut. Bagaimana dengan pembelajaran keyboard secara klasikal atau dengan menggunakan pendekatan kelompok? Jangankan berbicara tentang hasilnya, kegiatan pembelajarannya pun belum pernah ada orang atau

lembaga yang melakukannya. Barangkali jika saja proses pembelajaran keyboard dengan pendekatan kelompok sudah ada yang mencoba, apalagi dengan tingkat keberhasilan yang tinggi, maka mungkin saja akan banyak orang yang akan beralih kepada pembelajaran dengan pendekatan secara kelompok tersebut.

Berkenaan dengan permasalahan efektivitas pembelajaran Keyboard dilihat dari efisiensi waktu dan tenaga pengajarnya tersebut di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan uji coba tentang pembelajaran keyboard yang dilakukan secara berkelompok. Pembelajaran yang akan dilakukan tidak menggunakan pendekatan secara individual, tetapi akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan kelompok, yaitu antara 6 hingga 8 orang subjek. Artinya bahwa di dalam pembelajaran Keyboard ini akan menangani sejumlah orang secara bersamaan dengan materi yang sama dan waktu yang sama pula. Namun demikian karena mahalnya harga alat yang akan dipelajari dan minimnya jumlah pembelajar yang memiliki alat tersebut, oleh karena itu tidak mungkin setiap orang yang belajar akan menghadapi satu buah Keyboard atau satu buah Keyboard di keroyok ramai-ramai. Dalam rangka mensiasati kebutuhan alat yang akan dipelajari tersebut, peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang disebut dengan *papan nada*. *Papan nada* adalah sebuah kertas karton yang di gambar menyerupai tuts pada instrumen keyboard.

Rencana penelitian yang akan dilakukan seperti telah disampaikan tersebut di atas, dimaksudkan untuk mencari sebuah alternative pembelajaran yang lebih efektif. Hal itu di dasarkan kepada alasan bahwa pada saat ini banyak sekolah yang memiliki Keyboard dalam jumlah yang sangat terbatas, tetapi banyak siswanya yang memiliki keinginan untuk mempelajari keyboard. Dengan dimilikinya alat musik tersebut di atas khususnya pada tingkat sekolah tertentu, seperti SMP dan SMA, menimbulkan dampak

positif terhadap para siswanya. Banyak siswa di beberapa sekolah berkeinginan untuk dapat belajar dan memainkan alat tersebut, tetapi mereka tidak memiliki kemampuan untuk membayar biaya kursus yang di mata mereka dianggap begitu mahal. Selain itu, guru pun tidak memiliki waktu yang cukup untuk menangani keinginan para siswanya. Oleh karena itu, untuk menjawab beberapa masalah yang disampaikan di atas, khususnya mengenai pembelajaran Keyboard di sekolah, maka hasil penelitian ini akan dapat menjawab persoalan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas penelitian ini akan mengkaji tentang bagaimana pembelajaran Keyboard dengan menggunakan gambar tuts tiruan terhadap pembelajaran Keyboard di ekstrakurikuler Sekolah Menengah Atas. Maka dibatasi permasalahannya melalui dalam bentuk pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran tanggana dan akor Keyboard dengan menggunakan media *papan nada*?
2. Bagaimana hasil pembelajaran tanggana dan akor pada Keyboard dengan menggunakan media *papan nada*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu bisa menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian tersebut seperti:

1. Mengetahui proses pembelajaran tanggana dan akor pada Keyboard dengan menggunakan media *papan nada*?

2. Mendapatkan gambaran tentang hasil pembelajaran tangganda dan akor pada Keyboard dengan menggunakan media *papan nada*?

D. Manfaat Penelitian

Hasil-hasil penelitian yang dapat dicapai dari ujicoba mengenai pembelajaran Keyboard dengan menggunakan media *papan nada* ini diharapkan akan berguna khususnya bagi:

1. Peneliti

Dapat menambah wawasan bagi peneliti untuk dapat mengetahui lebih dalam tentang pembelajaran keyboard di sekolah.

2. Lembaga Pendidikan

Untuk Jurusan Pendidikan Seni Musik memberikan masukan bahwa pembelajaran keyboard dapat dilakukan secara berkelompok.

3. Masyarakat

Untuk masyarakat sebagai sumber informasi tentang pembelajaran keyboard yang menggunakan tuts tiruan.

E. Hipotesis

Penelitian mengenai uji coba pembelajaran Keyboard dengan menggunakan *papan nada* ini berangkat dari sebuah hipotesis, bahwa pembelajaran Keyboard dengan menggunakan *papan nada* dan dilakukan dengan pendekatan kelompok, khususnya untuk

mempelajari tangganada akan dapat meningkatkan efektivitas waktu dan tenaga dari para pengajarnya. Dalam 16 kali pertemuan, siswa akan dapat memainkan tangganada pada Keyboard dengan menggunakan posisi jari yang tepat dan benar.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Di dalam metode eksperimen semu ini peneliti menggunakan kelas pembandingan. Dan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang pertama digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah observasi. Dalam bahasa Indonesia observasi sama artinya dengan pengamatan. Dengan demikian yang dilakukan peneliti didalam mengumpulkan data-data tentang pembelajaran keyboard yang dilaksanakan didalam Kegiatan ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat.

2. Wawancara

Untuk memperoleh data yang otentik, wawancara dilakukan kepada Bapak Marsudi selaku pembimbing ekstrakurikuler. Wawancara dilakukan dengan cara menemui langsung Guru pembimbing tersebut untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran keyboard secara individu dengan menggunakan metode yang akan disampaikan oleh

peneliti tentang penggunaan media *papan nada* yang akan diberikan kepada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Lembang.

3. Studi Dokumentasi

Dari seluruh data yang diperoleh sebagai keterangan nyata untuk diolah, peneliti menggunakan dokumentasi dalam bentuk kamera. Kamera digunakan peneliti sebagai alat bantu pengumpulan data berupa dokumentasi gambar (foto) berupa gambar proses pembelajaran dan video saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *papan nada*.

G. Lokasi Penelitian Dan Sampel

1. Lokasi

Penelitian ini mengambil judul Penggunaan Media *Papan Nada* Untuk Melatih Posisi Jari Dalam Memainkan Tangga Nada Dan Akor Pada Alat Musik Keyboard Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMA Negeri 1 Lembang ini, dilakukan dimana sekolah ini berada yaitu di Lembang, tepatnya Jalan Maribaya No.68 Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan kepada alasan bahwa di Sekolah ini terdapat kegiatan ekstrakurikuler keyboard tersebut.

2. Sampel

Sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat.