

**PENGGUNAN APLIKASI BASIC GUITAR CHORDS 3D
PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK)
DI KELAS VII SMP NEGERI 3 KECAMATAN HARAU
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1)
di Program Studi Pendidikan Sendratasik
FBS Universitas Negeri Padang*



Oleh :
DEDI MANTASA
NIM: 16023008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

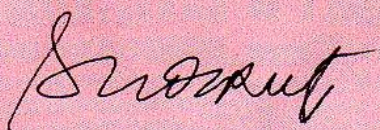
SKRIPSI

Judul	: Penggunaan Aplikasi <i>Basic Guitar Chords 3D</i> Pada Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Di Kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota
Nama	: Dedi Mantasa
NIM/TM	: 16023008/2016
Program Studi	: Pendidikan Sendratasik
Jurusan	: Sendratasik
Fakultas	: Bahasa Dan Seni

Padang, 17 Juli 2020

Disetujui Oleh:

Pembimbing,



Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd
NIP. 19740514 200501 1003

Ketua Jurusan,



Dr. Syeilendra, S. Kar., M.Hum
NIP. 19630717 199001 1001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan TIM Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Padang

Penggunaan Aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* Pada Pembelajaran Seni Budaya
(Musik) Di Kelas Vii Smpnegeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota

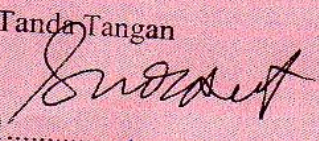
Nama	: Dedi Mantasa
NIM/TM	: 16023008/2016
Program Studi	: Pendidikan Sendratasik
Jurusan	: Sendratasik
Fakultas	: Bahasa Dan Seni

Padang, 24 Juli 2020

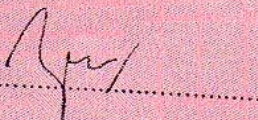
Tim Penguji

	Nama
1. Ketua	: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd
2. Anggota	: Drs. Esy Maestro, M.Sn
3. Anggota	: Erfan, S.Pd., M.Pd

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131 Telp. 0751-7053363
Fax. 0751-7053363. Email: info@fbs.unp.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dedi Mantasa
NIM/TM : 16023008/2016
Jurusan/Prodi : Sendratasik/Pendidikan sendratasik
Fakultas : Bahasa Dan Seni

Dengan ini saya menyatakan , bahwa skripsi ini dengan judul “Penggunaan Aplikasi Basic Guitar Chords 3d Pada Pembelajaran Seni Budaya(Musik) Di Kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota”, merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apa bila suatu sat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia di proses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Sendratasik,

Dr. Syeulendra, S.Kar., M.Hum
NIP. 19630717 19901 1 001

Yang menyatakan,

Mahasiswa

Dedi Mantasa
NIM. 16023008

ABSTRAK

Dedi Mantasa (2020). Penggunaan Aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* pada Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di Kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sendratasik Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan guru seni budaya (musik) di Kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota dalam melaksanakan pembelajaran musik dengan menggunakan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* untuk belajar gitar di sekolah. Penggunaan aplikasi bermain gitar ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar gitar secara virtual, dengan suasana belajar yang berbeda dari belajar gitar secara teori dan praktek sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan rujukan hasil penelitian dari penelitian relevan, dan beberapa kajian teori, khususnya yang berhubungan dengan belajar dan pembelajaran, metode pembelajaran, pembelajaran gitar dengan aplikasi, dan pembelajaran seni budaya (musik) di SMP.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Sementara objek penelitian adalah kegiatan guru melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) musik di kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau. Pembelajaran yang diobservasi ini adalah belajar gitar pada topik memainkan alat musik petik dalam ensambel musik. Instrumen penelitian adalah catatan pengamatan, catatan wawancara, dan studi dokumen.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa dengan adanya belajar gitar menggunakan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D*, dapat menciptakan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar musik\ emnggunakan aplikasi hp. Namun demikian, karena penggunaan aplikasi ini bersamaan waktunya dengan belajar ensambel musik pada KD bermain musik sederhana, secara konseptual aplikasi ini tidak mendukung untuk pembelajaran ensambel musik dengan menggunakan instrumen musik sebenarnya. Tapi pemikiran guru untuk menjelaskan bahwa bermain musik bersama dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi hp tentu ada benarnya dan bisa terus dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran musik di sekolah.

Kata kunci: Aplikasi Android, gitar, belajar, pembelajaran, ansambel

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Aplikasi Basic Guitar Chords 3D Pada Pembelajaran Seni Budaya(Musik) di SMP Negeri 3 Kecamatan Harau”. Salawat beriringan salam taklupa di hadiahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari masa kebodohan ke masa yang berilmu pengetahuan yang di rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Yos Sudarman, S.Pd, M.Pd, sebagai pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, masukan dan bimbingan yang sangat bermanfaat untuk menyelesaikan skripsi.
2. Drs, Esy Maestro, M.Sn dan Erfan Lubis, S.Pd, M.Pd, sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran, koreksi dan petunjuk yang sangat berharga dalam penulisan skripsi ini.
3. Erfan Lubis, S.Pd, M.Pd sebagai dosen pembimbing akademik (PA) yang telah memberikan dukungan dan semangat.
4. Dr. Syeilendra, S.Kar, M.Hum, sebagai Ketua Jurusan Seni Drama Tari dan Musik Universitas Negeri Padang.
5. Dosen-dosen dan Staf Pengajar Jurusan Seni Drama Tari dan Musik yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.

6. Teristimewa peneliti ucapkan kepada bapak (Alm.) Sikas dan Mamak Djase, yang telah memberikan kasih sayang, doa, semangat dan dukungan moril dan materil kepada peneliti.
7. Selanjutnya kepada segenap keluarga besar bapak Sikas terutama kakak Juliarti, S.Pd yang selama ini telah memberikan dukungan berupa finansial, Moril ataupun materil kepada peneliti.
8. Sahabat-sahabat, Intan Putri Pratami, Yoffrizal Putra, Vandi Satria, Althoof Reki Ardena, Chandra, Farhan Shahidruz dan Rezky Dekmo yang telah memberikan *support* yang begitu luar biasa kepada peneliti, baik selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
9. Rekan-rekan Sendratasik UNP terutama angkatan 2016 yang senantiasa memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak/Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal ibadah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga semua ini dapat bernilai ibadah di sisi-Nya, Amin.

Padang, 07 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB I	2
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Batasan Masalah.....	7
C. Identifikasi Masalah.....	8
D. Rumusan masalah.....	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II	11
A. Kajian Teori	11
1. Belajar dan Pembelajaran.....	11
2. Aplikasi Android Basic Guitar Chords 3D	14
3. Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMP.....	21
B. Penelitian yang relavan	23
BAB III	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Objek Penelitian	26
C. Instrumen Penelitian.....	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV	30
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	30
B. Hasil Penelitian	58
BAB V	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan manusia yang berperadaban tinggi. Karena dengan pendidikan bisa meningkatkan kualitas hidup melalui pemenuhan kebutuhan hidup yang baik. Soekidjo Notoatmodjo (2003: 16) bahkan mendefinisikan secara umum sebagai segala upaya manusia dalam merencanakan kebutuhan dirinya dan masyarakat untuk kehidupan individual dan masyarakat yang lebih baik pula. Sehingga tidak salah dikatakan bahwa untuk kehidupan serba berpacu dengan waktu saat ini orang tidak ingin ditinggalkan zaman sehingga mereka rela melakukan apa saja untuk meraih pendidikan. Inti dari kegiatan pendidikan itu adalah belajar. Notoatmodjo (2003: 17) menambahkan lagi bahwa dengan belajar menjadi manusia terdidik akan menyebabkan harkat dan martabat manusia yang semakin tinggi.

Dalam Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) No. 20 tahun 2003 juga menggarisbawahi pendidikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dan pelatihan, yang akan meningkatkan harkat dan martabatnya sebagai manusia di masa yang akan datang. Tingginya harkat dan martabat itu, dinyatakan lagi dengan jelas pada Pasal 3 UU. No. 20 Tahun 2003 dimaksud, bahwa dengan pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat,

berilmu,cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah formal adalah sisi berikutnya dari pelaksanaan pendidikan secara nyata di sekolah. Dengan adanya kurikulum yang disusun pemerintah, kemudian diatur lebih lanjut dalam silabus, untuk diterjemahkan guru dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), telah menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bersifat sistemik secara vertikal dan terkoordinasi secara horizontal antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan di sekolah tidak akan bisa berjalan sendiri tanpa melibatkan peran pemerintah, orangtua, guru sebagai pendidik, tenaga kependidikan sebagai pengelola, hingga siswa sebagai peserta didiknya.

SMP Negeri 3 Kecamatan Harau yang beralamat di Jalan Raya Tarantang Nagari Tarantang Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat adalah salah satu sekolah yang melaksanakan pendidikan formal setingkat SMP. Sekolah ini termasuk binaan UPTD (Unit Pelaksana Teknis Dinas) Pendidikan Kabupaten Lima Puluh Kota. Sebagai salah seorang alumni sekolah ini, penulis ingin kembali ke sekolah ini untuk melakukan suatu penelitian. Dari beberapa informasi tentang perkembangan sekolah saat ini, tentu ada sesuatu yang menarik bagi penulis, sehingga penulis berminat untuk melakukan penelitian di sekolah ini.

Sebagai salah seorang warga Kecamatan Harau, di mana tempat tinggal peneliti tidak jauh dari sekolah, telah memungkinkan peneliti mendapatkan

banyak informasi tentang SMP Negeri 3 Kecamatan Harau, baik dari siswa-siswa yang bersekolah di sana ataupun dari guru-guru, di mana sekitar 8 sampai 9 tahun yang lalu penulis mendapatkan pendidikan di SMP Negeri 3 Kecamatan Harau. Sehubungan dengan itu maka pada pertengahan bulan Januari sampai akhir Februari 2020 peneliti melakukan kunjungan ke sekolah guna melakukan kegiatan observasi penelitian.

Dari hasil observasi awal penelitian diketahui bahwa akreditasi sekolah masih “terakreditasi B” pada tahun 2020 ini. Sedangkan kurikulum yang digunakan sudah *full-curriculum 2013* yang berlaku umum untuk semua mata pelajaran. Oleh karena itu, tentulah mata pelajaran seni budaya yang diberikan guru kepada siswa di sekolah ini juga menggunakan Kurikulum 2013.

Saat berada di sekolah untuk tujuan observasi penelitian tersebut, salah seorang guru seni budaya SMP Negeri 3 Kecamatan Harau memang membenarkan bahwa sekolah ini telah menerapkan K13 edisi 2019 pada pelajaran seni budaya terutama musik. Selain daripada itu, guru-guru di sekolah ini juga sedang berusaha untuk menyesuaikan diri dengan kebijakan pemerintah tentang pendidikan di sekolah, yang lebih diperluas kepada pemanfaatan *software* dan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran lainnya. Sebab di era menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim saat ini, semua sekolah memang diminta untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi atau menggunakan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran. Merasa tidak ingin ketinggalan dengan

perkembangan pendidikan saat ini, maka guru seni budaya di SMP Negeri 3 Kecamatan Harau juga berusaha untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan terkini, yaitu pemanfaatan kemajuan teknologi digital baik dalam bentuk *software* komputer dan aplikasi hp dalam pembelajaran seni musik.

Penasaran dengan pernyataan guru, penulis mencoba mendalami maksud keterangan guru seni budaya tersebut. Sehingga pada kunjungan observasi awal kedua didapatkan informasi bahwa pelajaran seni budaya musik yang dibina oleh guru di SMP Negeri 3 Kecamatan Harau telah mencoba menggunakan aplikasi android/hp berupa aplikasi gitar virtual (tiruan) yang bernama *Basic Guitar Chords 3D (3-Dimension)*.

Sebenarnya penulis tidak merasa asing dengan nama aplikasi gitar virtual yang ada bisa di-*install* di hp tersebut, karena aplikasi ini bersifat *open source* (sumber terbuka), di mana siapa saja apakah itu kalangan siswa, mahasiswa, guru, atau masyarakat umum bisa mengunduh di *goegle-play*.

Meskipun demikian penulis tetap penasaran untuk ingin tahu lebih banyak tentang penggunaan aplikasi ini, bukan karena nilai kreatifitas yang ada pada aplikasi tersebut, melainkan lebih karena bagaimana guru dapat menggunakan aplikasi gitar virtual ini dalam pembelajaran seni musik bagi siswa di kelas. Sepengetahuan penulis, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran apapun di sekolah saat ini adalah sesuatu yang baru. Termasuk penggunaan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 3 Kecamatan Harau tentulah termasuk hal yang baru pula.

Pada saat penulis mengkonfirmasi tentang kebenaran informasi bahwa siswa SMP Negeri 3 Kecamatan Harau dapat menggunakan aplikasi hp dalam pembelajaran musik di kelas, maka guru yang mengajar di kelas VII mengatakan “Akan mencoba menggunakannya”. Dikatakan guru baru “akan mencoba menggunakannya”, karena gurupun mengetahui adanya aplikasi gitar virtual dan pengoperasiannya itu dari siswa. Sesungguhnya aplikasi ini sudah berkembang di siswa, terutama bagi siswa yang mempunyai hp, meskipun sejujurnya siswa dilarang sekolah untuk membawa hp ke dalam kegiatan belajar di kelas. Namun karena ada sesuatu yang bisa dimanfaatkan dari salah satu aplikasi yang ada di hp, maka guru ingin mencoba untuk menerapkan dalam pembelajaran seni musik.

Itulah dasar ketertarikan penulis untuk ingin tahu lebih banyak tentang penggunaan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* ini, karena akan dicoba guru untuk menerapkannya dalam pembelajaran seni musik di kelas VII. Apalagi kata guru, bahwa berdasarkan silabus K13 yang digunakan, maka siswa kelas VII SMP pada semester genap tahun 2019/2020 ini akan belajar tentang Permainan Musik Sederhana (sebagai salah satu KD dalam pokok bahasan Ensambel Musik). Tidak berfikir panjang lagi, penulis langsung menyatakan ketertarikan penulis untuk bisa terlibat dalam kegiatan belajar mengajar musik yang dilaksanakan guru bersama siswa dengan menggunakan aplikasi. Keterlibatan dimaksud adalah ikut serta di dalamnya, namun sebagai peneliti yang melakukan penelitian. Setelah guru berkonsultasi dengan Kepala Sekolah, maka guru memberikan jawaban kesetujuannya penulis melakukan

penelitian tentang “Penggunaan Aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* pada pembelajaran seni budaya (musik) di sekolah ini.

Karena kegiatan guru dalam pembelajaran musik menggunakan aplikasi hp adalah suatu percobaan yang hanya dilakukan guru, pihak sekolah meminta kepada penulis agar posisi penulis dalam meneliti nantinya tetap berada sebagai pengamat saja. Artinya, bukan penulis yang langsung mengajar siswa di kelas untuk menerapkan aplikasi ini dalam pembelajaran seni musik. Pertimbangan ini diambil berdasarkan saran dari Kepala Sekolah, bahwa ia ingin guru bidang studi yang lebih dahulu mempelajarinya. Kepala Sekolah malahan meminta guru untuk segera membuat RPP penesuaian, agar kegiatan belajar musik dengan aplikasi hp ini bisa terencana dan dilaksanakan dengan baik. Kepala Sekolah menambahkan juga agar pembelajaran di sekolah jangan bersifat coba-coba. Oleh karena itu sesuatu inovasi yang baru harus dibuktikan dulu kehandalannya, khususnya oleh guru bidang studi yang bersangkutan. Dengan demikian posisi penulis dalam penelitian tentang penggunaan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* pada pembelajaran seni budaya (musik) di SMP Negeri 3 Kecamatan Harau adalah dalam posisi penelitian kualitatif, yang mana peneliti adalah sebagai observer dalam penelitian.

B. Batasan Masalah

Karena luasnya pembahasan yang ada dalam penelitian ini, maka peneliti membuat batasan masalah penelitian pada penerapan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* yang digunakan guru bidang studi seni budaya dalam

pembelajaran seni musik di SMP Negeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. Jadi masalah penelitian bukan pada penerapan aplikasi untuk kebutuhan di luar pembelajaran (untuk penggunaan secara luas), melainkan hanya terbatas pada penggunaan aplikasi dimaksud dalam pembelajaran seni musik di dalam kelas.

C. Identifikasi Masalah

Masalah penelitian yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini antara lain:

1. Adanya usaha sekolah dan guru untuk melakukan penyesuaian dalam mata pelajaran seni budaya yang dapat mengikuti perkembangan teknologi digital pada *software/aplikasi*.
2. Adanya keberanian guru untuk berinovasi menggunakan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* dalam pembelajaran seni musik.
3. Akan menerapkan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* dalam permainan musik sederhana pada pokok bahasan Ensambel Musik.

D. Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah penggunaan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* pada pembelajaran seni budaya

(musik) di Kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan penggunaan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* pada pembelajaran seni budaya (musik) di Kelas VII SMP Negeri 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota.

E. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, diharapkan akan berguna bagi siswa/siswi, mahasiswa, khususnya pada guru, hasil atau manfaat dari penelitian ini merupakan bahan masukan bagi:

1. Untuk Guru, adalah untuk membantu guru mengenal dan mendalami cara kerja aplikasi yang memungkinkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dengan pemanfaatan seperti ini, guru mengerti mana aplikasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah, khususnya dalam peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam belajar.
2. Untuk Siswa, akan bermanfaat dalam hal terciptanya pengalaman baru belajar musik dengan menggunakan aplikasi, yang tentunya akan membuat mereka dapat belajar dari suasana yang baru sambil mengikuti perkembangan zaman kemajuan yang penuh tantangan.
3. Untuk Mahasiswa atau Peneliti, sebagai calon guru, peneliti bisa mengklasifikasi dan membedakan pemanfaatan aplikasi pembelajara

sesuai dengan jenis penggunaannya, baik yang digunakan secara luas maupun dalam bidang pembelajaran.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian

Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat. Jika masyarakat Indonesia dan dunia menghendaki tersediannya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang berstandar nasional dan internasional, maka isi dan proses pembelajaran harus diarahkan pada pencapaian kompetensi tersebut.

Kegiatan pembelajaran di sekolah diartikan sebagai kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar (Knirk & Gustafson dalam Sagala, 2005),

Metode tersebut melengkapi struktur dan lingkungan belajar formal. Hal ini menggambarkan bahwa interaksi pendidik dengan peserta didik merupakan inti proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Seterusnya pembelajaran di sekolah adalah kegiatan yang di dalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa atau antara pengajar dan pebelajar, dengan kata lain pembelajaran adalah suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik.

b. Penggunaan Aplikasi untuk Pembelajaran

Perkembangan terakhir tentang penggunaan media dalam pembelajaran, telah memunculkan istilah baru yaitu penggunaan aplikasi dalam pembelajaran. Menurut penjelasan Menteri Pendidikan Nasional Nadiem Makarim dalam Ratas (Rapat Terbatas) dengan Kepala Dinas Pendidikan se-Jawa dan Bali, di Jakarta 14 Januari 2020, dijelaskan menteri bahwa, “Penggunaan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah, sudah harus digeser dari sekedar penggunaan teknologi sebagai *search* media (media pencari) data menuju menggunakan teknologi sebagai *application* media (media aplikasi). Kedua istilah ini, yaitu media dan aplikasi harus semakin dipopulerkan dalam dunia pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru bersama siswa di sekolah. Apalagi dengan semakin meluasnya penggunaan Android berbasis Linux Operation System, menyebabkan perkembangan penggunaan aplikasi untuk pembelajaran semakin memungkinkan.” (MSN Berita Indonesia, 15 Januari 2020, di laman <https://www.msn.com/id-id/berita/media>).

Berdasarkan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan di atas, maka pengertian media yang pada awalnya adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, saat ini pengertian itu bisa bergeser dari penyampai pesan ke penyedia aplikasi. Kata aplikasi berasal dari kata “*application*” (Inggris), yang kalau diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia berarti penggunaan atau dapat digunakan/diterapkan. Sementara kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Baik kata aplikasi maupun media, pada hakikatnya bisa diartikan sebagai “perantara” yang dapat “diterapkan”, yaitu perantara dari sumber pesan (*source*) ke penerima pesan (*receiver*) dalam penggunaan (*application*) tertentu.

dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Banyak ahli dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menurut Arsyad, 2002; Sadiman, dkk, 1990, menjelaskan bahwa media (bentuk jamak dari kata *medium*), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke

penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).

- 2) Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), , menjelaskan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.
- 3) Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006 : 119), menjelaskan bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

2. Aplikasi Android Basic Guitar Chords 3D

a. Pengertian Aplikasi Android

Ada lagi pengertian aplikasi dalam andriod (h) seperti yang dijelaskan Wikipedia, bahwa aplikasi adalah program yang digunakan

orang untuk melakukan sesuatu pada sistem digital. Yang dimaksud dengan sistem digital di sini mengarah kepada PC (*Personal Computer*) yang dominan berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan HP (*Handphone*) yang saat ini didominasi oleh sistem operasi Linux. Sementara penggunaan istilah *mobile* pada *handphone* menunjukkan bahwa sipengguna hp dengan mudah dapat melakukan akses data dan akses aplikasi dari satu tempat ke tempat yang lain. Misalnya, hp sebagai telepon *mobile* diartikan sebagai terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Begitujuga dengan aplikasi *mobile* lainnya pada hp, di mana aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi gangguan.

Pada umumnya aplikasi yang bersifat *mobile* dimaksud dapat diakses melalui perangkat nirkabel (tampa kabel) seperti pada telepon seluler. Adapun karakteristik perangkat *mobile* adalah:

- 1) Ukuran yang kecil : Perangkat mobile memiliki ukuran yang kecil untuk kenyamanan dan mobilitas pemakai.
- 2) Memory yang terbatas: Perangkat mobile juga memiliki memory yang kecil, yaitu *primary* (RAM) dan *secondary* (disk).
- 3) Daya proses yang terbatas: Sistem mobile tidaklah setangguh rekan mereka yaitu desktop.

- 4) Mengonsumsi daya yang rendah: Perangkat mobile menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin desktop
- 5) Sinyal kuat dan dapat diandalkan: Karena perangkat mobile selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturanbenturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.
- 6) Booting pendek: Perangkat-perangkat konsumen ini menyala dalam hitungan detik (waktu singkat).

b. Pengertian Aplikasi *Basic Guitar Chords 3D*

Basic Guitar Chords 3D adalah salah satu aplikasi android yang dikembangkan oleh Diaz Studio pada tahun 2017. Aplikasi ini adalah aplikasi tentang chord gitar yang bisa dimainkan di hp, dengan tampilan berupa animasi/gambar tiga dimensi, gambar susunan nada akor, dan alfabeth yang menunjukkan nama atau tingkatan akordnya. Pada dasarnya aplikasi ini dibuat untuk penggunaan di hp berbasis Aundroid (*Linux System*), namun tetap bisa digunakan di OS Windows menggunakan tambahan sistem emulator (penyangga).

Android merupakan istilah yang dimaksudkan untuk menjelaskan merupakan sistem operasi pada telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam perangkat. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple

dan BlackBerry OS (Nazaruddin (2012 : 1). Sedangkan aplikasi yang pada awalnya berbasis Linux-Android, menurut Nazaruddin masih dapat digunakan pada komputer biasa (PC) dengan menambahkan sistem emulator pada komputer PC tersebut. Dengan adanya sistem emulator yang dipasang pada komputer, maka komputer hanya berfungsi sebagai media untuk memvisualisasikan aplikasi semata. Sementara aplikasi dimaksud tetap bekerja pada hp

Adapun persyaratan install dalam arti *technical deatil* untuk penggunaan aplikasi *Basic Guitar Chords 3D* dapat dilihat pada tangkapan layar (screenshot) seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 1
Screenshot Persyaratan dan Teknik Install
Basic Guitra Chord 3D

Nazaruddin juga menambahkan bahwa semakin hari semakin banyak banyak aplikasi-aplikasi Android yang tersedia di *Google-play*, yang memungkinkan banyak pengguna (*users*) bisa memilah dan memilih aplikasi yang cocok ia guna untuk tujuan yang hendak dicapai.

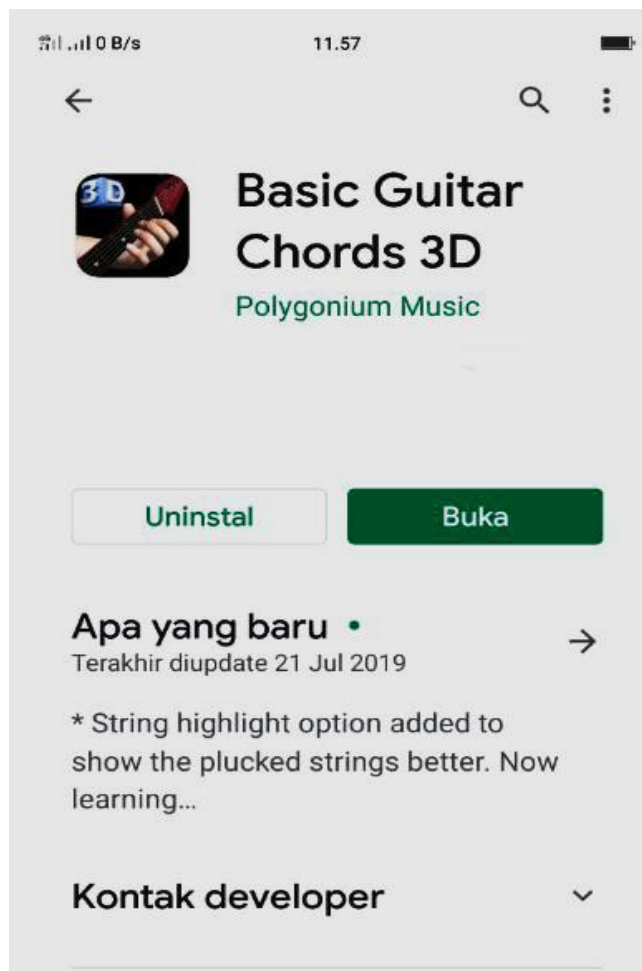
Sebagai contoh, ada aplikasi di android yang umum digunakan di kalangan user, namun tidak digunakan dalam belajar. Namun ada juga aplikasi yang umum digunakan user, dan bisa diuji-cobakan untuk digunakan sebagai media aplikasi pembelajaran.

Oleh sebab itu, setiap aplikasi yang tersedia di android secara langsung atau tidak telah dirancang oleh pengembang untuk tujuan tertentu. Tujuan langsung adalah tujuan penggunaan yang sesuai dengan peruntukan awalnya. Misalnya aplikasi whatsapp yang dirancang untuk media komunikasi melalui chatting, gambar, dan video sekalipun. Adapula aplikasi *Basic Chord Guitar 3D*, yang memiliki tujuan pengembangan langsung untuk belajar gitar bagi masyarakat pengguna secara luas, namun bisa digunakan oleh guru dan siswa sebagai tujuan tidak langsung untuk belajar musik di sekolah. Dengan adanya tujuan dan fungsi yang beragam ini, maka Android yang memiliki banyak fungsi ini sering juga disebut dengan multifungsi. Baik untuk mendukung kegiatan sehari-hari, maupun untuk membantu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

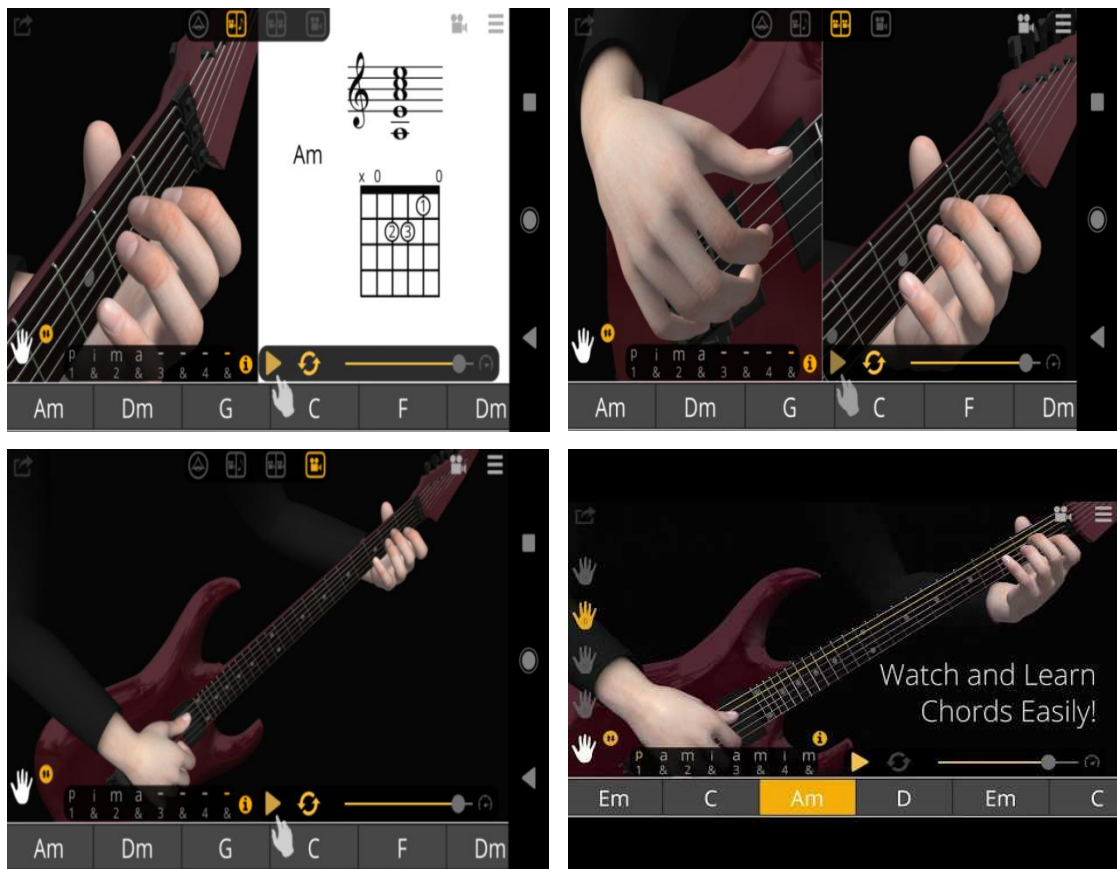
c. Penggunaan Aplikasi *Basic Guitar Chords 3D*

Disini penulis akan menjelaskan aplikasi android yang dapat mengajarkan penggunaannya tentang cara atau teknik penjarian akor berbentuk 3D (*3-Dimension*) yang dapat digerakan dan menghasilkan bunyi akor seperti bunyi gitar sesungguhnya. Menurut pandangan

penulis, aplikasi ini sangat efektif dan efisien untuk para pemula yang belajar gitar karena tampilan dan penggunaannya yang mudah dipahami. Apalagi tampilan dan bunyi akor yang ada dalam aplikasi ini cukup lengkap. Aplikasi ini dapat di download di *goegle-play* dengan nama “*Basic Guitar Chords 3D*” berikut tampilan dalam aplikasi tersebut:



Gambar 2
Screeshot Basic Guitra Chord 3D
pada *goegle-play*



Gambar 3
*Screenshot tampilan Basic Guitar Chord 3D
pada Android*

3. Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMP

Pembelajaran seni budaya (musik) yang ada dalam pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) saat ini merupakan salah satu pelajaran bidang umum yang wajib dilaksanakan di sekolah pada tingkat pendidikan dasar (SD dan SMP).

Adapun konsep pembelajaran seni budaya di SMP tidak ubahnya dengan arti pembelajaran seni budaya di SMA. Malah isi pelajaran seni budaya di SMP menjadi pondasi untuk pengembangan pengetahuan dan pemahaman siswa pada pelajaran seni budaya di SMA/SMK. Mata

pelajaran ini merupakan rumpun pelajaran estetika, yang di dalamnya bergabung empat aspek seni yang dipelajari yaitu pembelajaran seni musik, tari, drama, dan seni rupa.

Dalam buku petunjuk Kurikulum 2013 (2013: 14) dinyatakan bahwa pelajaran seni budaya dalam Kurikulum 2013 adalah pelajaran seni dan pelajaran budaya untuk menumbuhkan kecerdasan moral dan emosional secara kompetitif. Maksudnya muatan pelajaran seni budaya (musik, tari, drama, dan rupa) merupakan satu rumpun pelajaran estetika yang diberikan kepada siswa dan meliputi segala aspek kehidupan, seperti yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Dalam PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan juga dinyatakan bahwa pelajaran Seni Budaya di SMP khususnya) harus memandang bahwa aspek seni dan aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu pelajaran seni musik misalnya, merupakan pendidikan berbasis seni dan berbasis musik yang mempresentasikan keanekaragaman budaya di dalamnya. Pendidikan seni musik diberikan di SMP karena adanya unsur keunikan musik itu sendiri, di samping kebermanaknaan musik, dan kebermanfaatan musik terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Artinya, dengan musik dapat diberikan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan bereksresi/berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan

“belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

B. Penelitian yang relevan

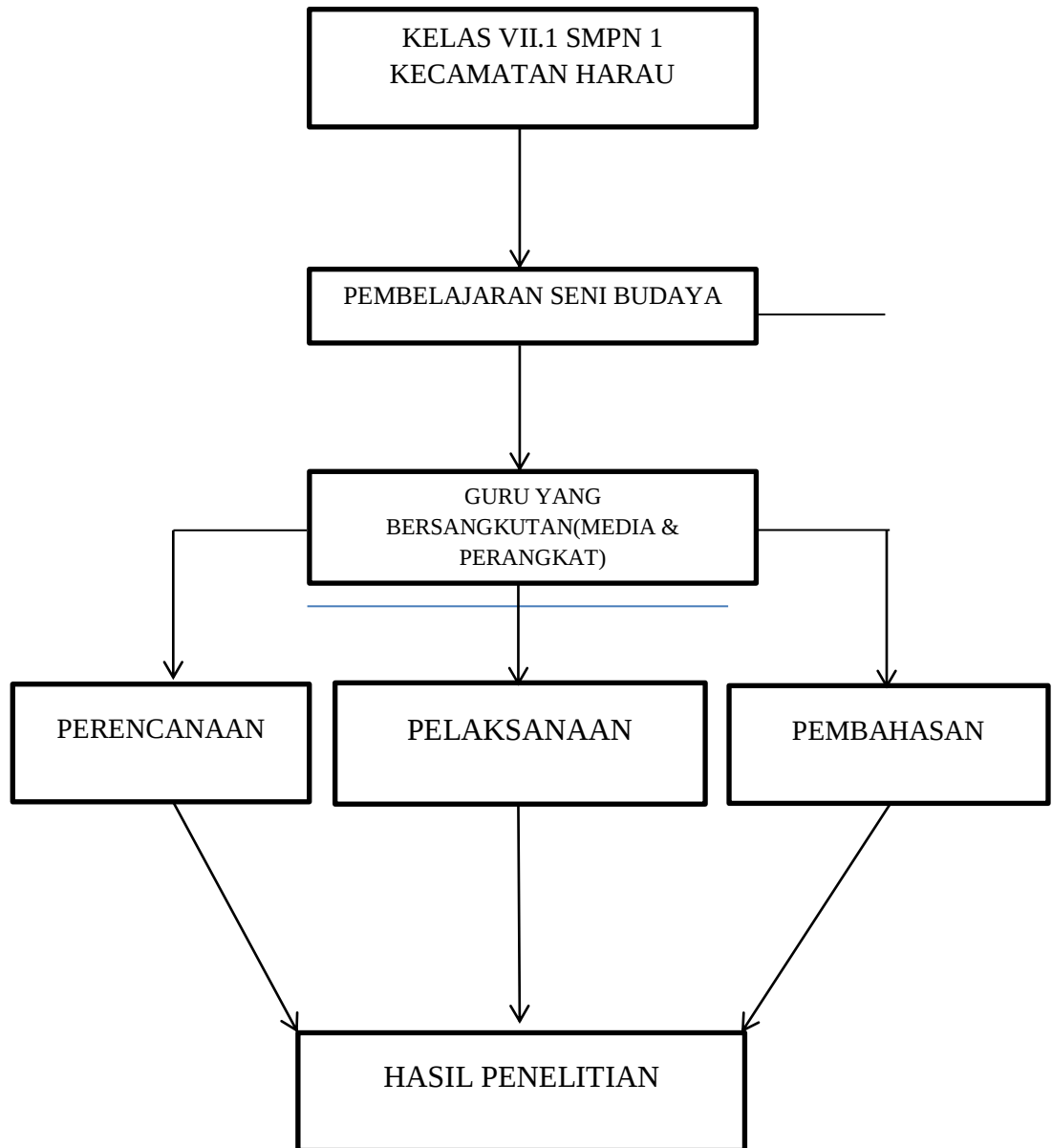
Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang di jadikan kajian yang relevan diantaranya;

1. Pryadi (2014) dalam skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Bermain Ansambel Menggunakan Media Software Gitar Pro.
2. Taufik sulaiman(2009) dalam skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash Cs3 untuk Apresiasi Music Siswa SMP Kelas VIII.
3. Albertus Yonatan(2012) dengan judul skripsi Apikasi pembelajaran Lead Gitar Dasar Berbasis Android.

C. Kerangka konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka yang sistematis yang dapat menggambarkan alur berfikir penulis dalam memaparkan masalah penelitian. Dengan adanya kerangka penelitian, penulis dapat mengerjakan penelitian ini secara tertuntun dan tidak keluar dari rancangan batasan, rumusan dan tujuan penelitian.

Adapun kerangka konseptual yang penulis terapkan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan skema berikut:



Gambar 5
Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

SMP Negeri 3 Kecamatan Harau adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Lima Puluh Kota, yang masih berstatus UPTD (Unit Pelaksana Teknis Dinas). Dengan status seperti ini, sekolah ini masih di bawah kontrol pembinaan langsung dari dinas pendidikan Kabupaten Lima Puluh Kota dalam bidang sumberdaya manusia, keuangan, sarana, dan kurikulum. Karena berbagai keterbatasan sekolah itu pula, maka beberapa peralatan belajar seperti alat musik belum tersedia memadai di sekolah sehingga mempengaruhi pelaksanaan proses belajar mengajar.

Pelajaran ensambel musik adalah materi pelajaran yang diberikan kepada siswa kelas VII SMP, di mana salah satu KD-nya adalah memainkan alat musik sederhana. Pada saat bersamaan guru mengajak peneliti untuk mengenal aplikasi basic gitar chord 3d yang menurut rencana awal bisa digunakan untuk membantu guru dalam pelajaran ensambel musik tersebut. Karena pada kenyataannya penggunaan aplikasi ini adalah ide siswa yang difasilitasi oleh guru dalam kegiatan belajar, maka kenyataan yang terjadi dalam belajar adalah pengenalan aplikasi basic gitar chord 3d yang bisa dipakai untuk memainkan musik meskipun hanya secara virtual (tiruan).

Namun jika dikaitkan dengan peranan aplikasi ini terhadap materi pelajaran ensambel gitar, apalagi untuk praktek bermain musik bersama,

tidaklah memenuhi syarat. Guru, siswa dan peneliti sepakat bahwa untuk menciptakan pengalaman baru bermain musik, aplikasi gitar ini cukup menarik dipergunakan. Tapi untuk dikatakan sebagai sarana untuk bermain musik secara praktek ensambel, tidaklah sesuai dengan konsep ensambel itu sendiri.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti jelaskan pada bagian penutup ini adalah:

1. Untuk memberikan pengalaman baru tentang belajar musik di sekolah, amatlah tepat jika guru bisa menggunakan aplikasi di hp untuk mnambah wawasan dan pengetahuan tentang musik.
2. Guru semestinya bangga jika ada siswa yang memiliki pengetahuan lebih luas tentang teknologi, seperti lebih dulu mengenal aplikasi *basic giutar chord 3d*, sehingga pengetahuan ini bisa ditularkan kepada siswa sebagai sesuatu yang baru.
3. Guru seni budaya seharusnya menguasai permainan alat musik, sehingga ia bisa mempraktekkan kondisi sebenarnya dari praktek bermain ensambel musik secara nyata.
4. Saran untuk sekolah adalah melengkapi sarana pembelajaran seperti melengkapi peralatan musik, sehingga alat musik itu bisa digunakan guru dan siswa untuk mendukung kegiatan pembelajaran musik yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Mustagfirin. 2017. *Lulus SMK Jurusan Seni, Siswa dapat Sertifikat Kompetensi Keahlian Jurusan Seni*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Dikdasmen-Kemendikbud.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia. 2013. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Buku Petunjuk Kurikulum 2013
- Kodidjat, Latifah. (tt). *Bermain Piano*. Yogyakarta: Kanisius.
- Makmun, Abin S. 2004. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Muttaqim. 2007. *Musik Non Klasik untuk SMK Kelas X*. Jakarta: BSE (Buku Sekolah Elektronik) Pusat Peningkatan dan Pengembangan Buku Sekolah Menengah Kejuruan Badan Pembukuan Nasional.
- Sudjana, Nana & Ibrahim (2012) *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Prasetyo, Bambang & Lina Miftahul Jannah (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP)
- Rooijacker, Ad (1988). *Mengajar dengan Sukses* (Terjemahan J. Hendrito Susmadi); Jakarta: Gramedia.
- Sardiman, AM. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2002. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soesilowindradini. (1993). *Psikologi Perkembangan Belajar di Usia Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional. Proyek Peningkatan Mutu Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Hakim, Thursan. (2005). *Teknik Belajar Bermain Keyboard untuk Siswa Sekolah Kejuruan*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- <https://psmk.kemdikbud.go.id/>
- <http://instruktur-musik.blogspot.co.id/>
- <https://www.msn.com/id-id/berita/media>) (MSN Berita Indonesia, 15 Januari 2020
- <https://www.seputarmusikal.com/2017/12/terima-kasih-guruku.html>