

PENGUNAAN APLIKASI BASIC GUITAR CHORDS 3D PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK) DI KELAS VII SMP NEGERI 3 KECAMATAN HARAU

Dedi Mantasa

Prodi Pendidikan Sendratasik FBS
Universitas Negeri Padang Email:
dedimantasa11@gmail.com

Yos Sudarman

Prodi Pendidikan Sendratasik
FBS Universitas Negeri Padang
Email: sudarmansendra@fbs.unp.ac.id

Abstract

This study aims to describe the activities of Culture and Arts (music) teachers in grade VII of SMP Negeri 3 Harau District, Lima Puluh Kota Regency in implementing music instruction using the *Basic Guitar Chords 3D* application for learning guitar at school. The use of this guitar playing application provides an opportunity for students to learn guitar playing virtually with a different learning atmosphere from how guitar learning was theoretically and practically conducted before.

This study uses references to results from relevant research and several theoretical studies especially those related to learning and instruction, learning methods, guitar learning through application, and Culture and Arts (music) instruction in junior high school.

This is a qualitative research with a descriptive analysis approach. The object of research was teachers' activities in implementing music instruction in grade VII of SMP Negeri 3 Harau. The learning observed involves learning guitar under the topic of playing a string instrument in a musical ensemble. The research instruments used were observation notes, interview notes, and document studies. The results of the study explain that learning guitar using the *Basic Guitar Chords 3D* application can create new experiences for students in learning music using the android application. However, due to the fact that the use of this application coincides with learning musical ensembles under the Basic Competence of playing simple music, this application conceptually does not support learning musical ensembles by using actual musical instruments. However, the teachers' thought to explain that playing music can be done through application surely gives a point, and it can be developed by the teachers in learning music at school.

Keywords: Android application, guitar, learning, instruction, ensemble

A. Pendahuluan

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 *google-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 “Penggungan 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.

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 *google-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 penyesuaian, 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

keahliannya, 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. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Djarm'an Satori (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mempresentasikan hasil-hasil pengamatan langsung di lapangan dengan data yang tidak dapat dikuantifikasikan. Sebab data penelitian ini bersifat narasi kata-kata ungkapan dari pesan dan kejadian deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya hidup, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artefak dan lain sebagainya. Metode Pengumpulan Data yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yaitu dengan: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi.

Sugiono (2012: 9), juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Terakhir, Nana Syaodih Sukmadinata (2011: 73) menyatakan pula bahwa penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya.

Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna.

Objek penelitian tentang tempat, dilaksanakan di Kelas VII-2 SMP Negeri 3 Kecamatan Harau pada 21 orang siswa yang belajar seni budaya aspek musik di semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Sedangkan objek penelitian tentang waktu meneliti dilaksanakan pada pekan ke-4 bulan Maret 2020 sampai dengan minggu ke-2 bulan April 2020.

instrumen penelitian adalah alat pengumpul data yang digunakan selama melaksanakan penelitian. Sementara dalam penelitian kualitatif ada istilah bahwa yang menjadi instrumen penelitian adalah Peneliti Sendiri, maksudnya adalah segala sumber data yang terkumpul oleh peneliti selama penelitian menjadi tanggung jawab langsung peneliti.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Catatan Lapangan, (b) Catatan Wawancara, dan (c) Catatan Dokumen. Sedangkan dua dari tiga model instrumen yang digunakan (yaitu catatan pengamatan dan catatan wawancara).

C. Hasil Penelitian

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Sementara itu, Darsono (2000: 14) mengemukakan bahwa belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada individu berkat adanya interaksi antara individu dengan yang lain, di antara individu dengan lingkungannya. Faktor lingkungan sangat mempengaruhi dalam proses belajar. Perubahan tingkah laku seseorang terjadi akibat interaksi dengan orang lain. Proses belajar pada anak sangat dipengaruhi dari pihak keluarga, pergaulan sekolah, dan lingkungan masyarakat sekitarnya.

Pengertian Aplikasi *Mobile* Menurut Wikipedia, pengertian aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti telepon seluler. Adapun karakteristik perangkat *mobile* yaitu:

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. Kuat dan dapat diandalkan : Karena perangkat *mobile* selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.
6. Konektivitas yang terbatas : Perangkat *mobile* memiliki bandwidth rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung.
7. Masa hidup yang pendek : Perangkat-perangkat konsumen inimenyala dalam hitungan detik kebanyakan dari mereka selalu menyala.

Sedangkan pengertian Android sendiri merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. 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)]

Saat ini sudah sekian banyak aplikasi-aplikasi Android yang tersedia di Google Play. Aplikasi-aplikasi yang tersedia memiliki masing-masing kegunaannya sehingga membuat Gadget Android menjadi memiliki banyak manfaat atau sering disebut multifungsi. Apalagi jika aplikasi tersebut dapat mendukung kegiatan sehari-hari kita.

Dsini peneliti menjelaskan sebuah aplikasi android yang dapat mengajarkan kita cara atau teknik penjarian akor berbentuk 3D yang dapat di gerakan dan menghasilkan bunyi pada akor yang di terapkan sehingga aplikasi tersebut sangat efektif dan mudah di pahami, selain itu akor yang dapat di terapkan dalam aplikasi tersebut sudah cukup lengkap. Aplikasi ini dapat di download di Play Store dengan nama "*Basic guitar chord 3d*"

pembelajaran merupakan upaya pengembangan sumber daya manusia yang harus dilakukan secara terus menerus selama manusia hidup. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 menyebutkan pengertian

pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Isi dan proses pembelajaran perlu terus dimutakhirkan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan masyarakat. konsekuensinya 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 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.

Pelajaran seni budaya dalam 4 aspek pelajarannya, sudah dilaksanakan secara *full-curriculum*, atau sesuai dengan semua ketentuan yang berlaku pada K13, baik untuk aturan jadwal dalam promes/prota maupun perangkat ajar (silabus/RPP) yang digunakan.

Pelajaran seni budaya aspek seni musik di kelas VII pada semester Genap tahun ajaran 2019/2020 adalah pelajaran pada urutan kedua yang diberikan kepada siswa pada semester genap 2019/2020. Sesuai dengan rancangan jadwal sekolah di promes/prota, sejak awal semester siswa kelas VII-2 melaksanakan pelajaran seni tari, dan setelah itu disusul dengan pelajaran seni musik.

Alokasi waktu pelajaran seni budaya dalam satu semester untuk keempat aspek terdiri dari pelajaran tari (4 pertemuan x 3 jam pelajaran), musik (4 pertemuan x 3 jam pelajaran), dan begitu juga untuk sub pelajaran teater (4 pertemuan x 3 jam pelajaran) dan seni rupa (4 pertemuan x 3 jam pelajaran). Khusus untuk alokasi waktu untuk penelitian, maka peneliti hanya melaksanakan tatap muka penelitian sebanyak tiga tatap muka pembelajaran saja, yaitu pertemuan 1 sampai 3. Pertemuan tatap muka keempat tidak jadi dilaksanakan karena sekolah sudah berada pada masa *physical/sosial distancing* (permemberlakukan jarak fisi/sosial) untuk pencegahan virus corona (covid-19). Siswa dan guru tidak datang lagi ke sekolah atau melakukan pembelajaran *daring* dari rumah. Apalagi pada tanggal 22 April 2020, di seluruh kawasan provinsi Sumatera Barat telah diberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar).

Siswa yang belajar ensambel musik sederhana pada saat penelitian ini dilaksanakan, tidak seluruhnya diperkenalkan dengan permainan ensambel dengan alat musik gitar, dan lebih banyak bermain *guitar virtual* (gitar tidak nyata) dengan menggunakan aplikasi android *Basic Guitar Chords 3D* dimakasad.

D. Simpulan

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.

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 menambah 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 gitar 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>

