

**PROSES PEMBELAJARAN GITAR DENGAN APLIKASI
CHORD ANALYZER PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMAN 1 KALIREJO**

(Skripsi)

Oleh :

FANI INDRA PERMANA

1913045019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

**PROSES PEMBELAJARAN GITAR DENGAN APLIKASI
CHORD ANALYZER PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMAN 1 KALIREJO**

Oleh

FANI INDRA PERMANA

1913045019

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan**

Pada

**Program Studi Pendidikan Musik
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK**PROSES PEMBELAJARAN GITAR DENGAN APLIKASI
CHORD ANALYZER PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMAN 1 KALIREJO****OLEH****FANI INDRA PERMANA**

Chord analyzer adalah sebuah aplikasi pembelajaran instrument musik khususnya gitar dan piano yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini membahas tentang proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Kalirejo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Kalirejo. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah Pembina dan siswa ekstrakurikuler musik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap analisis data yang harus dilalui berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran gitar menggunakan aplikasi *chord analyzer* menggunakan tiga tahap berjalan dengan lancar. Hal tersebut terlihat dari hasil akhir yang dipresentasikan oleh siswa, siswa mampu merealisasikan hasil interpretasi yang sudah mereka dapatkan dengan menggunakan tiga tahap yaitu tahap pra instruksional, tahap intruksional dan tahap evaluasi dan tindak lanjut. Serta dikombinasikan dengan model cooperative learning, demonstrasi, tutor sebaya, dan ceramah. Siswa mampu mengimplementasikan *chord* yang ada difikirannya kepada gitarnya masing-masing. selain itu pembina menjadi lebih mudah dalam mengajarkan materi dan memberikan arahan secara terstruktur.

Kata kunci : *proses pembelajaran, chord, hasil pembelajaran*

ABSTRACT**THE GUITAR LEARNING PROCESS WITH *CHORD* ANALYSER
APPLICATION *CHORD* ANALYSER APPLICATION IN
EXTRACURRICULAR ACTIVITIES AT SENIOR HIGH SCHOOL 1 OF
KALIREJO**

BY

FANI INDRA PERMANA

A *chord* analyser is an application used for learning musical instruments, mainly the guitar and piano. This research discussed the guitar learning process with *chord* analyser application in Senior High School 1 Kalirejo's extracurricular activities. This study described the guitar learning process at Senior High School 1 Kalirejo using the *chord* analyser application in extracurricular activities. The study employed a qualitative descriptive method. The coach and extracurricular music students served as the data sources in this study. The data was collected through observation, interviews, and documentation and was analysed using data reduction, data presentation, and conclusions.

The study's findings demonstrated that the three-stage guitar learning process using the *chord* analyser application functioned smoothly. This was evident from the final results presented by students; students could realise the results of the interpretation they obtained through three stages: pre-instruction, instruction, evaluation and follow-up. In addition, they were complemented by cooperative learning models, demonstrations, peer tutors, and lectures. Students could execute the *chords* they envision on their respective instruments. In addition, it becomes simpler for the coach to teach the material and provide direction in a structured manner.

Keywords: learning process, *chords*, learning outcomes

**Judul Skripsi : PROSES PEMBELAJARAN GITAR
DENGAN APLIKASI CHORD ANALYZER
PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
DI SMAN 1 KALIREJO**

Nama Mahasiswa : Fani Indra Permana

NPM : 1913045019

Program Studi : Pendidikan Musik

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 19930429 201903 1 017

Agung Hero Hernanda, M.Sn
NIP 19910601 201903 1 015

**2. Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd

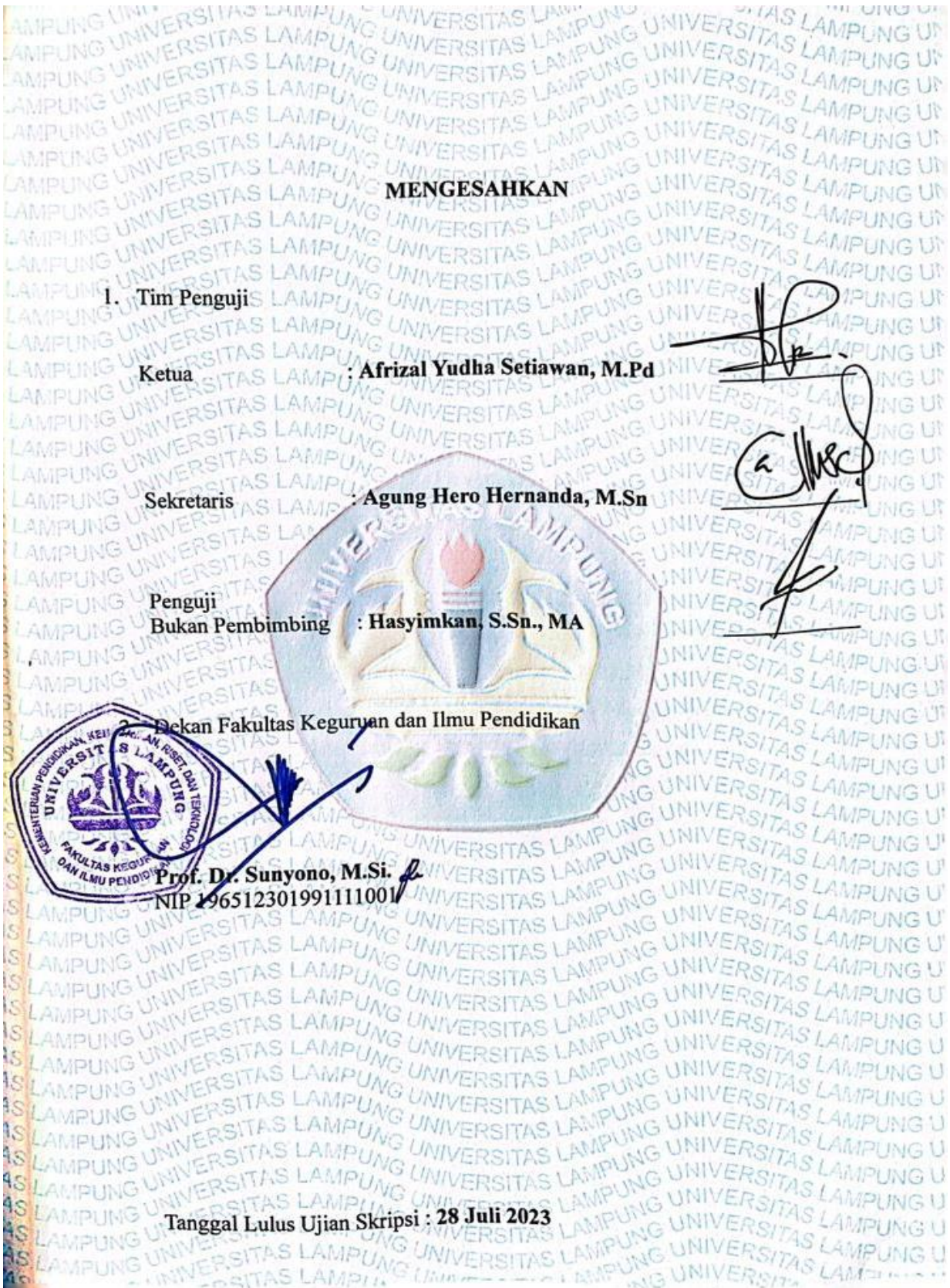
Sekretaris : Agung Hero Hernanda, M.Sn

**Penguji
Bukan Pembimbing : Hasyimkan, S.Sn., MA**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Juli 2023



PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fani Indra Permana
Nomor Pokok Mahasiswa : 1913045019
Program Studi : Pendidikan Musik
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini yang berjudul “Proses Pembelajaran Gitar Dengan Aplikasi *Chord analyzer* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMAN 1 Kalirejo” adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasi atau ditulis orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas atau instansi.

Bandar Lampung, 28 Juli 2023


D 188BAKX532358289
Fani Indra Permana
NPM 1913045019

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kalirejo Lampung Tengah pada 18 September 2000, merupakan siswa kedua dari pasangan Bapak Tugianto dan Ibu Asniati. Pendidikan yang pernah ditempuh penulis adalah Taman Kanak – Kanak (TK) Dharma Wanita pada tahun 2007, Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Kalirejo pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 1 Kalirejo pada tahun 2016, Sekolah Menengah Atas (SMAN) 1 Kalirejo pada tahun 2019. Kemudian tahun 2019 penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Musik dengan jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Kemudian pada pertengahan tahun 2020 penulis memfokuskan diri untuk mengambil mayor gitar elektrik dan berkelanjutan dengan waktu mulai mempelajari alat musik lainnya seperti biola, piano, gitar bass, dan lain-lain. Penulis melakukan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sanggar Buana, Kecamatan Seputih Banyak, Lampung tengah. Serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada tahun 2022 di SDN 1 Sanggar Buana. Pada tahun 2023 penulis melakukan penelitian di SMAN 1 Kalirejo, sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

MOTTO

“Pendidikan tidak selalu tentang kepintaran namun etika dan kedewasaan turut menjadi tolak ukur”

“Peduli dengan orang lain takkan merugikan diri sendiri”

“Beban terberat manusia adalah pola pikirnya sendiri”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim. Puji Syukur saya panjatkan Kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya saya dapat melewati perjalanan hidup yang sangat berharga. Diiringi doa dari orang tua, keluarga dan teman sehingga penelitian ini terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Dengan ini hasil dari perjalanan yang cukup panjang saya persembahkan kepada :

1. Ayah tercinta Tugianto, yang sudah berkerja keras dan mengorbankan segalanya demi putranya. Berkat dorongan hal hal baik dan kerja kerasmuserta petuahmu ini menjadikan putramu semangat dalam menggapai cita –citanya. Kini tugas tanggung jawabku dan keinginan terbesarmu sudah akuselesaikan. Ayahku tercinta, pahlawanku, Ayahku karya ini aku persembahkan kepadamu.
2. Ibu tercinta Asniati, yang selalu mengajarkan arti kesabaran, dan semangat dalam melakukan sesuatu. Memberikan motivasi yang sangat berharga. Dalam sujud engkau selalu mendoakan yang terbaik untuk putramu semogaallah SWT memberkahi dan meridohi segalanya, sekarang keinginan terbesarmu melihat siswamu dapat menyelesaikan pendidikan kini sudah kulakukan kupersembahkan karya ini untukmu.
3. Kak Muhammad Aviv Makrof, terimakasih untuk doa dan dukungan yangselalu diberikan, terimakasih untuk segala bentuk bantuan yang selalu mengutamakan kuliahku, semoga dibalas dengan sesuatu yang lebih lagi, Terimakasih sudah menjadi kakak yang selalu memotivasi diriku untuk terus maju menggapai cita – Cita
3. Keluarga besar pakde marsidik terimakasih membantu belajar menjadi seorang seniman lebih dari seorang pegiat seni musik

4. Nenek satiyem tersayang, terimakasih sudah menjadi nenek terbaik, yang selalu menyayangiku, memanjakanku setulus hati.
5. Keluarga besar dan saudara di jawa, terimakasih sudah mendoakan dan memotivasi untuk cepat menyelesaikan perkuliahan.
6. Semua tenaga pendidik dari TK sampai SMA, Dosen yang telah sabar membimbing saya. Terimakasih untuk ilmu dan pengalaman yang sangat berharga ini.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji Syukur saya panjatkan Kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung dengan judul “Proses Pembelajaran Gitar Dengan Aplikasi *Chord analyzer* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMAN 1 Kalirejo”

Dalam proses penyusunan skripsi ini , tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT., Tuhan yang Maha Esa.
2. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M. Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Hasyimkan, S.Sn, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Musik. sekaligus dosen pembahas dalam penyempurnaan skripsi ini baik saran dan masukannya

6. Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd, selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan, waktu, pikiran, semangat, motivasi dan dorongan bagi penulis dalam menyusun skripsi ini. Terimakasih bapak untuk bimbingannya
7. Agung Hero Hernanda, S.Sn.,M.Sn, selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan semangat, motivasi dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Terimakasih atas bimbingannya.
8. Para dosen Program Studi Pendidikan Musik yang telah memberikan banyak sekali ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. KEMENRISTEK DIKTI melalui Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan biaya pendidikan BIDIKMISI selama kurun waktu 4 tahun sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ditingkat S1.
10. Veronika methalani, S.Pd., selaku pembimbing Ektrakurikuler Musik SMA Negeri 1 Kalirejo yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian .
11. Ayah dan ibu, terimakasih atas banyak pengorbanan baik materi maupun hal hal baik lainnya yang telah diberikan. Cinta kasih kalian yang selalu membuat aku semangat dan bangkit
12. Keluarga besarku, saudara dan semua yang terlibat terimakasih telah memberikan semangat, dukungan dan cinta bagi penulis selama hidup inidan selama menyelesaikan studi.
13. Andrean, sisilia, terimakasih sudah membantu banyak hal dari awal maba sampai akhir sidang skripsi semoga diperlancar segala urusan kita di hari-hari selanjutnya.
14. Terimakasih temen-temen seperjuangan Gogon, Rio, Danil, Kolis,ijul, Abel, Diah, dan penghuni asrama poza lainnya. Yang telah banyak membantu dari ujian sampai talangan duit token listrik, semogakeikhlasan nya menjadi berkah.
15. Teman teman PSPM dan semua yang terlibat sampai puncak dalam skripsi ini terimakasih atas bantuan, saran, pengalaman dan motivasinya.

16. Teman – teman KKN, Yudha, Mesi, Feni, Fatimah, Intan, Renanda, anisya terimakasih telah ikut andil meramaikan dan memerikan kesan kebersamaan kuliah di desa KKN.
17. Tidak lupa terimakasih bagi diriku sendiri sampai di titik ini tidaklah mudah harus lebih ekstra untuk kedepannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna tetapi besarharapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca

Bandar Lampung, 28 Juli 2023

Penulis



Fani Indra Permana
NPM 1913045019

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xx
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Bagi Peneliti.....	5
1.4.2 Bagi Peserta Didik	5
1.4.3 Bagi Pendidik	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5.1 Objek Penelitian	6
1.5.2 Subjek Penelitian.....	6
1.5.3 Tempat Penelitian.....	6
1.5.4 Waktu Penelitian	6

II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian yang Relevan.....	7
2.2 Landasan Teori.....	9
2.3 Tinjauan Pustaka	10
2.3.1 Proses Pembelajaran	10
2.3.2 Komponen dalam Proses Pembelajaran.....	11
2.3.3 Konsep Pelaksanaan Proses Pembelajaran	13
2.3.4 Instrumen Gitar	15
2.3.5 Pengertian Aplikasi dan Android.....	17
2.3.6 Aplikasi <i>Chord analyzer</i>	17
2.4 Kerangka Berpikir	21
III METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian	22
3.2 Fokus Penelitian	22
3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian	23
3.4 Sumber Data	23
3.4.1 Sumber Data Primer	23
3.4.2 Sumber Data Sekunder.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1 Studi Pustaka.....	24
3.5.2 Observasi.....	24
3.5.3 Wawancara.....	25
3.5.4 Dokumentasi	25
3.6 Instrumen Penelitian.....	25
3.6.1 Instrumen Observasi	25
3.6.2 Instrumen Wawancara	28
3.6.3 Instrumen Dokumentasi.....	30
3.7 Teknik Keabsahan Data	30
3.8 Teknik Analisis Data.....	31
3.8.1 Pengumpulan Data.....	31
3.8.2 Reduksi data	31
3.8.3 Penyajian data.....	32
3.8.4 Penarikan kesimpulan.....	32

IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	77
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	77
4.1.1 Deskripsi Latar Penelitian	77
4.2 Hasil Penelitian.....	77
4.2.1 Tahap Pra Instruksional.....	77
4.2.2 Tahap Instruksional	77
4.2.3 Tahap Evaluasi dan Tindak lanjut.....	77
4.3 Pembahasan.....	77
V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Proses Pembelajaran.....	11
Gambar 2.2 Akor Gitar Mayor dan Minor	16
Gambar 2.3 Fitur Pengubah Instrumen Musik.....	18
Gambar 2.4 Aplikasi <i>Chord analyzer</i> Pada <i>Playstore</i>	19
Gambar 2.5 Opsi Awal Aplikasi <i>Chord analyzer</i>	19
Gambar 2.6 Tampilan aplikasi <i>chord analyzer</i> saat menganalisa akor.....	19
Gambar 2.7 Kerangka berfikir	21
Gambar 3.1 Teknik Triangulasi	30
Gambar 4.1 Gedung SMA N 1 Kalirejo.....	33
Gambar 4.2 Kegiatan awal Doa	36
Gambar 4.3 Kegiatan Absensi.....	37
Gambar 4.4 Pembelajaran akor C Mayor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	38
Gambar 4.5 Penampilan akor C Mayor pada aplikasi <i>Chord analyzer</i>	39
Gambar 4.6 Kendala Pembelajaran akor C Mayor secara bergantian.....	39
Gambar 4.7 Pembelajaran akor D Mayor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	40
Gambar 4.8 Penampilan akor D Mayor pada aplikasi <i>Chord analyzer</i>	41
Gambar 4.9 Kendala Pembelajaran akor D Mayor	42
Gambar 4.10 Pembelajaran akor E Mayor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	42
Gambar 4.11 Penampilan akor E Mayor pada aplikasi <i>Chord analyzer</i>	43
Gambar 4.12 Kendala Pembelajaran akor E Mayor.....	44
Gambar 4.13 Pembelajaran akor F Mayor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	45
Gambar 4.14 Penampilan akor F Mayor pada aplikasi <i>Chord analyzer</i>	45
Gambar 4.15 Kendala pembelajaran akor F Mayor	46
Gambar 4.16 Pembelajaran akor G Mayor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	47
Gambar 4.17 Penampilan akor G Mayor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	47
Gambar 4.18 Observasi partisipan peneliti	48
Gambar 4.19 Kendala pembelajaran Akor G Mayor	48
Gambar 4.20 Pembelajaran akor A Mayor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	49
Gambar 4.21 Penampilan akor A Mayor pada aplikasi <i>Chord analyzer</i>	49
Gambar 4.22 Kendala pembelajaran akor A Mayor	50
Gambar 4.23 Pembelajaran Akor B Mayor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	51
Gambar 4.24 Penampilan Akor B Mayor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	52

Gambar 4.25 Kendala Pembelajaran Akor B Mayor	52
Gambar 4.26 Pembelajaran Akor C minor dengan tanda.....	54
Gambar 4.27 Penampilan Akor C Minor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	54
Gambar 4.28 Proses Penghafalan Akor C Minor	55
Gambar 4.29 Kendala dalam pembelajaran Akor C Minor	56
Gambar 4.30 Pembelajaran akor D minor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	57
Gambar 4.31 Penampilan akor D minor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	57
Gambar 4.32 Kendala Pembelajaran Akor D Minor	58
Gambar 4.33 Pembelajaran Akor E minor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	59
Gambar 4.34 Pembelajaran Akor E minor Pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	59
Gambar 4.35 Kendala pembelajaran akor E Minor	60
Gambar 4.36 Pembelajaran Akor F minor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	61
Gambar 4.37 Penampilan Akor F minor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	61
Gambar 4.38 Kendala pembelajaran akor F Minor.....	62
Gambar 4.39 Kegiatan Pembagian kelompok.....	64
Gambar 4.40 Pembelajaran Akor G minor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	65
Gambar 4.41 Penampilan akor G minor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	65
Gambar 4.42 Kendala pembelajaran <i>akor G</i> minor	66
Gambar 4.43 Proses pembelajaran akor G minor	67
Gambar 4.44 Pembelajaran akor A minor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	68
Gambar 4.45 Penampilan akor A minor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	68
Gambar 4.46 Kendala pembelajaran <i>akor Am</i>	69
Gambar 4.47 Pembelajaran Akor B minor dengan tanda dan aplikasi <i>Chord analyzer</i>	70
Gambar 4.48 Penampilan akor B minor pada aplikasi <i>chord analyzer</i>	71
Gambar 4.49 Kendala pembelajaran akor Bm	71
Gambar 4.50 Presentasi Individu memainkan akor Mayor dan Minor.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	6
Tabel 3.1 Lembar Hasil Observasi untuk Pembina.....	82
Tabel 3.2 Lembar Hasil Observasi Peserta Didik Selama 4 Pertemuan	83
Tabel 3.3 Lembar Hasil Wawancara Pembina	85
Tabel 3.4 Data Siswa Ekstrakurikuler Musik	88

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan yang ada pada peserta didik. Tidak semua orang terlahir dengan kemampuan dan tingkat daya tanggap yang sama, adakalanya seseorang mahir di suatu bidang keilmuan namun terbatas dengan bidang lainnya. Maka dari itu gunanya seseorang berproses agar menjadikan dirinya lebih baik dari sebelumnya, baik dalam kemahiran maupun hal baru yang masih baru dijumpainya.

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara Pembina atau pengajar dengan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan mengajar dengan menggunakan berbagai aspek pendukung seperti sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan (Setiawan 2017: 126). Berdasarkan pemahaman tersebut proses pembelajaran di sekolah selalu berkaitan dengan interaksi Pembina, peserta didik, sarana dan prasarana, serta tujuan pembelajaran. jika salah satu dari aspek tersebut tidak terpenuhi maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan.

Proses pembelajaran dilihat dari tahapan dan konsep seorang peserta didik mencapai suatu pemahaman tidak dari hasil pembelajaran baik berupa nilai maupun penghargaan yang telah diterima oleh peserta didik. Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme dalam Setiawan (2017: 73-74)

adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus direncanakan dan dikelola dengan cara yang mendorong siswa untuk mengubah pengalaman mereka sendiri menjadi informasi yang bermakna.

Keberhasilan dalam melakukan kegiatan pembelajaran merupakan hasil upaya baik dalam mengkombinasi aspek yang saling mempengaruhi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Aspek yang dimaksud sama dengan komponen dalam proses pembelajaran. Menurut Dasopang (2017: 340) proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain agar terjadi proses saling berinteraksi, dimana seorang pendidik harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud seperti pendidik/Pembina, peserta didik/siswa, tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi.

Pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran dengan mengandalkan kreativitas peserta didik dimana kreativitas tersebut dituangkan dalam bentuk musik, gerak, rupa dan lainnya. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran seni budaya wajib menerapkan komponen dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang ditargetkan. Salah satunya adalah pembelajaran seni musik.

Suatu kreativitas karya yang di tuangkan dalam bentuk bunyi-bunyian suara adalah musik. Menurut Rismi dalam Roffiq (2017: 36) musik dapat menjadi efektif di bidang akademis dengan membantu pembentukan pola belajar, mengatasi kebosanan dan menangkal kebisingan eksternal yang mengganggu membuat musik secara aktif berpengaruh pada perkembangan mental dan fisiologis otak. Berdasarkan pengertian di atas, musik telah banyak membantu manusia. Salah satunya adalah musik yang sering digunakan untuk mengubah suasana belajar atau bekerja adalah jenis musik klasik. Musik klasik dikenal dengan temponya yang lambat, yang dapat membawa ketenangan. Salah satu alat musik yang berhubungan dengan musik adalah gitar

Menurut Derry dalam Fikri dan Samino (2019: 213) Gitar adalah alat musik petik. Gitar mampu menghasilkan melodi dan akord yang lebih banyak daripada instrumen lainnya. Gitar disebut alat musik melodi karena dapat menghasilkan bunyi nada seperti do, re, mi, fa, sol, la dan si. Gitar disebut juga sebagai alat musik harmoni karena dapat menghasilkan akor. Akord adalah kombinasi dari tiga nada atau lebih yang dimainkan bersama sehingga terdengar harmonis.

Menurut Sasmita (2021: 36) dalam konteks pembelajaran gitar, seorang pengajar secara sengaja menyampaikan sebuah pengetahuan ataupun pengalamannya dalam bermain gitar kepada pembelajar. Selanjutnya, pembelajar dapat menangkap sinyal atau menerima pengetahuan tersebut, lalu mempraktekannya. dari sini terjadilah proses transfer ilmu yang di dalamnya juga terdapat proses transmisi kultural (Penerusan nilai-nilai kebudayaan) yang dilakukan oleh pengajar kepada pembelajar.

Dalam proses pembelajaran terdapat aspek penunjang keberhasilan salah satunya media pembelajaran. Menurut Tafonao (2018: 103) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat kegiatan belajar mengajar siswa akan termotivasi dan semangat untuk belajar karena pembelajaran tidak akan terasa bosan serta lebih efektif dan efisien. salah satunya di SMA Negeri 1 Kalirejo dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien pendidik menerapkan pembelajaran gitar melalui aplikasi pada *smartphone*. pembelajaran ini diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler seni musik yang ada di SMA Negeri 1 Kalirejo.

Kegiatan pembelajaran yang lebih kompleks ditujukan guna mengembangkan minat peserta didik adalah kegiatan ekstrakurikuler. Menurut Jamalul Lestari (2019: 272) mengatakan bahwa “ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi tuntutan penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan

kebutuhan. dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler diharapkan memberikan peluang peserta didik untuk berprestasi di bidang peminatannya yang mungkin kurang kompleks di pelajari pada waktu pembelajaran akademik.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi kreativitas pendidik juga selalu di uji guna memecahkan masalah tentang penerapan pemahaman kepada peserta didiknya. Salah satunya proses pembelajaran yang diterapkan pada ekstrakurikuler di SMA N 1 Kalirejo adalah pembelajaran menggunakan aplikasi *chord analyzer*. digunakannya aplikasi *chord analyzer* tersebut guna mengatasi keterbatasan alat musik yang tersedia, dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut KBBI 2012 dalam Yuthsi dan Fenty (2016: 48) aplikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*application*" yang berarti penggunaan atau penerapan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk Melakukan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Jadi aplikasi merupakan suatu alat bantu berupa programan guna mempermudah suatu tujuan manusia.

Chord analyser adalah sebuah aplikasi programan yang terdapat di *smartphone* berupa pembelajaran instrument musik khususnya gitar, berdasarkan keterangan pada *playstore* (toko *online* yang dikunjungi pengguna untuk menemukan aplikasi dan mengunduhnya seperti game, film, acara televisi dan konten lainnya). *Chord analyser* adalah pencari akor inversi yang interaktif. dengan dilengkapi banyak fitur didalamnya salah satunya menganalisis akor, adapun fitur pengubah alat musik lain seperti piano, violin, viola, ukulele, gitar standar maupun 7 string dan lain sebagainya. Guna mendukung argumen diatas *Chord analyzer* dapat diklasifikasikan dalam aplikasi *Guitar Akor finder* dimana jika dilihat dari fungsinya kedua aplikasi tersebut serupa hanya terdapat perbedaan pada tampilan aplikasinya dan keduanya sama sama menganalisis akor.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk

mengetahui bagaimana proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Kalirejo. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik dan pihak lain yang ingin mempelajari tentang proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer*. Urgensi dalam penelitian ini dibuat guna mengetahui apakah proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan bantuan aplikasi *chord analyzer*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Kalirejo.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Kalirejo.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1.4.1 Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti dalam belajar gitar dengan menggunakan aplikasi *chord analyser*.

1.4.2 Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran untuk menggali ide-ide kreatifitas yang dimilikinya.

1.4.3 Bagi Pendidik

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran setelah berkolaborasi dengan peneliti.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup objek penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian dan waktu penelitian.

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Kalirejo.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 1 Kalirejo.

1.5.3 Tempat Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Kalirejo. Tepatnya Jl. Raya Sridadi, Kec. Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah.

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Oktober – Februari dengan 4 pertemuan setiap bulannya, bertempat di SMA Negeri 1 Kalirejo.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Kegiatan																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari Maret, April, Mei Dan Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pra Penelitian																				
2	Penyusunan Proposal																				
3	Penelitian																				
4	Analisis Data																				
5	Penyusunan Hasil																				

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sesuai. Tentunya kesesuaian penelitian yang baru perlu diselaraskan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya atau penelitian terdahulu. Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa sitasi atau rujukan yang dijadikan acuan untuk menyusun skripsi. Beberapa data itu sebagai berikut :

Hidayatullah dan tejapermana (2020) berjudul “Kelas Gitar Akustik Berbasis Pembelajaran Kooperatif Accoustic Guitar Course Based On *Cooperative Learning*”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam kelas gitar akustik di sekolah. Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk dianalisis secara kualitatif. Meskipun penelitian ini mengarah pada mata pelajaran tidak pada ekstrakurikulernya namun penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terdapat pada pembahasan gitar, *chord*, dan metode pembelajaran *cooperative learning*.

Nursyadid, Nuraldi, Pamungkas. dkk (2018) berjudul “Aplikasi pembelajaran *akor* Gitar berbasis *augmented reality*” Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk untuk memodelkan pembelajaran *akor* Gitar yang visualisasinya dengan menggunakan Augmented Reality. Sehingga mempermudah dalam melakukan pembelajaran *akor* Gitar. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada topik pembahasannya yaitu *chord/akor* dan *augmented reality/virtual reality*. Namun terdapat pula perbedaan pada media yang di terapkan yaitu aplikasi pada

penelitian ini bersifat membuat, tidak mempelajari, sebaliknya pada penelitian yang akan dibuat menggunakan aplikasi yang sudah ada.

Kurniawati (2007) berjudul “Pembelajaran ansambel musik di smp negeri 14 semarang”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pembelajaran Ansambel Musik di SMP Negeri 14 Semarang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Meskipun berbeda topik pembahasan ansambel dan aplikasi namun penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada proses pembelajaran berupa tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Fikri dan Samino (2019) berjudul “Pemanfaatan *Smartphone* Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar Di Era Industri 4.0” Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan capaian belajar mahasiswa pendidikan musik terhadap mata kuliah gitar dengan menggunakan aplikasi Gitar Tuna. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berupa keefektifan aplikasi Gitar Tuna menjadi salah satu media pembelajaran gitar di era Industri 4.0, karena aplikasi ini terdapat pada *smartphone* yang fleksibel. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dibuat yaitu pada pemanfaatan *smartphone* android sebagai media pembelajaran meskipun berbeda media yang digunakan namun tetap pada *smartphone* android.

Yuthsi dan Fenty (2016) berjudul “Aplikasi Tuner Gitar Berbasis Android Untuk Membantu Dalam Bermain dan Menyetel Gitar” Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu murid sekolah Bams Musik Studio yang merasa kesulitan dalam menyetel dan menaik-turunkan nada gitar. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, kuesioner, dan dokumen. Hasil penelitian dari sebuah rancangan berupa Aplikasi *smartphone* menggunakan skala diatonis berbasis Android mampu membantu murid di Bams Musik Studio dalam menyetel senar gitar dengan predikat “Cukup Membantu”.Relevansi

pada penelitian yang akan dibuat adalah pada media *smartphone* android.

Dari kelima penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu berupa metode yang digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dimana pada penelitian ini mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran gitar menggunakan aplikasi *Chord analyzer* di SMAN 1 Kalirejo, selain itu relevansi juga terdapat pada proses pembelajaran seperti, topik pembahasan akor gitar, komponen, serta pembahasan aplikasi gitar yang menyerupai namun sedikit kurang merujuk pada penelitian ini. Pusat kelima penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu pada penerapan media pembelajaran yang berguna untuk membantu dan mempermudah proses pembelajaran.

2.2 Landasan Teori

Kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor salah satu faktor nya yaitu teori belajar, Teori belajar banyak yang bersumber dari pakar pendidikan atau pakar psikologi dan banyak lainnya seperti halnya teori pembelajaran David Ausubel. Menurut Ausubel dalam Harefa (2013: 45) belajar dilakukan dengan *reception learning* (menyusun situasi belajar) yang artinya seorang individu belajar hanya dengan menerima informasi yang didapatnya tanpa mencari atau menemukan informasi sendiri informasi tersebut. Jadi seseorang memperoleh pengetahuan terutama melalui penerimaan tidaknya melalui penemuan. Terkait dengan penjelasan di atas teori Ausubel merupakan teori yang yang mengutamakan lebih mengeksplor sesuatu yang sudah ada seperti halnya suatu konsep atau ide gagasan lalu seseorang pendidik mempresentasikannya dan secara kognitif agar peserta didik wajib mampu memahami, mengingat, menghubungkan serta menjelaskannya kembali dan mendapatkan pengetahuan setelahnya.

Ausubel mengatakan bahwa ada dua jenis belajar yaitu belajar bermakna (*meaningful learning*) dan belajar menghafal (*rote learning*) belajar bermakna adalah suatu proses dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seseorang yang sedang belajar, sedangkan

belajar hafalan adalah menghafal informasi baru tanpa menghubungkan dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik atau peserta didik (Harefa 2013: 46). Pembelajaran bermakna ketika peserta didik menghubungkan informasi baru dengan konsep relevan yang terkandung dalam struktur kognitif seseorang. struktur kognitif yang dimaksud adalah fakta dari konsep yang dipelajari dan dihafal oleh peserta didik.

Dilihat dari Kedua jenis belajar di atas baik bermakna maupun menghafal merupakan pembelajaran yang menekankan pada kualitas dan kreativitas pendidik, maka dari itu dirasa akan jenuh jika hanya seorang yang pendidik yang mengajarkan tanpa ada sumber lainnya sehingga diberi upaya untuk dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran, *cooperative learning*. demonstrasi, tutor sebaya, ceramah dan lain-lain. Dengan metode ini siswa lebih mudah menghubungkan fenomena pengalaman dengan fakta baru dalam skema yang dipelajari, karena dilakukan secara berkelompok dan siswa dapat menerima informasi dan mempraktekkan dalam situasi nyata bersama anggota kelompoknya, akan tetapi jika peserta didik hanya menggunakan metode belajar hafalan mereka tidak dapat mengeksplor luas karena hanya komponen itu saja yang dihafal dan tidak dapat dideskripsikan melalui pengetahuannya sendiri.

2.3 Tinjauan Pustaka

Adapun tinjauan pustaka merupakan kegiatan peninjauan kembali suatu pustaka yang relevan dengan topik penelitian dan memiliki fungsi menguji kebenaran teori dalam penelitian.

2.3.1 Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan memberi dan menerima ilmu pengetahuan dengan tujuan membentuk karakter dan pola pikir menjadi lebih baik maka dari itu proses pembelajaran sangat penting dalam mencapai suatu tujuan keberhasilan. Menurut Dasopang (2017: 340) proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain agar terjadi proses saling

berinteraksi, dimana seorang pendidik harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud seperti pendidik/Pembina, peserta didik/siswa, tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi.

2.3.2 Komponen dalam Proses Pembelajaran

Keberhasilan dalam melakukan kegiatan pembelajaran merupakan hasil upaya baik dalam mengkombinasi aspek yang saling mempengaruhi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Aspek yang dimaksud sama dengan komponen dalam proses pembelajaran. Menurut Dasopang (2017: 340) proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu sama lain agar terjadi proses saling berinteraksi, dimana seorang pendidik harus memanfaatkan komponen tersebut dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud seperti pendidik/Pembina, peserta didik/siswa, tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi.



Gambar 2.1 Skema Proses Pembelajaran

Berikut ini uraian dari komponen-komponen dalam pembelajaran:

1. Pendidik/Pembina

Pendidik adalah pelaku utama dalam merencanakan, mengarahkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk membekali siswa dengan mengajarkan di sekolah. Pelatih harus mampu mengajar, membimbing dan mendorong siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Siswa

Siswa adalah seseorang yang menerima ilmu pengetahuan dari seorang pendidik. Siswa merupakan harapan seorang pendidik dalam penerusan tabiat dan ilmu ilmu kebaikan yang dimiliki agar dapat diterapkan dimasa yang akan datang.

3. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. dengan adanya tujuan pembelajaran akan semakin terarah dan terstruktur. tujuan pembelajaran yang dirumuskan harus sesuai dengan keadaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik.

4. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah substansi yang di sampaikan dalam proses pembelajaran. materi pembelajaran merupakan salah satu komponen yang wajib dikuasai pendidik agar ilmu pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan jelas.

5. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mencapai sesuatu. strategi pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang ada di lapangan. Tentunya pelaksanaan metode pembelajaran digunakan menciptakan lingkungan belajar dan mengkhhususkan aktivitas pendidik dan peserta didik terlibat didalamnya. Adapun metode pembelajaran diantaranya seperti :

- a. Metode pembelajaran cooperative learning yaitu metode pembagian peserta didik menjadi beberapa kelompok, kemudian dari kelompok tersebut saling terjadi pertukaran ilmu.
- b. Demonstrasi merupakan metode yang dilakukan dengan melihat suatu bentuk baik video maupun gambar secara bersamaan melalui aplikasi, *chord analyzer*.
- c. Tutor sebaya merupakan metode dengan bantuan teman sebayanya dimana jika terdapat materi yang kurang paham ditanyakan pada teman sebaya atau sebelahnya.
- d. Ceramah merupakan metode yang sering dilakukan guru dikelas yaitu menjelaskan dengan secara langsung didepan siswa terkait materi yang diajarkan tanpa bantuan apapun.

6. Alat pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah alat yang digunakan guna mempermudah pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, seperti buku, media, lingkungan, bahan ajar museum dan lain-lain.

7. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan pada akhir pembelajaran, berfungsi untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan dan memperbaiki kekurangan dalam penggunaan berbagai komponen pembelajaran yang digunakan.

2.3.3 Konsep Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Segala sesuatu hal yang terkonsep akan menghasilkan sesuatu yang terstruktur dan mudah dijalani seperti halnya konsep pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme dalam Setiawan (2017: 73-74) Konsep pembelajaran adalah pembelajaran yang menuntut proses aktif siswa untuk membangun konsep baru, pemahaman baru dan pengetahuan baru.

Proses pembelajaran harus direncanakan dan diarahkan dengan cara yang mendorong siswa untuk mengubah pengalaman mereka sendiri menjadi informasi yang bermakna. Konsep merupakan rancangan dan pembelajaran adalah proses transfer ilmu pengetahuan, maka konsep pembelajaran merupakan rancangan yang dibuat guna mempermudah kegiatan transfer pengetahuan. Menurut Suryobroto dalam Kurniawati (2002: 36) Pelaksanaan proses belajar mengajar adalah proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. pelaksanaan proses belajar mengajar melalui berapa tahap yaitu :

1. Tahap pra Instruksional

Tahap pra Instruksional yakni tahap yang ditempuh pada saat memulai suatu proses belajar mengajar, yaitu seperti: Pembina menanyakan kehadiran siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, mengajukan pertanyaan kepada siswa, mengulang sekilas bahan pelajaran.

2. Tahap Instruksional

Tahap Instruksional yakni tahap pemberian bahan pelajaran yang dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut: menjelaskan tujuan pengajaran, menjelaskan pokok materi, membahas pokok materi, pokok materi yang dibahas diberikan contoh-contoh yang konkret, penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan, praktek, menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan tahap instruksional; kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap ini antara lain: mengajukan pertanyaan kepada kelas atau beberapa murid mengenai semua aspek pokok materi yang telah dibahas pada tahap instruksional, bila pertanyaan yang diajukan belum dapat dijawab (kurang dari 70%) maka Pembina harus mengulang pengajaran/praktek, untuk memperkaya pengetahuan siswa, Pembina dapat memberikan tugas atau PR, akhiri

pelajaran dengan menjelaskan atau memberikan pokok materi yang akan dibahas pada pelajaran berikutnya.

2.3.4 Instrumen Gitar

Menurut Derry dalam Fikri dan Samino (2019: 213) Gitar adalah alat musik petik. Gitar mampu menghasilkan melodi dan akord yang lebih banyak daripada instrumen lainnya. Gitar disebut alat musik melodi karena dapat menghasilkan bunyi nada seperti do, re, mi, fa, sol, la dan si. Gitar disebut juga sebagai alat musik harmoni karena dapat menghasilkan akor. Akord adalah kombinasi dari tiga nada atau lebih yang dimainkan bersama sehingga terdengar harmonis.

Menurut Bahri, Zakiyah dan Nurfarida (2015: 37) Secara umum, gitar terbagi atas 2 jenis: akustik dan elektrik.

1) Gitar akustik

Gitar akustik terdapat ciri khas dengan bagian badannya yang berlubang (*hollow body*). Terdapat tiga jenis utama gitar akustik modern: gitar akustik senar-nylon, gitar akustik senar-baja, dan gitar *archtop*. Gitar klasik atau gitar dengan senar nylon umumnya dimainkan sebagai instrumen solo.

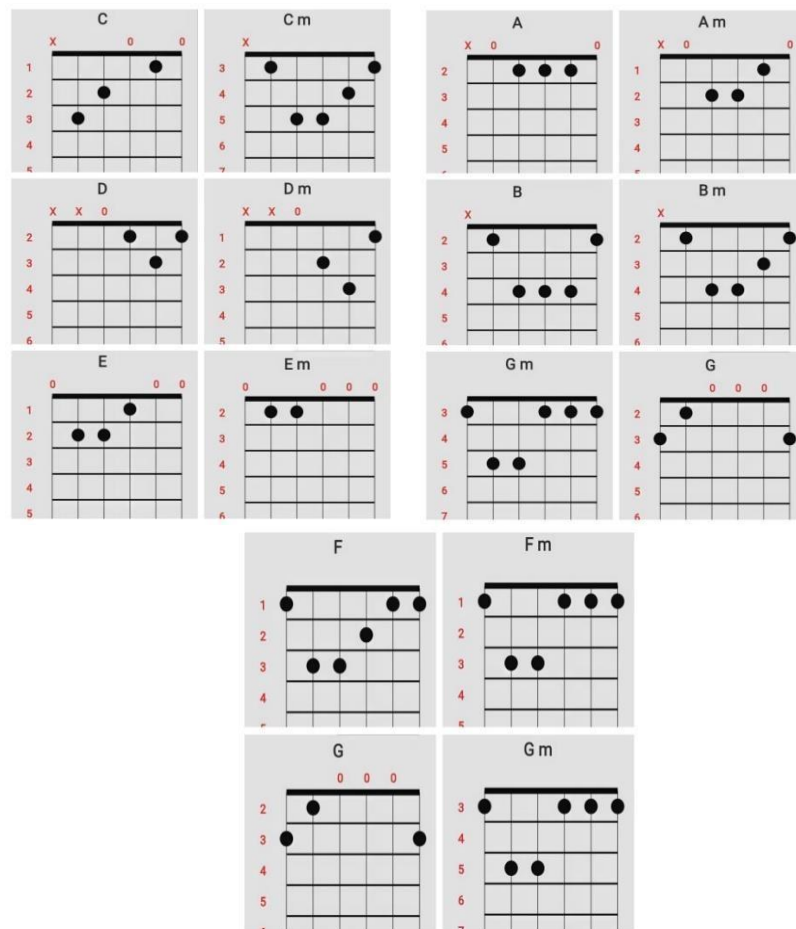
2) Gitar elektrik

Gitar elektrik adalah gitar yang menggunakan aliran listrik untuk menghasilkan suara dan bergantung pada amplifier yang dapat memanipulasi suara gitar secara elektronik. Gitar elektrik awalnya menggunakan *hollow body*, namun belakangan penggunaan *solid body* ternyata lebih cocok. Gitar elektrik dikenal luas sebagai instrumen utama dalam berbagai genre musik termasuk blues, country, reggae, jazz, metal, rock dan berbagai bentuk musik populer.

Gitar merupakan alat musik melodis dan harmonis salah satu wujud harmonis adalah ketika *player* gitar memainkan sebuah akor. Menurut Derry dalam Bahri, Zakiyah dan Nurfarida (2015: 37) “akor adalah beberapa nada yang dibunyikan secara bersamaan”. akor berfungsi

sebagai pengiring dalam sebuah lagu atau sebagai penghias fill – fill (Penambahan notasi – notasi) sebuah komposisi lagu. Setiap nada pembentuk akor dapat mengalami perubahan naik turun nada dengan tanda tertentu. Tanda yang digunakan untuk menaikkan nada seharga $\frac{1}{2}$ laras, yaitu tanda kres (#) dan tanda yang digunakan untuk $\frac{1}{2}$ laras, yaitu tanda mol (b). Pada dasarnya, kord gitar ada dua jenis, yaitu mayor dan minor.

Berikut merupakan beberapa bentuk akord mayor dan minor :



Gambar 2.2 Akor Gitar Mayor dan Minor

(Sumber: tangkapan layar pada aplikasi gitar *akor Finder*)

Pada gambar 2.2 merupakan beberapa contoh gambaran akor mayor dan minor pada aplikasi gitar sederhana *gitar akor Finder* yang sebenarnya tersedia lebih banyak lagi didalam nya. Terdapat banyak aplikasi-aplikasi yang mendukung proses pembelajaran lainnya

dengan mudah dan fleksibel dapat diakses melalui perangkat android.

2.3.5 Pengertian Aplikasi dan Android

Aplikasi dan android merupakan suatu aspek yang saling berkaitan tanpa adanya android aplikasi tidak dapat dijalankan dimana fungsi aplikasi itu sendiri adalah sarana untuk membuat android dapat menjalankan program yang diperintahkan oleh sistemnya atau pengguna.

2.3.5.1 Pengertian aplikasi

Menurut KBBI 2012 dalam Yuthsi dan Fenty (2016: 48) Aplikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*application*” yang berarti penggunaan atau penerapan. Sedangkan secara istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melakukan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Jadi aplikasi merupakan suatu alat bantu berupa programan guna mempermudah suatu tujuan manusia.

2.3.5.2 Pengertian Android

Menurut Sifaat dan Nazruddin dalam Yuthsi dan Fenty (2016: 48). *Android* adalah sebuah sistem operasi pada *smartphone* yang bersifat open source dan berbasis pada sistem operasi *Linux*. *Android* bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Saat ini perangkat *android* merupakan sistem yang sudah banyak orang ketahui dan miliki selain harga yang relative lebih murah dibandingkan perangkat yang menggunakan sistem *ios* (hasil produksi dari *apple* atau sering disebut *iphone*). Perbedaan yang terlihat dari keduanya ketika mengunduh aplikasi namun aplikasi tersebut tidak tersedia pada *playstore* atau *appstore* nya.

2.3.6 Aplikasi Chord analyzer

Chord analyser adalah sebuah aplikasi programan yang terdapat di *smartphone* berupa pembelajaran instrument musik khususnya gitar,

berdasarkan keterangan pada *playstore* (toko *online* yang dikunjungi pengguna untuk menemukan aplikasi dan mengunduhnya seperti game, film, acara televisi dan konten lainnya). *Chord analyzer* adalah pencari akor inversi yang interaktif. dengan dilengkapi banyak fitur didalamnya salah satunya menganalisis akor, adapun fitur pengubah alat musik lain seperti piano, violin, viola, ukulele, gitar standar maupun 7 string dan lain sebagainya. Guna mendukung argumen diatas *Chord analyzer* dapat diklasifikasikan dalam aplikasi *Guitar Akor Finder* dimana jika dilihat dari fungsinya kedua aplikasi tersebut serupa hanya terdapat perbedaan pada tampilan aplikasinya dan keduanya sama sama menganalisis akor



Gambar 2.3 Fitur Pengubah Instrumen Musik

(Sumber: tangkapan layar pada aplikasi *chord analyzer*)

Dengan dilengkapi banyak fitur didalamnya salah satunya menganalisis akor, adapun fitur pengubah alat musik lain seperti gambar 2.2 Terdapat gitar, tenor banjo, 5 string banjo, ukulele, 7 string gitar, violin, viola, mandolin, 5 string mandolin dan balalaika. Meskipun terdiri dari banyak fitur kelemahan nya adalah pengguna harus membaayar sejumlah dana untuk membuka fitur yang terkunci.



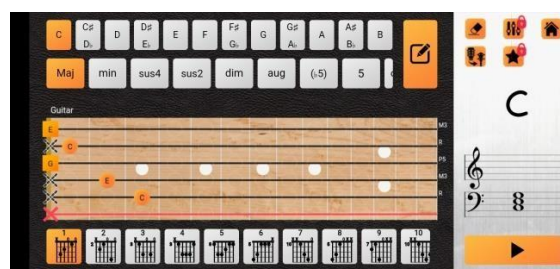
Gambar 2.4 Aplikasi *Chord analyzer* Pada *Playstore*
(Sumber: tangkapan layar pada aplikasi *chord analyzer*)

Berdasarkan gambar diatas aplikasi *chord analyzer* untuk saat ini hanya tersedia di *playstore* untuk pengguna *android* jika pada pengguna *iphone* di *appstore* belum tersedia.



Gambar 2.5 Opsi Awal Aplikasi *Chord analyzer*
(Sumber: tangkapan layar pada aplikasi *chord analyzer*)

Berdasarkan gambar 2.5 selain analisa akor pada instrument string tersedia juga analisa akor pada instrument piano atau keyboard, dan bagian paling kanan terdapat gambar piano dan gitar yang artinya dapat melihat *akor* Gitar dan piano secara bersama-sama namun untuk membuka kunci nya diperlukan membayar sejumlah dana. Namun apabila digunakan untuk proses pembelajaran dapat dikatakan cukup menggunakan fitur gratis sudah dapat belajar analisa akor dan mengaksesnya.



Gambar 2.6 Tampilan aplikasi *chord analyzer* saat menganalisa akor
(Sumber: tangkapan layar pada aplikasi *chord analyzer*)

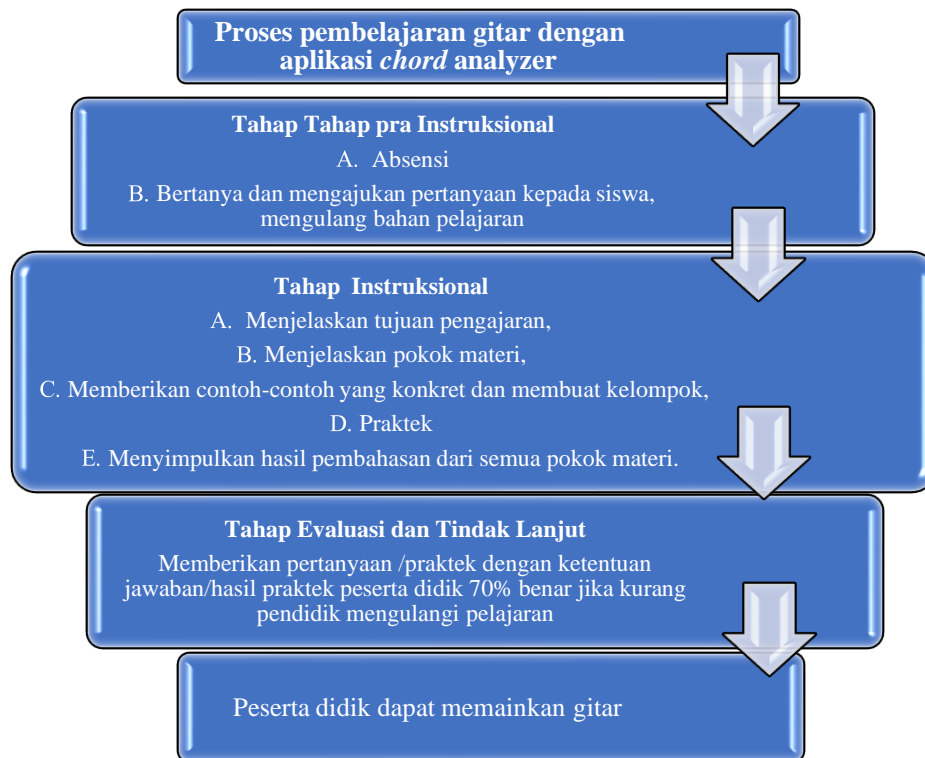
Saat aplikasi *chord analyzer* dibuka versi gitar akan tampak seperti gambar 2.6 terdapat fitur berupa:

- a. Akor major, minor, sus, diminish, augmented dan lainnya.
- b. Gambar tablature gitar dengan tanda kunci yang ingin di analisa.
- c. Beberapa posisi akor.
- d. Nama akor.
- e. Garis paranada untuk peletakan not balok sesuai akor yang dianalisa.
- f. Tombol *play* dan stop untuk membunyikan akor yang dianalisa.

Setiap aplikasi yang dikembangkan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan salah satunya *chord analyzer*. kelebihannya pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, mudah mengaksesnya, mudah dipahami karena hanya mengikuti intruksi didalamnya. dan dapat dibunyikan. Kekurangannya berupa masih terdapat fitur yang mengharuskan untuk membayar.

2.4 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran mengenai proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di Sman 1 Kalirejo. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* dan digambarkan pada panduan alur kerangka berpikir.



Gambar 2.7 Kerangka berpikir
(Sumber : Dokumentasi Fani Indra Permana, 2023)

Kerangka berpikir di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian ini berfokus pada Proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer*. Tahap pra instruksional melakukan absensi dan memberikan pertanyaan-pertanyaan guna mengulas materi, tahap instruksional menjelaskan tujuan pengajaran, menjelaskan materi, memberikan contoh dan membuat kelompok, praktek serta menyimpulkan hasil pembahasan, tahap evaluasi dan tindak lanjut melakukan evaluasi kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan/praktek jika peserta didik dapat menjawab sebanyak 70% maka lanjut jika kurang maka mengulang materi yang diajarkan.

III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sugiyono (2018: 2) mengemukakan empat kunci yang harus diperhatikan yaitu cara ilmiah, cara ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis, rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara yang masuk akal, empiris (pengalaman) yaitu cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia. Sistematis yaitu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif atau sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). (Sugiyono 2018: 25). Penelitian ini disebut juga sebagai metode etnografi karena pada sejarah awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya disebut sebagai metode deskriptif kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat deskriptif kualitatif.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus adalah batasan masalah dalam penelitian kualitatif yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum. pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, dan visibilitas masalah yang akan dipecahkan selain juga faktor keterbatasan tenaga dan waktu (Sugiyono 2018: 430). Fokus kajian dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 1 Kalirejo.

3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Lokasi penelitian terletak di SMA Negeri 1 Kalirejo, di Desa Sridadi, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah. Pembelajaran seni musik yang ada pada sekolah tersebut merupakan pembelajaran yang dilakukan pada lingkup ekstrakurikuler nya tidak pada mata pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan merupakan pembelajaran seni musik dasar, sampai atas dan tujuan mereka belajar seni musik guna mengasah kemampuan dan kreativitas di luar kemampuan akademik dan melestarikan budaya khususnya nya pada bidang seni musiknya. Sasaran penelitian ini adalah Pembimbing ekstrakurikuler seni musik dan peserta didiknya. Output dari pembelajaran yang diharapkan, agar seorang peserta didik dapat melatih kemampuan bermusik dan menuangkan kreativitasnya dalam membentuk dan mengaransemen musik dengan bantuan aplikasi *chord analyzer*.

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data merupakan faktor pendukung dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Sumber data, terdapat 2 sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder.

3.4.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang didapatkan peneliti secara langsung (dari tangan pertama) tanpa melalui perantara. Seperti data kuesioner, data hasil wawancara peneliti dengan narasumber, data survey, observasi, dan lain lain. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan survei.

3.4.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti melalui hasil catatan di lapangan secara langsung atau melalui data yang sudah ada seperti jurnal, skripsi, video dokumentasi, dan buku yang relevan dengan penelitian ini. Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah, jurnal. Skripsi, buku, foto dan video dokumentasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada setiap penelitian selalu terdapat teknik dalam mengumpulkan data yang di gunakan sebagai acuan guna mempermudah sebuah penelitian, tentu saja dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik - teknik tersebut, diantaranya adalah studi pustaka, observasi, wawancara, serta dokumentasi.

3.5.1 Studi Pustaka

Menurut Zed dalam supriyadi (2016: 85) Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Studi pustaka pada penelitian digunakan untuk mengkaji literatur tentang aplikasi *chord analyzer* yang meliputi materi-materi pembelajaran gitar seperti akor baik mayor maupun minor, posisi jari,, penyesuaian gambar dan, mempraktekan gitar.

3.5.2 Observasi

Observasi merupakan suatu proses-proses pengamatan dan ingatan. Sama halnya observasi pada penelitian ini yang mengacu pada proses pembelajarannya guna mengamati bagaimana proses pembelajaran berjalan pada ekstrakurikuler seni musik. Observasi menurut Sugiyono (2019: 203) observasi dibagi menjadi 2, Partisipan dan non partisipan, sesuai dengan hasil observasi awal di lapangan terdapat penggunaan observasi partisipan yaitu observasi yang melibatkan peneliti dengan kegiatan sehari hari orang yang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian guna membantu pendidik mengajar. penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan untuk jadwal asli ekstrakurikuler setiap jumat namun saat penelitian kemarin dilakukan jadwal penelitian dipersempit karena bentrok dengan ujian akhir semester, yaitu seminggu 2x pertemuan pada hari rabu dan kamis dan dilakukan selama 4x pertemuan. Bertempatan di ruang ekstrakurikuler seni musik SMAN 1 Kalirejo dengan mengamati proses belajar ekstrakurikuler seni musik menggunakan aplikasi *chord analyzer*.

3.5.3 Wawancara

Wawancara merupakan pemberian pertanyaan guna mendapatkan jawaban yang diperlukan untuk kegiatan penelitian. Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono 2019: 304). Wawancara menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini karena diperlukan untuk mengkaji sesuai dengan fakta dan kajian pengalaman narasumber. Dalam penelitian ini, responden yang akan diwawancarai pembimbing ekstrakurikuler seni musik SMAN 1 Kalirejo yaitu ibu Veronika methalani.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang nantinya digunakan sebagai pembuktian sesuatu permasalahan. Menurut Paul Otlet dalam Yudisman (2021: 197) Dokumentasi adalah kumpulan dari dokumen-dokumen dapat memberikan keterangan atau buku yang berkaitan dengan proses pengumpulan dan pengelolaan dokumen secara sistematis serta menyebarkan kepada pemakai informasi tersebut. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan data pendukung bentuknya seperti video siswa memainkan gitar secara bersamaan maupun individu, foto, proses saat belajar mengajar, prestasi, fasilitas dan tulisan selama masih dalam konteks penunjang keberhasilan dalam penelitian. Dan dokumentasi didapatkan langsung oleh peneliti melalui ponsel.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang di amati (Sugiyono 2019: 156). dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian observasi, wawancara, dokumentasi,

3.6.1 Instrumen Observasi

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2019: 297) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan

yang diperoleh melalui observasi. data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun yang sangat jauh dapat di observasi dengan jelas. kegiatan observasi biasanya dilakukan langsung ke lapangan pada awal sebelum melakukan pengambilan judul dan penetapan topik pembahasan. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.1 Tabel Lembar Observasi Pendidik

NO	Aspek Yang Diamati	Deskripsi hasil
1	Tahap pra instruksional	
	a.Pembukaan/Salam dan absensi kehadiran	
	b.Penjelasan cuplikan Materi <i>Chord analyser</i> dan mengulas materi lalu	
2	Tahap instruksional	
	a.Menjelaskan tujuan pembelajaran <i>chord analyser</i> .dan membagi kelompok	
	b.Menjelaskan secara rinci <i>chord analyser</i> (pendidik dibantu peserta didik gritatas) kepada tiap kelompok	
	c.Praktek dan Menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi.	

3	Tahap evaluasi dan tindak lanjut	
	a. Memberikan kesempatan untuk sesi Tanya jawab/praktek, jika jawaban salah dibawah 70% maka pembelajaran diulang kembali	
	b. Penutup	

3.2 Tabel Lembar Observasi Peserta didik

NO	Aspek Yang Diamati	Deskripsi hasil
1	Ketepatan datang	
2	Kesiapan mengikuti pembelajaran	
3	Proses memperhatikan pendidik menjelaskan	
4	Keaktifan bertanya materi <i>Chord analyser</i>	
5	Interaksi dengan sebaya maupun pendidik	
6	Pemahaman materi <i>Chord Analyser</i>	
7	Kemampuan menerapkan pada Instrument	
8	Berani mengeksplor Karya	

3.6.2 Instrumen Wawancara

Wawancara merupakan interaksi dua orang atau lebih guna mendapatkan informasi yang valid mengenai suatu keadaan. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan data yang bersifat fakta dan dapat menjadi alternatif jika sumber yang dicari terbatas. Kegiatan wawancara dilakukan dengan narasumber yang berjumlah dua orang atau lebih, seorang pewawancara harus memiliki ide dan kemampuan komunikasi yang aktif sehingga informasi yang didapatkan obyektif dan dapat digunakan dalam penelitian.

Pada umumnya wawancara dapat dibedakan dua macam yakni :

- a. Terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci dan telah menyusun pertanyaan-pertanyaan sebelum melakukan wawancara. Teknik wawancara ini digunakan penulis karena tujuan wawancara jelas dan tersusun dan data yang didapatkan mudah diolah.
- b. Tak Terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memberikan gambaran tentang pertanyaan yang akan diajukan. Kreativitas pewawancara sangat diperlukan, juga hasil wawancara yang dilakukan dengan jenis ini lebih bergantung pada pewawancara. Dengan kata lain keahlian pewawancara diperlukan dan informasi yang diperoleh harus disaring lagi, karena tidak ada teks pertanyaan tertulis.

Berikut merupakan tabel wawancara terstruktur yang digunakan penulis dalam penelitian ini:

3.3 Tabel Lembar Wawancara Pembina

Instrumen Wawancara

Topik : Proses Pembelajaran Gitar Dengan Aplikasi *Chord analyzer* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMA N 1 Kalirejo.

Tanggal :

Pewawancara : Fani Indra Permana (Peneliti)

Narasumber : Vero Metalani, S.Pd. (Pendidik)

NO	Daftar Pertanyaan	Responden
1	Apa yang melatarbelakangi penerapan materi proses pembelajaran Gitar dengan aplikasi <i>Chord analyser</i> .	
2	Apa saja kelebihan dan kekurangan penerapan <i>Chord analyser</i> ?	
3	Dimana kegiatan belajar mengajar ini berlangsung?	
4	Kapan saja waktu pembelajaran berlangsung ?	
5	Kapan kegiatan ujian atau pengambilan nilai berlangsung?	
6	Siapa saja yang ikut berkontribusi dalam proses belajar mengajar diekstrakurikuler musik?	
7	Mengapa kemampuan/grit perlu dibagi per siswa ?	
8	Mengapa pembelajaran hanya dilakukan pada ekstrakurikuler tidak pada KBM ?	
9	Bagaimana Implementasi proses Pembelajaran agar pembelajaran yang direncanakan berhasil?	
10	Bagaimana upaya pendidik mengatasi kebosanan saat pembelajaran?	

3.6.3 Instrumen Dokumentasi

Menurut Paul Otlet dalam Yudisman (2021: 197) Dokumentasi adalah kumpulan dari dokumen-dokumen dapat memberikan keterangan atau buku yang berkaitan dengan proses pengumpulan dan pengelolaan dokumen secara sistematis serta menyebarluaskan kepada pemakai informasi tersebut. Data yang didapatkan berupa video, tulisan, gambar, audio visual dan lain lain.

3.7 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan kriteria derajat kepercayaan data (creadibility). Menurut bachri (2010: 56) Triangulasi adalah suatu cara mendapatkan data yang benar-benar absah dengan menggunakan metode ganda. Teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.



Gambar 3.1 Triangulasi Teknik
(Sumber : Dokumentasi Fani Indra Permana, 2023)

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi .teknik yaitu Teknik membandingkan hasil dari 3 pengumpulan data. Teknik triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan berbagai langkah. Pertama, membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara. Kedua, membandingkan apa yang dikatakan pada waktu wawancara dengan apa yang dilakukan selama melakukan pengamatan. Ketiga, membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. (Sugiyono 2019: 482). Saat merumuskan hipotesis, banyak informasi yang dibutuhkan dan perlu dirumuskan berkali-kali untuk memutuskan apakah akan menerima atau menolak hipotesis. Berdasarkan data yang terkumpul. Jika hipotesis diterima secara berulang-ulang berdasarkan data yang dikumpulkan melalui teknik triangulasi (menggabungkan beberapa sumber data), maka hipotesis berkembang menjadi teori, tetapi tentunya dicek dengan informan pada setiap kasus agar data yang diuji valid. .

3.8.1 Pengumpulan Data

Kesimpulan dari hasil penelitian ditarik berdasarkan data yang dikumpulkan, ketika data yang dikumpulkan tidak dapat memberikan gambaran yang benar mengenai keadaan sebenarnya, maka kesimpulan hasil penelitiannya juga sulit dipercaya dan tidak dapat dipergunakan sebagai rujukan, (Triyono 2013: 156). Data yang diperoleh penulis baik melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi dan lain-lain pada penelitian ini merujuk pada data yang berhubungan dengan proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA N 1 Kalirejo.

3.8.2 Reduksi data

Reduksi data merupakan kegiatan memilih data yang penting dan tidak penting dari data yang terkumpul. Penyajian informasi adalah penyajian informasi yang terstruktur. Kesimpulan dari data tersebut dimaknai sebagai interpretasi atau interpretasi dari data yang disajikan. jika diambil dari pengertian di atas reduksi merupakan penggolongan, pembagian, mengklompokan, yang mengarahkan pada hal-hal yang dianggap penting oleh peneliti guna mempermudah pemahaman terhadap data yang dikumpulkan. dalam penelitian ini aspek yang di reduksi adalah data dari proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA N 1 Kalirejo.

3.8.3 Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan dalam pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar data yang telah terkumpul dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Tamtama 23: 2021) penyajian data dalam penelitian ini yaitu berupa bentuk uraian yang bersifat deskriptif dan uraian tersebut berwujud penjelasan mengenai proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA N 1 Kalirejo. Adapun penyajian pendukung lainnya berupa dokumentasi foto, video, tabel dan lainnya guna memperkuat kebenaran argumen.

3.8.4 Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan hal yang sering dilakukan ketika membuat sebuah artikel ataupun laporan penelitian, dalam hal ini kesimpulan itu sendiri merupakan pembahasan yang diperinci guna menentukan poin-poin pentingnya saja sebagai ulasan akhir. proses penyimpulan data yang dilakukan bersifat deskriptif seperti halnya dalam penelitian ini mengenai proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA N 1 Kalirejo.

V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa proses pembelajaran gitar menggunakan aplikasi *chord analyzer* dilakukan dengan 3 tahapan yaitu tahap Pra Instruksional, Instruksional, dan tahap evaluasi dan tindak lanjut.

Pada tahap pra instruksional kegiatan yang dilakukan pembina adalah mengawali kegiatan pembelajaran seperti Doa, absensi, dan sedikit pengulangan materi pada pertemuan sebelumnya agar siswa lebih ingat, kemudian tahap instruksional kegiatan yang dilakukan pembina adalah menjelaskan secara rinci pokok bahasan materi yang akan disampaikan (inti materi) seperti materi akor mayor dan minor. Dan tahapan terakhir adalah tahap evaluasi dan tindak lanjut yaitu tahap menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, kegiatan yang dilakukan pembina adalah melakukan penilaian kepada siswa melalui siswa presentasi memainkan gitar berdasarkan akor dan jika yang sudah bisa memainkan lagu diperbolehkan memainkan sebuah lagu, dari hasil presentasi kemudian pembina merekap berapa siswa yang bisa memainkan gitar dan belum bisa/terbata bata. Alhasil rata rata siswa dapat memainkan gitarnya masing-masing.

Dalam proses pembelajaran gitar dengan aplikasi *chord analyzer* pembina mengkolaborasi dengan metode pembelajaran, metode pembelajaran yang dipakai yaitu model pembelajaran *cooperative learning* (pembelajaran secara berkelompok), tutor sebaya (pembelajaran dengan teman sebaya), ceramah (mendengarkan pembina menyampaikan materi), dan demonstrasi (Melihat aplikasi *chord analyzer*). Dari hasil kolaborasi tersebut menjadikan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif diterapkan di

ekstrakurikuler musik SMAN 1 Kalirejo. Dalam hal ini peran seorang pembina sangat penting dalam mengolah proses pembelajaran dan aspek-aspek penunjang lainnya seperti fasilitas, alat musik dan SDM nya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas terdapat saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk proses selanjutnya.

1. Bagi peserta didik, dibutuhkan banyak belajar eksplorasi posisi *chord* pada aplikasi *Chord Analyzer* agar *chord-chord* terbentuk dengan sempurna dan bervariasi, selain itu dengan siswa tekun belajar khususnya gitar dapat membawa nama baik sekolah ketika mengikuti lomba tingkat kabupaten maupun provinsi.

2. Bagi Pembina, diharapkan dapat menyiapkan materi untuk melatih siswa agar dapat memiliki sumber ilmu tidak hanya dari teman maupun kakak tingkat.

Bagi sekolah, hendaknya menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai salah satu tolak ukur bahwasanya banyak siswa ekstrakurikuler musik yang minat belajar musik khususnya gitar namun terkendala dalam fasilitas. Maka dari itu pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Dengan Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal teknologi pendidikan. Vol 10,(1)*
- Bahri, M. R., Zakiyah, H., Nurfarida, E. (2015) Pembelajaran *Chord* Gitar Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Multimedia. Vol. 07, (1)*
- Fikri, K., Samino, S. R. I. (2019). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar Di Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti. Vol.6 (2).*
- Harefa, A. O. (2013), Penerapan Teori Pembelajaran Ausubel Dalam Pembelajaran, *Majalah Ilmiah Warta Darmawangsa. Penerbit Universitas Darmawangsa Medan. April 2013: 45-50.*
- Hidayatullah, R., Tejapermana, P. (2020). Kelas Gitar Akustik Berbasis Pembelajaran Kooperatif Accoustic Guitar Course Based On Cooperative Learning. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya. Vol 4 (2).*
- Kurniawati, Y. D. (2007). Pembelajaran Ansambel Musik Di Smp Negeri 14 Semarang . *Skripsi S1. Universitas Negeri Semarang. 2007: 1-71.*
- Lestari, L ., Syai, A., Ramdiana. (2019). Proses Pembelajaran Gitar Akustik Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di Smp Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Vol 4, (3).*
- Nursyadid, D., Nuraldi, N., Pamungkas, W. (2018). Aplikasi Pembelajaran *Chord* Gitar Berbasis Augmented Reality, *Guitar Chord Learning Application Based On Augmented Reality. e-Proceeding of Applied Science. Vol.4, (2)*

- Pane, A., Dasopang, D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. Vol 3, (2)*.
- Roffiq, A., Qiram, I., Rubiono, G. (2017). Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. Vol 2, (2)*
- Sasmita, P. D. D. (2021). Proses Kreatif Siswa Homeschooling Dalam Penciptaan Musik Melalui Pembelajaran Gitar (Studi Kasus: Kelas Gitar Sanggar Regenerasi). *Jurnal Pengkajian Dan Peciptaan Musik. Vol 14, (1)*
- Setiawan , M. A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Universitas muhamadiyah palangkaraya. Buku Cetak 2017*
- Sugiyono, (2018). Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit Alfabeta: Bandung*.
- Supriyadi, (2016). Community Of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan. *Lentera Pustaka 2 (2): 83-93, 2016*
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2 No. 2*
- Tamtama, P. (2021). Implementasi Instrumen Penilaian Ragam Gerak Tari Bedana Kelas X Ips Di Sman 1 Kalirejo. *Skripsi S1. Universitas Negeri Lampung 1-24*.
- Triyono, (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Penerbit Ombak (Anggota IKAPI). Perpustakaan Unila*.
- Yudisman, N. S. (2021). Analisis Perbandingan Tokoh Perpustakaan Paul Otlet Dan Sulistyono-Basuki Tentang Dokumentasi. *Libria, Vol. 13, No.2, Desember 2021:197*.
- Yuthsi, A., Fenty, A. (2016). Aplikasi Tuner Gitar Berbasis Android Untuk Membantu Dalam Bermain Dan Menyetel Gitar. *EXPLORE : Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia, Dan Informasi). Vol 6, (2)*

