

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana, 1989: 28). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku belajar dan perilaku mengajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran seni budaya merupakan mata rantai dari sejarah teknologi pembelajaran.

Program pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software komputer berupa program yang berisi materi dalam bentuk latihan-latihan. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Moleanda dan James D. Russel (1985:226) yang menyatakan bahwa (sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang di programkan didalam komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer).

Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara *mastery learning*, maka guru dapat melatih siswa secara terus menerus mencapai ketuntasan dalam belajar. Latihan yang diberikan guru dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam menggunakan komputer terutama dalam melaksanakan pembelajaran yang dilakukan. Dalam latihan, siswa dibiasakan untuk menggunakan komputer seoptimal mungkin dan membentuk kebiasaan yang dapat memperkuat daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang diterima. Hal ini dikarenakan dengan melalui metode *drills* siswa akan secara cepat dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan khususnya pada program musik dalam komputer dan akan dipraktikkan secara langsung oleh siswa pada alat musik pianika.

Alat musik pianika adalah alat musik melodis yang dimainkan dengan cara ditekan. Tangga nadanya adalah tangga nada yang seperti kita kenal seperti : Do Re Mi Fa Sol La Si. Pianika juga adalah salah satu alat musik gabungan yang ditiup dan ditekan, sama halnya dengan piano yang memiliki tuts nada namun bedanya pianika akan berbunyi jika ditiup. Pianika dimainkan dengan tiupan langsung atau memakai pipa lentur yang digabungkan kemulut. Dan pada umumnya alat musik pianika dimainkan sebagai alat pendidikan disekolah.

SMA NEGERI 2 GORONTALO, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang terdapat di kota Gorontalo, yang menggunakan kurikulum KTSP yang diterapkan di sekolah tersebut. Sekolah ini juga belajar semua aspek bidang seperti : IPA, IPS, dan bahasa. Dalam pelajaran seni,

sekolah ini juga memiliki beberapa prestasi di bidang TARI, MUSIK dan menggambar, serta cabang seni lainnya. Dalam pembelajaran Seni disekolah SMA Negeri 2 Gorontalo ini juga mengutamakan keterampilan dan kreatifitas anak agar dapat menciptakan karya-karya yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Pembelajaran seni sangat berpengaruh pada Guru dan siswa khususnya pada mata pelajaran Seni budaya, dimana pembelajaran ini menggunakan sistem praktek seperti pada mata pelajaran seni musik, siswa bebas memberi kreatifitas dan konsep-konsep yang diluar dari kopetensi guru. Contohnya guru mempelajari siswa 3 Nada mayor (C, F dan G), pada 3 nada yang diberikan pada siswa juga dapat dirangkai oleh siswa menjadi berbagai macam nada yang berkaitan seperti (Cm, C7, C#, Fm, F7, F#, Gm, G7, G#).

Dalam menyanyikan lagu Hening Cipta, sebagian besar siswa yang berada di sekolah SMA Negeri 2 Gorontalo ini memiliki masalah dalam penguasaan notasi yang benar. Sehingga peneliti bertujuan untuk memberikan bimbingan dengan menggunakan metode yang diajarkan melalui komputer dengan dibantu alat musik Pianika. Pada penelitian ini dilakukan juga demonstrasi dan eksperiment yang ditujukan pada siswa agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktekan apa yang telah diperoleh dan didapatkan ketika berhasil mengatasi satu permasalahan ketika ada perbedaan.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran seni budaya khususnya seni musik di SMA NEGERI 2 GORONTALO, peneliti turun langsung untuk mengadakan penelitian dalam bimbingan pembelajaran seni musik melalui

media komputer dengan menggunakan software sebagai alat penunjang siswa yang berisi notasi lagu mengheningkan cipta dengan menggunakan metode *drills*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian yaitu, Bagaimana Pembelajaran Lagu Hening Cipta melalui aplikasi notasi pada siswa kelas XI Ipa 1 di SMA NEGERI 2 Gorontalo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengajarkan notasi pada lagu Mengheingkan Cipta yang benar pada siswa kelas XI Ipa 1 SMA Negeri 2 Gorontalo melalui media komputer dengan menggunakan metode *drills* agar siswa mudah menghafal notasi dengan benar.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengarahkan guru dalam meningkatkan metode pembelajaran dalam pembelajaran seni budaya khususnya dalam bidang musik.

## **2. Siswa**

Agar membuat siswa dapat mengetahui notasi yang tepat dalam menyanyikan lagu mengheningkan cipta.

## **3. Peneliti**

Penerapan pada siswa terhadap notasi yang benar berdasarkan model pembelajaran yang dibelajarkan pada mata kuliah sistem notasi musik melalui aplikasi PC (Finale).