



**PEMBELAJARAN GITAR KLASIK DI
HALMAHERA *MUSIC SCHOOL* SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Seni Musik

oleh

Zelika Salsabila Zen

2501416088

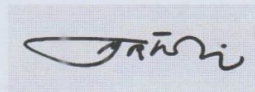
**JURUSAN PENDIDIKAN SENI DRAMA,
TARI, DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi.

Semarang, 15 Agustus 2020

Dosen Pembimbing



Dr. Suharto, S.Pd., M.Hum.,

NIP.196510181990031002

PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pembelajaran Gitar Klasik di Halmahera Music School Semarang* karya Zelika Salsabila Zen NIM 2501416088 ini telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, tanggal 25 Agustus 2020 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

Semarang, 25 Agustus 2020

Panitia



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202211989012001

Penguji I

Drs. Moh Muhaqqin, M.Hum.
NIP. 196504251992031001

Penguji III

Dr. Suharto, S.Pd., M.Hum.
NIP. 196510181990031002

Sekretaris

Dr. Uai Utomo, M. Si.
NIP. 196708311993011001

Penguji II

Dr. Slamet Bayono, M.Sn.
NIP. 196610251992031003

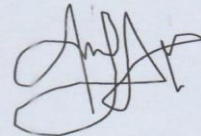
LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Zelika Salsabila Zen
NIM : 2501416088
program studi : Pendidikan Seni Musik

Menyatakan bahwa skripsi berjudul *Pembelajaran Gitar Klasik di Music School Semarang* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 25 Agustus 2020



Zelika Salsabila Zen
NIM. 2501416088

MOTO

Sistem pendidikan yang bijaksana setidaknya akan mengajarkan kita betapa sedikitnya yang belum diketahui oleh manusia, seberapa banyak yang masih ia pelajari.

Sir John Lubblock

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya yang telah diberikan kepada peneliti sehingga skripsi yang berjudul “Pembelajaran Gitar Klasik di Halmahera *Music Scool* Semarang”, dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Tujuan mendasar dari skripsi ini adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan peneliti dalam menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan yang tersusun secara rapi, dan juga dalam mengorganisir dan mengintegritasikan pengetahuan, penelitian, pengalaman, serta kecakapan yang bersifat ilmiah.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah banyak memberi dorongan, bantuan, dan petunjuk yang sangat berarti besar bagi penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, pemeliti ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Pendidikan Sendratasik FBS Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang juga telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.
3. Dr. Udi Utomo, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, Fakultas Bahas dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah membantu proses perizinan penelitian.

4. Dr. Suharto, S.Pd., M.Hum., Dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu dalam membimbing dan mengarahkan peneliti dengan sabar dan bijaksana, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Ayah dan Ibu saya yang selalu memberikan dukungan atas segala pilihan hidup saya.
6. Sherly Marsella, Kepala Sekolah Halmahera *Music School* Semarang yang telah memberi izin dan bantuan kepada peneliti selama proses penelitian berlangsung.
7. Agus Kurniawan, Guru Gitar Halmahera *Music School* Semarang yang telah memberi bantuan kepada peneliti selama proses penelitian berlangsung. dan telah membantu peneliti dalam memenuhi data penelitian.

Semoga segala kebaikan pihak-pihak tersebut dibalas oleh Allah Swt. Semoga skripsi ini mampu memberi manfaat bagi pembaca pada khususnya dan dunia pendidikan Indonesia pada umumnya.

Semarang, 25 Agustus 2020
Penulis



Zelika Salsabila Zen

2501416088

ABSTRAK

Gitar klasik merupakan salah satu kursus musik yang populer dan banyak peminatnya di Halmahera *Music School* Semarang. Materi pembelajaran dan metode guru dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum *Yamaha* yang diakui seluruh dunia. Berdasarkan latar belakang tersebut maka permasalahan penulisan ini adalah Bagaimana Pembelajaran Gitar Klasik di Halmahera Music School Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran gitar klasik di Halmahera *Music School* Semarang.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif, dengan pendekatan kualitatif. Keabsahan data diperoleh menggunakan triangulasi teknik melalui teknik observasi partisipatif berbentuk pasif, wawancara dengan jenis pertanyaan deskriptif, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis interaktif yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan *teacher-centered*, dimana guru menjadi pusat pembelajaran yang menentukan segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, seperti materi, metode, dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Guru memberikan materi secara bertahap dimulai dari materi berupa *scale, melody exercise, chord exercise, training, repertoire ensemble* dan *repertoire solo*. Dari materi tersebut diketahui bahwa metode yang digunakan dalam mengajar menggunakan kombinasi metode yang sudah ada yaitu metode demonstrasi dan metode drill. Dalam metode demonstrasi berarti guru mencontohkan permainan gitar kemudian siswa menirukan. Dalam metode drill, siswa memainkan materi meliputi teknik dan buah lagu dengan cara diulang – ulang untuk mendapatkan hasil keterampilan secara maksimal.

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut adalah saran (1) Bagi guru : lebih variatif dalam merencanakan pembelajaran, tidak hanya memperhatikan keterampilan, namun juga kemampuan siswa berfikir kritis. (2) Bagi pihak Halmahera Music School Semarang : tetap mempertahankan kualitas dan fasilitas untuk menunjang pembelajaran. (3) Bagi Peneliti : tentunya masih banyak kekurangan. Banyak hal yang masih belum bisa terungkap tentang pembelajaran gitar klasik, maka diharapkan bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian tentang pembelajaran gitar klasik dengan kaca mata bidang ilmu lainnya.

Kata Kunci : pembelajaran, gitar klasik

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teoretis.....	19
2.3 Kerangka Berpikir	36
BAB III.....	37
3.1 Metode Penelitian	37
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	37
3.3 Sumber Data	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5 Teknik Keabsahan Data	40

3.6	Teknik Analisis Data	40
BAB IV		46
4.1	Gambaran Umum Halmahera Music School.....	46
4.1.1	Letak Lokasi Halmahera Music School.....	46
4.1.2	Sejarah Berdirinya Halmahera Music School.....	48
4.1.3	Kompetensi Halmahera Music School.....	53
4.1.4	Tenaga Kerja.....	57
4.1.5	Jenis Kursus.....	65
4.2	Pembelajaran Gitar di Halmahera Music School Semarang.....	70
4.2.1	Pembagian Kelas Pembelajaran.....	71
4.2.2	Kurikulum.....	73
4.2.3	Media Pembelajaran.....	74
4.2.4	Materi Pembelajaran.....	77
4.2.5	Evaluasi.....	90
4.2.6	Faktor Pendukung dan Penghambat.....	90
BAB V.....		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	95
Daftar Pustaka.....		96
LAMPIRAN		102

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Bagan 3.1 Skema Analisis Data Kualitaif.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Pengajar Halmahera Music School	59
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampak Depan Halmahera Music School	46
Gambar 4.2 Bagian Display Alat Musik Halmahera Music School.....	47
Gambar 4.3 Bagian Depan Display Alat Musik.....	48
Gambar 4.4 Kepala Sekolah Hamahera Music School.....	52
Gambar 4.5 Rekor Muri Grand Piano Lapis Emas.....	54
Gambar 4.6 penampilan Bintang Tamu pada Asian Beat.....	55
Gambar 4.7 Ensemble Music di Acara FEX.....	56
Gambar 4.8 Guru Gitar Halmahera Music School	58
Gambar 4.9 Tenaga Administrasi	64
Gambar 4 10 Pembelajaran Kelas Privat	72
Gambar 4.11 Pembelajaran Kelas Grup.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing Skripsi	103
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian.....	104
Lampiran 3SK Melaksanakan Penelitian	105
Lampiran 4 Instrumen Penelitian.....	106
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	111
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keinginan dalam bermusik sekarang sudah mulai mencakup berbagai kalangan usia, baik anak-anak, remaja, dewasa maupun orang tua. Perkembangan media elektronik yang semakin hari semakin pesat juga mempengaruhi musik dalam perkembangannya. Hal inilah yang menjadikan musik semakin diminati semua kalangan. Minat dalam bermusik dapat dilihat dari munculnya banyak orang yang membuat *cover* lagu dengan menggunakan berbagai alat musik dan beragam genre di *Youtube*. Pada masa ini *Youtube* lebih diminati karena penggunaannya yang dianggap cukup mudah dan berbagai sumber kini ada di *Youtube*. Menurut (Prayoga T.S & Rusdi, 2019) Munculnya peluang menjadi youtuber membawa trend tersendiri bagi banyak kalangan, yaitu munculnya para *creator* maupun *influencer* dalam membuat sebuah konten yang menarik untuk dijadikan sebuah hasil karya. Konten yang saat ini menarik perhatian ialah musik *video cover*.

Sedangkan menurut (R. Setiawan, 2013) kekuatan new media youtube dalam membentuk budaya populer di Indonesia kekuatan media pengaruhnya sangat besar terhadap kepopuleran seseorang karena mempunyai karakteristik mudah di akses, bersifat jaringan dan interaktif sehingga membentuk budaya populer.

Banyak orang yang menampilkan keahlian mereka dalam bermain instrumen musik melalui *Youtube*, salah satunya adalah memainkan instrumen gitar seperti Jubing Kristanto, Steven Dwi Hansen, Josephin Alexandra, dan Alip_Ba-Ta. Gitar merupakan alat musik petik yang sudah ada sejak jaman Klasik. Gitar yang dikenal di era modern pun beragam, mulai dari gitar klasik, gitar folk akustik, strings acoustic guitar, gitar elektrik, gitar flamenco, gitar akustik-elektrik, gitar sunyi atau silent guitar, dan gitar bass. Selain macamnya yang beragam, bentuk gitar yang ada pada saat ini juga bervariasi.

Banyak pemain gitar yang menunjukkan keahlian bermain gitar mereka di kanal Youtube baik bermain gitar klasik atau *fingerstyle*. Permainan *fingerstyle* dalam gitar cukup digemari karena memainkan lagu-lagu yang sedang *booming* serta tidak terpacu pada repertoar sehingga pemain gitar bebas menambahkan harmoni atau improvisasi dalam permainannya. Tidak kalah dengan *fingerstyle*, permainan gitar klasik juga banyak digemari di lingkungan masyarakat Indonesia karena banyak memperlihatkan teknik yang rumit di setiap repertoar. Terbukti dengan banyak diadakannya kompetisi gitar klasik di tingkat nasional bahkan internasional. Di tingkat nasional ada Kompetisi Gitar Klasik Nasional (KGKN) yang diadakan setiap 2 tahun sekali, sedangkan di tingkat Internasional ada Valerio Guitar Festival yang diselenggarakan di Indonesia, Guitar Foundation of America (GFA) yang diselenggarakan di Amerika dan Japan International Ensemble Guitar Festival yang diselenggarakan di Jepang setiap satu tahun sekali. Selain itu, banyak juga pertunjukan gitar klasik yang diselenggarakan oleh berbagai perguruan tinggi, komunitas gitar, dan sekolah-sekolah musik.

Setiap orang yang ingin belajar bermain gitar pasti menginginkan jalan yang termudah dalam melakukannya. Selain ketekunan dan bakat, sangatlah diperlukan instruktur yang dapat menuntun dalam proses pembentukan skill dan kemampuan dalam bermain gitar. Kini sudah banyak lembaga-lembaga yang menawarkan pendidikan musik dengan berbagai macam spesifikasi belajar musik yang di tawarkan dari usia dini hingga usia lanjut mulai dari sekolah formal dan non-formal.

Menurut (Indrawan, 2010) yang berjudul “Sekilas Tentang Perkembangan Awal Pendidikan Gitar Klasik di Indonesia” sekitar tahun 70-an minat terhadap gitar klasik di Indonesia sempat meledak. Dalam waktu yang relatif singkat jumlah peserta kursus gitar klasik melonjak drastis dan sekolah-sekolah musik swasta yang mengakomodasi para peminat gitar menjamur dimana - mana. Kondisi pergitaran di Indonesia yang sehat ini telah mengundang perhatian dunia gitar internasional yang dibuktikan dengan digelarnya konser-konser gitaris dunia di Indonesia dan datangnya bantuan-bantuan pendidikan dan material dari negara-negara berkembang seperti Jepang dan Belanda. Perhatian inipun disambut oleh pemerintah Indonesia dengan dibukanya program-program pendidikan gitar secara resmi, mulai dari sekolah-sekolah dan institusi-institusi kejuruan musik hingga perguruan tinggi.

Sekolah non-formal mulai banyak dipilih karena waktu belajarnya lebih sedikit dengan durasi 30 hingga 60 menit setiap seminggu sekali dan *outputnya* pun bisa dibilang hampir sama dengan sekolah formal kejuruan . Bisa dikatakan sekolah non-formal menjadi cara praktis seseorang untuk belajar musik. Di

Semarang banyak sekolah musik non-formal antara lain *Maestro Music School*, *Lili Music School*, Sekolah Musik Indonesia(SMI), *Halmahera Music School* , *Standwood Music School* dan masih banyak lagi. *Halmahera Music School* Semarang adalah salah satu sekolah non-formal yang terkenal di Semarang dan merupakan sekolah musik non-formal yang menggunakan silabus dari *Yamaha Music*. *Yamaha Musik* merupakan perusahaan besar berasal dari Jepang yang didirikan oleh Torakusu Yamaha pada tahun 1887. *Yamaha Music* berfokus pada penjualan alat-alat musik berlabel Yamaha dan sekolah musik yang tersebar di seluruh penjuru negeri dan kurikulum musiknya diakui seluruh dunia.

Halmahera Music School juga memiliki banyak prestasi, diantaranya memenangkan lomba PMC (*Poppular Music Course*) tingkat nasional dan daerah oleh Yamaha dengan peserta berasal dari siswa Yamaha seluruh Indonesia yang dilaksanakan di Yamaha Musik Pusat di Jakarta setiap satu tahun sekali, kemudian siswa *Halmahera Music School* Semarang juga banyak memenangkan kompetisi yang diadakan oleh lembaga sekolah seperti FLS2N gitar klasik dan komunitas gitar seperti Komunitas Gitar Klasik Semarang (KGKS).

Penulis mengambil judul tentang pembelajaran karena setidaknya dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman untuk bekal kelak sebagai tenaga pendidik dalam banyak hal yang berkaitan tentang pembelajaran dengan tujuan mengembangkan pengetahuan anak didik agar terjadi perubahan sehingga nantinya dapat berguna bagi nusa dan bangsa. Penelitian ini mengambil obyek pembelajaran gitar klasik di *Halmahera Music School* Semarang karena dari pengalaman penulis sendiri sebagai pengajar gitar klasik melihat bahwa minat

anak-anak sekarang cenderung lebih menyukai gitar, hal ini dapat disebabkan karena banyaknya muncul group band di sekolah sehingga dalam group band tersebut memerlukan pemain gitar. Masyarakat sudah mulai melihat bahwa gitar klasik menjadi instrumen yang populer dan dibutuhkan dimanapun keadaan dan kondisinya, baik dalam perlombaan sekolah maupun festival. (Indrawan, 2010)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, Halmahera *Music School* Semarang memiliki kurikulum yang berbeda dengan sekolah non-formal yang lain. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh mengenai pembelajaran gitar klasik di Halmahera *Music School* Semarang, khususnya mengenai pembelajaran gitar klasik.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengukur sejauh mana keberhasilan seorang pengajar dalam mengajarkan suatu hal. Proses inilah yang diterapkan dalam pembelajaran musik baik secara formal maupun non-formal. Metode dasar yang digunakan dalam pembelajaran musik adalah metode latihan dan demonstrasi. Metode ini sangat umum digunakan dalam pembelajaran musik karena metode ini cukup relevan untuk diterapkan. Penulisan ini difokuskan pada murid-murid Halmahera *Music School* Semarang *grade* awal, karena *grade* ini merupakan fase dasar pada pembelajaran gitar klasik yang ada di Halmahera *Music School* Semarang.

Berdasarkan paparan di atas penulis ingin mendeskripsikan pembelajaran gitar klasik ini, khususnya pembelajaran gitar klasik *grade* awal di Halmahera *Music School* yang merupakan salah satu lembaga pendidikan non-formal musik. Penulisan ini berjudul “ Pembelajaran Gitar Klasik di Halmahera *Music School*

Semarang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran gitar klasik di Halmahera *Music School* Semarang meliputi gambaran umum Halmahera *Music School* Semarang , materi pembelajaran, metode dan pendekatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulisan ini difokuskan pada hal-hal berikut ini:

Bagaimana pembelajaran gitar klasik di Halmahera *Music School* Semarang?

1.3 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah referensi kepustakaan dalam pembelajaran gitar klasik dimasa yang akan datang.

1.3.2 Manfaat Praktis

Dapat menambah kemampuan gitar klasik bagi siswa-siswa di Halmahera *Music School* Semarang, penulis serta pembaca

1.3.3 Bagi Masyarakat

Dapat menambah wawasan pengetahuan terhadap pembelajaran gitar klasik yang dilakukan di Halmahera *Music School* Semarang.

1.3.4 Bagi Praktisi Musik

Dapat memberikan sumbangan pemikiran praktis kepada pemusik maupun kepada penikmat musik tentang pembelajaran gitar klasik.

1.3.5 Bagi Peneliti Lain

Diharapkan untuk dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pembelajaran gitar klasik atau studi kasus yang lain dengan penelitian yang berbeda.

1.3.6 Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan dan memahami pembelajaran gitar klasik baik dari segi sumber daya manusia, kreativitas dan setiap pembelajaran musik yang disajikannya. Dan hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi bahan acuan maupun pendukung dalam penelitian yang lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Lidya Fita Kusumadewi dan S. Suharto dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Seni Musik Dengan Media Audio” menyatakan bahwa berdasarkan hasil observasi dan penguasaan dasar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan audio visual dan metode bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran seni budaya. (Kusumadewi & Suharto, 2010)

Nirmala Nandya dan Kusrina Widjajantie dalam penelitian “Penerapan Metode Mendongeng Dalam Pembelajaran Electone Dasar Bagi Usia Dini di Yamaha Music School Kudus” menyatakan bahwa metode dongeng dirasa tepat dalam mengajarkan lagu-lagu yang menyenangkan bagi anak usia dini apalagi didukung dengan bahan ajar bergambar dan penuh warna yang disediakan oleh Yamaha. Istilah musik yang digunakan juga dirasa tepat dan relevan. (Nirmala Nandya Pratidina & Kusrina Widjajantie, 2017)

F. Totok Sumaryanto dalam penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Metode Solfegio Untuk Pembelajaran Keterampilan Bermain Musik di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa untuk pembelajaran keterampilan bermain musik di Sekolah Dasar dibutuhkan metode solfigio sesuai standar kompetensi kurikulum pendidikan seni. Penggunaan metode solfegio dapat meningkatkan

keterampilan bermain musik siswa kelas namun kendala yang dihadapi dalam pembelajaran adalah keterbatasan waktu, alat musik, kemampuan bakat musik guru dan siswa. Rekomendasi dari hasil penelitian ini yaitu model siklus melalui penggunaan metode solfegio dalam pembelajaran keterampilan musik dapat diterapkan di Sekolah Dasar untuk siswa kelas V. (Sumaryanto, 2005)

Eko Raharjo , Leocana Glouca dan Mochammad Usman Wafa pada tahun 2017 dalam penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Software Tools Sebagai Media Pembelajaran Recording Di Sekolah Musik Purnomo” memiliki tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. (Glouca, Raharjo, & Mochammad Usman Wafa, 2017)

Penelitian oleh Udi Utomo pada tahun 2013 dengan judul “Analisis Kebutuhan Guru Seni Musik Dalam Konteks Pembelajaran Berbasis Action Learning di Sekolah” melahirkan aspek penting seperti penguasaan konsep dan simbol musik, strategi pembelajaran yang mencakup media yang mendukung, kemampuan memainkan alat musik dan kemampuan menciptakan lagu. (“ANALISIS KEBUTUHAN GURU SENI MUSIK DALAM KONTEKS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BERBASIS ACTION LEARNING DI SEKOLAH,” 2013)

Penelitian oleh Udi Utomo tahun 2004 “Pembelajaran Musik di Taman Kanak-kanak” menyatakan bahwa di TK Hj. Isrianti Baiturrahman , dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan bahwa adanya keberanian memodifikasi syair lagu yang sudah ada dengan syair lagu yang sesuai dengan suasana pembelajaran. (Utomo, 2004)

Wadiyo dan Slamet Haryono tahun 2016 dalam penelitian yang berjudul “Uji Coba Lagu Anak-anak Bertema Pendidikan” menyatakan bahwa media ajar menggunakan lagu anak-anak dapat diterima guru, sehingga guru lebih terampil dalam mengajarkan kepada siswa melalui pesan di dalam lagu tersebut. (Wadiyo & Haryono, 2016)

Penelitian Wagiman Yoseph berjudul “Pembelajaran Musik Kreatif Pada Anak Usia Dini” menyatakan bahwa pembelajaran musik dilakukan dengan beberapa pendekatan, salah satunya eksplorasi bunyi meliputi nyanyian dan ritme. Semua itu harus didukung dengan suasana pembelajaran yang mendukung. Suasana pembelajaran musik harus menyenangkan, dalam waktu singkat namun penuh pengalaman yang bermakna serta dapat diamati seperti komposisi dan kinerjanya. (Yosep, 2004)

Penelitian Jorge Martin-Gutierrez, Marta Sylvia Del Rio Guerra , Vicente Lopez-Chao, René Hale Soto Gastelum dan Jose Fernando Valenzuela Bojórquez berjudul “Augmented Reality to Facilitate Learning of the Acoustic Guitar” menyatakan bahwa Aplikasi berbasis *Augmented Reality* dirancang khusus untuk belajar gitar kord dan melodi pendek yang terdiri dari 4 transisi akord. Aplikasi ini menggunakan 3D kualitas tinggi memperlihatkan gitar dan tangan animasi untuk menunjukkan posisi jari yang benar. Dalam penelitian ini peserta laki-laki dinilai lebih cepat tanggaap dalam proses pembelajaran dibandingkan perempuan. (Martin, GUERRA, Chao, Gastelum, & Bojorquez, 2020)

Penelitian Ajya Alyn dan Okan Yungul berjudul “The Application of Web-Based Distance Learning To The Instrument (Guitar Education in Undergraduate

Program : The Sample of Kastamonu University” menyatakan eksperimental berbasis web telah dirancang untuk pendidikan gitar sebagai bagian dari pendidikan instrumen dan studi desain yang telah diterapkan melalui pembelajaran jarak jauh. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode pendidikan jarak jauh berbasis web memiliki hasil yang sama dengan metode pembelajaran praktik tradisional. (Aylin & Yungul, 2018)

Penelitian Adi Purwanto, Ida Idaningrum, Khoiru Nurfitri berjudul “Aplikasi Musicroid Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Berbasis Android” menyatakan bahwa kelayakan aplikasi Musicroid berdasarkan hasil uji validasi ahli materi menunjukkan nilai 4,6 dan masuk dalam kategori sangat layak sedangkan kelayakan aplikasi Musicroid berdasarkan hasil uji validasi ahli media mendapatkan nilai 4,3 dan masuk juga dalam kategori sangat layak. Aplikasi Musicroid mendapat respons yang positif dari para penggunanya terutama siswa di SMKN 2 Ponorogo dan dalam uji kelayakan faktor usability memperoleh nilai 5,8 yang dapat dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran seni musik. (Purwanto, Widaningrum, & Nurfitri, 2019)

Penelitian Aditya Yudha, Tri Afrianto dan Issa Arwani berjudul “Pengembangan Permainan Edukasi Pengenalan Chord Gitar Berbasis Virtual Reality dengan Menggunakan Myo Armband” menyatakan bahwa berdasarkan hasil dari pengujian black box dan task completion dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ini telah berjalan dengan benar dan memiliki tingkat keefektifan yang baik serta didapatkan hasil valid 100 persen. Dari hasil tersebut bisa

disimpulkan bahwa fungsional sistem permainan ini berjalan dengan benar. (Agung, Afrianto, & Arwani, 2019)

Penelitian Astri Simaremare, Haris Tri Saputra dan Suwarni berjudul “Perancangan Alat Pembelajaran Kunci Gitar Berbasis Arduino dan Android” menyatakan bahwa untuk mempermudah belajar kunci gitar, maka penulis merancang sebuah sistem alat pembelajaran gitar menggunakan Arduino dan Android untuk menunjukkan kunci gitar tersebut. Sistem alat pembelajaran kunci gitar ini dibuat dengan menggunakan Arduino, dengan output 54 buah Led. Dengan menghubungkan koneksi dengan bluetooth sebagai penghubung antara Smartphone dan Arduino, di Smartphone menggunakan aplikasi yang sudah di pasang terlebih dahulu sebagai kontrol sistem pembelajaran kunci gitar. Dalam sistem alat pembelajaran gitar ini masih terdapat kekurangan, maka saran penulis agar alat ini bisa lebih dikembangkan lagi seperti bisa menyetel tali gitar melalui android dan bisa menghasilkan suara dari kunci gitar. (Simaremare, Saputra, & -, 2019)

Penelitian Daniel Hero Fersil Punuindoong dan H Meidia berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Chord dan Melodi Gitar Berbasis Augmented Realy” menyatakan bahwa Pada aplikasi ini total menampilkan tujuh belas bentuk obyek 3D dan suara yang terdiri dari tujuh bentuk chord mayor, tujuh bentuk chord minor dan tiga bentuk melodi di mana sebuah obyek virtual 3D gitar full body mewakili setiap bentuk chord dan melodi yang ditampilkan, sehingga pengguna harus melakukan mengarahkan kamera ke arah neck gitar untuk melihat dengan jelas bentuk chord dan melodi yang ditampilkan. Terdapat

beberapa warna dan nomor yang bertujuan untuk memudahkan penyusunan jari – jari dalam membentuk sebuah chord dan melodi, di mana warna merah untuk jari telunjuk, biru jari tengah, hijau jari manis, kuning jari kelingking dan putih untuk open string artinya senar dipetik bebas yang hanya dapat digunakan pada bentuk melodi. (Punuindoong & Meidia, 2017)

Penelitian Deden Nursyadid, Novian Nuraidi, Welly Pamungkas, Hariandi Maulid dan Hetti Hidayati berjudul “Aplikasi Pembelajaran Chord Gitar Berbasis Augmented Reality” menyimpulkan ada tiga hasil yang didapat. Pertama, aplikasi *Guitar Guide* sudah cukup baik untuk digunakan dari fitur yang telah tersedia. Kedua, penggunaan teknologi Augmented Reality pada aplikasi ini berjalan sesuai perancangan, yaitu dapat membuat objek 3D chord gitar yang bersifat virtual dengan dunia nyata. Ketiga, dengan adanya Aplikasi Guitar Guide menggunakan teknologi Augmented Reality untuk siswa SMA, aplikasi tersebut dapat di pelajari dan dipahami sebagai aplikasi pembelajaran. (Nursyadid, Nuraldi, Pamungkas, Maulid, & Hidayati, 2018)

Penelitian Harisnal Hadi berjudul “Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Gitar” menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat dikatakan maksimal bila pengajar menggunakannya secara efisien, Bentuk media audio visual yang dapat digunakan antara lain software (perangkat lunak) seperti Sibelius, Guitar Pro, atau Band in aBox. Namun bila ditinjau dari kelebihanannya, pengajar sudah Harisnal Hadi, The use of audio visual media berupaya untuk membuat suasana pembelajaran gitar klasik lebih menarik dengan menggunakan media audio visual dalam bentuk Video (VCD) yang membuat

proses pembelajaran sedikit berbeda dengan pembelajaran lain. Dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dalam penggunaan media audiovisual sudah sangat baik disesuaikan dengan materi pembelajaran. (Hadi, 2017)

Penelitian Hotmida Purba berjudul “ Peningkatan Minat dan Keterampilan Bermain Gitar dengan Menggunakan Metode Jigsaw pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Selesai Tahun Ajaran 2016/2017” menyatakan bahwa dengan menggunakan metode Jigsaw dapat meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar siswa. Hal itu dapat dilihat dimana pada Siklus I jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas belajar mencapai 25 siswa (69,44%) dengan nilai rata-rata 74,69 dan pada siklus II jumlah siswa yang mendapatkn nilai tuntas belajar mencapai 30 siswa (83,33%) dengan nilai rata-rata mencapai 82,08. Metode jigsaw terbukti mampu meningkatkan minat dan keterampilan bermain gitar pada siswa kelas VIII-5 SMP Negeri 1 Selesai Tahun Pelajaran 2016/2017. (Purba, 2018)

Penelitian Itot Brian Raharjo, Intan Prastihastari dan Anik Lestarinigrum berjudul “Optimalisasi Penggunaan Metode Drill Pada Pembelajaran Gitar Pemula (Study Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok Ansambel Musik IGTKI-PGRI Kabupaten Kediri)” menyatakan bahwa dengan metode drill dapat mengoptimalkan pembelajaran gitar pemula. Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar melalui metode drill lebih efisien dan lebih memberi hasil yang optimal, untuk itu disampaikan saran-saran yaitu: hendaknya lembaga IGTKI-PGRI Kabupaten Kediri memotivasi dan monitoring

aktivitas dalam kegiatan latihan gitar bersama sebagai wujud pendampingan dalam upaya meningkatkan kompetensi anggotanya. (Raharjo, Wijaya, & Lestaringrum, 2017)

Penelitian Kanzul Fikri dan Sena Radya Iswara Samino berjudul “Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar di Era Industri 4.0” menyatakan bahwa GitarTuna adalah aplikasi smartphone yang sangat membantu proses belajar materi gitar di sekolah-sekolah musik maupun di perguruan tinggi sesuai dengan level games yang ada pada aplikasi tersebut. Penulis percaya bahwa aplikasi GitarTuna sangat sesuai menjadi salah satu media pembelajaran gitar di era Industri 4.0, karena aplikasi ini terdapat pada smartphone yang fleksibel digunakan dimana saja serta mendukung siswa dalam meningkatkan minat belajar dan mentransformasi menyesuaikan teknologi semakin berkembang. (Fikri & Samino, 2019)

Penelitian Kustap Ikhsan Lubis berjudul “Pelatihan Pola Ritme Sebagai Strategin Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Instrumen Gitar di Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta” menyatakan bahwa berlatih pola ritme cenderung meningkatkan kemampuan rasa musikal, efesiensi latihan, dan meningkatkan skor nilai ujian. Rasa musikal diawali dari detak ritme kehidupan, lalu menuju ungkapan perasaan dalam melodi, dan dilengkapi dengan harmoni dalam jiwa. Latihan yang efisien akan meningkatkan produktifitas kemampuan fisik, meningkatnya jumlah penguasaan materi kuliah, dan akhirnya dapat menghasilkan skor nilai ujian akhir semester yang maksimal. (Kustap & Lubis, 2019)

Dalam penelitian Rachmat Hidayat berjudul “Sistem Cerdas Untuk Memprediksi Chords Gitar Dari Lagu mp3 Dengan Metode Mell-frequency epstraal Coefficients” menyatakan bahwa proses ekstraksi chord akan mencapai hasil yang optimal jika didukung dengan pendekatan dan metode yang sesuai, menarik dan interaktif. Sejauh ini , pemusik pemula belum mengetahui chord gitar dari lagu MP3. Dilihat dari hasil penelitian, penerapan aplikasi system cerdas ini PARADIGMA VOL. XII. NO. 1 MARET 2010 65 dapat membawa efek positif dalam proses pengetahuan akan chord gitar, namun terdapat beberapa hal yang perlu perluas bagi pengembangan sistem ini. (Hidayat, 2010)

Penelitian Adelia Setiawan dan Stephanus Eko Wahyudi berjudul “Rancang Bangun Permainan Guitared untuk Pembelajaran Gitar Berbasis Android” menyatakan bahwa permainan Guitared dapat menyelesaikan membantu pemain mengetahui beberapa teknik dasar tangan dominan yaitu picking, strumming dan palm mute dengan meningkatkan teori sejumlah 60% dan meningkatkan kemampuan bermain sejumlah 56.67%. Permainan ini masih dapat dikembangkan lagi agar lebih sempurna dengan memperbaiki dan menambahkan beberapa fitur sebagai berikut: animasi bisa ditampilkan dengan kualitas lebih baik dan diperbanyak, suara gitar pada lagu lebih ditonjolkan, penyempurnaan level permainan pada setiap lagu. (A. Setiawan & Wahyudi, 2015)

Penelitian Andre Indrawan dan Kustap berjudul “Adaptasi Konserto pada Ensemble Gitar sebagai Upaya Pengayaan Bahan Ajar Mata Kuliah Ensemble” menyatakan bahwa dari segi produksi suara dan karakteristik produksi musikal gitar memiliki kesamaan dengan piano yang tidak dapat dipungkiri kondisinya.

Meskipun demikian, gitar memiliki kelemahan dibandingkan dengan piano dalam hal volume dan register. Jika dibandingkan dengan kelompok instrumen gesek (biola, viola, dan cello), gitar terdapat pada kelompok alat musik yang sama yaitu string, sementara piano berdiri sendiri. Dengan kelemahan dan kelebihan, pada dasarnya gitar dalam formasi ensambel memiliki kelebihan dalam hal harmoni dan memainkan bagian-bagian orkestra secara lebih komprehensif yang tidak mungkin dapat dilakukan oleh piano. Dengan demikian sebuah ensambel gitar yang dirancang sedemikian rupa mampu mendekati penyajian orkestra dibandingkan dengan piano. (Indrawan & Kustap, 2015)

Penelitian Herwin Yogo Wicaksono berjudul “Implementasi Video Interaktif dalam Pembelajaran Praktik Gitar “ menyatakan bahwa media pembelajaran berupa video interaktif dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran, salah satunya pembelajaran praktik gitar 1. Dengan bantuan video interaktif yang diterapkan dan berisi materi-materi pembelajaran tersebut, mahasiswa yang mengalami kesulitan membaca notasi balok dalam gitar sangat terbantu, karena dapat berlatih secara mandiri dan dilakukan secara berulang-ulang, sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar gitar pada mahasiswa. (Wicaksono, 2015)

Penelitian Uray Ferry, Aloysius Mering dan Winda Istiandini berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Mengiringi Lagu Pada Gitar Akustik Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri di SMK” menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri, kreativitas siswa mengiringi lagu dengan teknik rhythm mengalami peningkatan dari skor 1,4 menjadi 2,8 atau

dikategorikan dari “kurang kreatif” menjadi “kreatif”. (Ferry, Mering, & Istiandini, 2016)

Penelitian Sekar Ayu Nian Mestika Sari, Rahmat Raharjo dan Ayu Tresna Yunita berjudul “ Pembelajaran Gitar Klasik Tingkat Dasar Untuk Anak di Antonio *School Of Music*” menyatakan bahwa setiap pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan setiap anak. Keinginan anak-anak yang pertama kali harus terpenuhi, guru diharapkan mengikuti kemauan muridnya, namun tetap mengarahkan muridnya kedalam materi pembelajaran. Proses yang dilakukan untuk anak-anak cukup menyenangkan, karena guru dan muridnya terlihat sangat dekat dan kompak. Setelah melihat gurunya memberikan contoh lagu yang anak sukai, anak menjadi memiliki keinginan untuk belajar lagi dan meskipun ia lelah ia tetap ingin mencobanya. Metode pendekatan yang dilakukan cukup modern untuk perkembangan anak-anak jaman sekarang, dengan menunjukkan video di youtube, dengan merekam anak saat bermain, dan lain-lain. Dengan adanya struktur pembelajaran yang lengkap , jelas dan modern akan membantu siswa dalam pembelajarannya. (Sari, Raharjo, & Yunita, 2016)

Penelitian Rizky Toursiadi, M Agung Prawira Negara dan Sumardi berjudul “Tunner Gitar Otomatis Portable Menggunakan Metode Fuzzy Logic “ menyatakan bahwa hasil pengujian frekuensi dari dua program deteksi frekuensi yang menunjukkan error di bawah 1%. Pada frekuensi senar keenam diperoleh error 0,25%, senar kelima 0,18%, senar keempat 0,08%, senar ketiga 0,5%, senar kedua 0,15%, senar pertama 0,19% . Kedua, alat yang dirancang sudah sesuai dengan yang diharapkan dengan menggunakan 6 servo dapat melakukan tuning

dengan error persen rata-rata 0,45% dan waktu rata-rata tuning 6,2 detik untuk gitar pertama, untuk gitar kedua error persen rata-rata 0,78% dan waktu rata-rata 6,5 detik, dan untuk gitar ketiga error persen rata-rata 0,41% dan waktu yang dibutuhkan untuk tuning rata-rata adalah 5,6 detik. Ketiga, desain kontrol fuzzy dengan menggunakan 25 rule base yang didesain peneliti sudah mampu dalam mengontrol putaran servo sehingga mencapai set point yang dikehendaki dengan error rata-rata 0,45%, 0,78%, 0,41% dari set point. (Toursiadi, Negara, & Sumardi, 2016)

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Pembelajaran

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan belajar (Isjoni, 2013). Lebih lanjut, menurut (Hutabarat, 1986) pembelajaran adalah totalitas aktifitas belajarmengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi yang selanjutnya ditindak lanjuti dengan follow up.

Pembelajaran hakekatnya adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pedidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan bakat dan minatnya. Pola pendekatan sistem pembelajaran menurut (Hamalik, 2002),

melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) Identifikasi kebutuhan pendidikan (merumuskan masalah), (2) Analisis kebutuhan untuk mentransformasikan menjadi tujuan pembelajaran (analisis masalah), (3) Merancang metode atau materi pembelajaran (pengembangan suatu pemecahan), (4) Pelaksanaan pembelajaran, (5) Menilai dan merevisi.

(Hamalik, 2002) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses dan cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun atas unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas belajar-mengajar yang pengelolaannya sudah tersusun untuk suatu peningkatan yang positif dan hal itu biasanya ditandai dengan dengan perubahan perilaku dari setiap individu.

Dari beberapa pengertian di atas, teori yang dipilih untuk memecahkan masalah penulisan ini adalah Pola pendekatan sistem pembelajaran menurut (Hamalik, 2002) yang berisi “Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pedidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan bakat dan minatnya. “

2.2.2.1 komponen pembelajaran

Menurut Sanjaya (Sanjaya, 2008) di dalam proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang berhubungan satu dengan yang lain : guru, siswa, tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Adapun komponen-komponen tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Guru

Guru merupakan pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Di tangan gurulah sebenarnya letak keberhasilan pembelajaran. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direkayasa oleh komponen lain, dan sebaliknya guru mampu memanipulasi atau merekayasa komponen lain menjadi bervariasi. Sedangkan komponen lain tidak dapat mengubah guru menjadi bervariasi. Dalam mengajarkan kepada siswa, guru tetap harus berpedoman pada kurikulum.

2. Peserta Didik

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar. Komponen peserta ini dapat dimodifikasi oleh guru.

3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan acuan yang dipertimbangkan untuk memilih strategi belajar-mengajar. Tujuan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka mempelajari bahasan tertentu dalam satu kali pertemuan .

Menurut pendapat di atas tujuan pembelajaran adalah kemampuan yang harus dicapai peserta didik setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran.

4. Materi pembelajaran

Yang dimaksud dengan materi pembelajaran adalah bahan ajar yang disiapkan untuk disajikan dan dilatihkan kepada siswa. Materi pelajaran adalah bahan pelajaran yang merupakan isi dari proses interaksi (Suryosubroto, 2002).

Menurut pendapat diatas materi merupakan bahan ajar yang dirancang oleh pengajar untuk dibelajarkan kepada siswa atau peserta didik.

5. Metode pembelajaran

Berasal dari bahasa Yunani, metha (melalui atau melewati), dan hodos (jalan atau cara). Secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau strategi untuk mencapai tujuan dan kegunaan tertentu. Metode adalah cara yang dalam fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan. Semakin tepat metode yang digunakan diharapkan semakin efektif pencapaian tujuan tersebut (Suryosubroto, 2002).

6. Media pembelajaran

Media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Yuwono, 2011). Menurut (Supriyanto, 2008) media pembelajaran adalah alat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik atau guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa dan lingkungan yang dapat mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Menurut pendapat di atas media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi supaya tujuan dari pembelajaran berhasil.

7. Evaluasi pembelajaran

Dengan adanya evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang teratur akan memudahkan pendidik untuk mengontrol tingkat perkembangan peserta didik sehingga pencapaian tujuan pendidikan dapat dioptimalkan. Evaluasi merupakan Barometer untuk mengukur tercapainya proses interaksi, dengan mengadakan evaluasi dapat mengontrol hasil belajar siswa dan juga dapat mengontrol ketepatan suatu metode yang digunakan oleh guru, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat dioptimalkan. Melalui evaluasi, seorang guru dapat melihat dan mengetahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran (Sanjaya, 2010)

2.2.2 Metode

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), (2017) metode merupakan suatu cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai yang dikehendaki. Kemudian menurut Fathurrahman Pupuh (Fathurrahman Pupuh, 2007) metode secara harafiah berarti cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu .

Menurut pengertian diatas dapat disimpulkan metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan . Metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran.

2.2.1.1 Metode pembelajaran

Menurut Erni Ratna Dewi (Dewi, 2018) mengembangkan metode pembelajaran modern dan konvensional dibutuhkan adanya metode resistensi

yaitu ada kemampuan guru “mendengarkan” siswa mampu berbicara, membaca, mempraktekkan dan melakukan tindakan pembelajaran secara tentatif dan konstruktif, agar mampu menciptakan nuansa pembelajaran yang lebih hidup, mudah dan cermat.

Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan lebih dari satu metode pembelajaran akan membuat kegiatan belajar-mengajar akan lebih bervariasi dan meminimalisir kejenuhan siswa. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Jamalus (Jamalus, 1988a) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran itu bermacam-macam jenisnya dan dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Beberapa metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran, antara lain :

1. Metode Ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai suatu cara menyajikan sebuah pembelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa (Sanjaya, 2008). Surakhmad dalam (Suryosubroto, 2002) juga mengemukakan, ceramah sebagai metode mengajar penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya.

Berdasarkan pendapat diatas , dapat disimpulkan bahwa metode ceramah merupakan interaksi oleh guru kepada siswa dengan cara menuturkan secara lisan dan penerangan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

2. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara menpragakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung atau menggunakan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan (Feni. K, 2011). Sedangkan menurut (Djamarah, 2000) metode demonstrasi digunakan untuk melihat suatu proses atau cara kerja benda yang berkenaan dengan bahan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan Metode Demonstrasi merupakan cara mengajar memperlihatkan suatu proses tertentu yang berkenaan dengan materi pembelajaran, baik secara langsung maupun menggunakan media pembelajaran yang sudah diselesaikan.

3. Metode Drill

Metode Drill adalah metode pembelajaran dengan cara mengulang-ulang. Metode ini umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Pada metode ini siswa harus ikut aktif dalam pembelajaran (Sagala, 2005). (Ismail, 2008) menyatakan bahwa latihan dimaksudkan agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki dan dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode drill merupakan metode pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa dengan cara diulang-ulang untuk mendapatkan keterampilan serta ketangkasan dalam pembelajaran tertentu.

4. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah guru dan murid sama-sama aktif , siswa lebih berkonsentrasi terhadap pembelajaran , tidak terikat pada waktu dan tempat, serta murah biayanya. Sedangkan kekurangan dari metode ini adalah tidak mudah menyusun pertanyaan karena pertanyaan-pertanyaan itu selalu dibedakan antar pertanyaan fakta, definisi, alasan, kesimpulan, dan menyangkut pengertian (konsep). Manfaat terpenting dari metode tanya-jawab adalah guru dapat memperoleh gambaran sejauh mana murid dapat mengerti dan dapat mengungkapkan apa yang telah diceramahkan (Ismail, 2008).

Menurut Sudjana (Sudjana, 2005) metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat two ways traffic sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Metode tanya jawab hampir sama dengan metode ceramah karena alatnya adalah bahasa lisan. Bedanya dengan metode ceramah yaitu siswa ikut berpikir dalam usaha menyerap ilmu yang disampaikan. Jadi siswa lebih aktif daripada belajar dengan metode ceramah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa diambil kesimpulan, bahwa metode tanya-jawab adalah metode yang dapat menciptakan suasana aktif dalam pembelajaran. Kedua pihak sama-sama diuntungkan, guru menjadi mengerti sejauh mana siswa menangkap materi yang sudah disampaikan dan siswa menjadi lebih terbuka untuk bertanya kepada guru.

5. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok siswa) untuk mengadakan

perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai pemecahan atas suatu masalah (Suryosubroto, 2002). Diskusi adalah percakapan ilmiah yang responsif berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan problematic (Sagala, 2005).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode diskusi ini dimaksudkan untuk menampung sejumlah pendapat kemudian memecahkan masalah yang sedang dihadapi dengan beberapa pendapat dari siswa atau anggota kelompok diskusi.

6. Metode Imitasi

Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Dalam proses pembelajaran, metode imitasi berarti siswa terdorong untuk menirukan perkataan atau gerakan yang dilakukan guru menurut (Ahmadi, 2003). metode imitasi memiliki kelebihan dan kekurangan.

Adapun yang menjadi kelebihan metode tersebut adalah mudah dilaksanakan dan dapat diterapkan dalam segala kondisi, misalnya dalam kondisi keterbatasan. Sedangkan kekurangan dari metode imitasi adalah pengetahuan hanya dapat bersifat peniruan dan bukan berdasarkan pemahaman, sukar memberikan tugas yang membutuhkan pemahaman yang tinggi, dan kreativitas rendah.

7. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami untuk membuktikan sendiri suatu pertanyaan atau hipotesis yang dipelajari (Sagala, 2005). Biasanya digunakan

terhadap ilmu-ilmu alam yang di dalam penelitiannya menggunakan metode yang sifatnya obyektif, baik yang dilakukan di dalam/di luar kelas maupun di dalam suatu laboratorium tertentu (Ismail, 2008).

8. Metode Hafalan

Metode hafalan dalam pembelajaran umum termasuk salah satu metode yang membentuk kombinasi metode ceramah (Muhaimin, 1996). Metode ini lebih sering digunakan pada bidang pembelajaran umum yang membutuhkan kemampuan menghafal untuk kemudian bisa memahami konsep dari materi yang diajarkan. Contoh bidang pembelajaran yang menggunakan metode hafalan adalah Bahasa Indonesia, Ilmu Sains, dan Matematika untuk menghafal rumus.

Dari pendapat di atas metode hafalan adalah metode dimana peserta didik harus hafal dan paham materi yang telah disampaikan oleh pembimbing.

9. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah cara penyajian bahan pembelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar murid melakukan kegiatan belajar yang kemudian harus dipertanggungjawabkan (Sagala, 2005). Sedangkan (Ismail, 2008) mengatakan bahwa tugas dan resitasi tidak sama dengan 23 pekerjaan rumah, tetapi jauh lebih luas dari itu. Tugas bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan, dan tempat lainnya. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan dua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pemberian tugas adalah cara penyajian bahan pembelajaran oleh guru dengan memberikan tugas tertentu agar murid melakukan kegiatan belajar untuk kemudian dipertanggungjawabkan, dan dapat merangsang anak untuk aktif belajar secara individu maupun kelompok.

2.2.3 Gitar Klasik

Gitar klasik adalah alat musik petik berdawai senar. Gitar dapat menghasilkan melodi dan akor dalam jumlah dan variasi yang lebih banyak dibandingkan dengan alat musik lain. Berdasarkan sumber suara yang digunakan gitar digolongkan menjadi dua, gitar elektrik dan akustik. Gitar klasik merupakan gitar akustik dengan ciri khas pada senarnya yaitu menggunakan senar nilon. Berbeda dengan gitar elektrik, sumber suara gitar klasik dihasilkan dari getaran yang kemudian ditangkap oleh tabung resonansi, yang pasti getaran itu berasal dari petikan senar dari gitar tersebut. Jenis gitar klasik merupakan salah satu jenis gitar yang digunakan untuk memainkan karya-karya musik klasik. Namun gitar klasik juga dapat dimainkan untuk beberapa musik populer lainnya seperti : jazz, keroncong, pop, fingerstyle dsb.

2.2.3.1 Sejarah Gitar

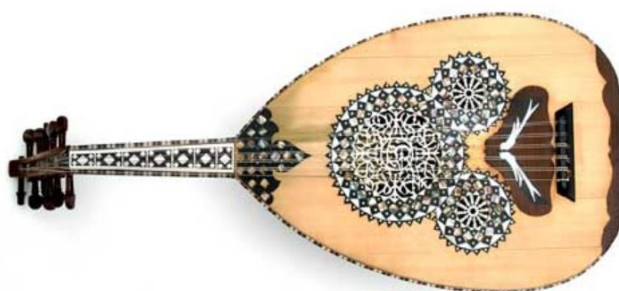
Kata gitar pada awalnya diambil dari salah satu alat musik kuno yang dikenal sebagai *citar* atau *sehtar* di wilayah sekitar persia pada tahun kira kira 1500SM. Kemudian berkembang menjadi berbagai macam model gitar kuno yang

dikenal sebagai *Tanbur*. Pada tahun 300 SM *tanbur* persia dikembangkan oleh bangsa Yunani dan enam abad kemudian oleh bangsa Romawi (Rimmer & Bellow, 1970) Lalu pada tahun 476 M, bangsa Romawi membawa alat musik ini ke Spanyol dan bertransformasi menjadi

(1) *Guitarra Morisca* yang berfungsi untuk memainkan melodi

(2) *Guitara Latina* yang digunakan untuk memainkan iringan atau akor.

Lalu kira-kira tiga abad setelahnya bangsa Arab membawa model gitar yang khas, semacam gambus dengan sebutan *Al-Ud* ke Spanyol (Criswick, McCreadie, & Summerfield, 1983)



Gambar 1: Al-Ud

(Safia, 2019)

Bangsa Spanyol kemudian membuat alat musiknya sendiri berdasarkan dengan konstruksi *Al-Ud* dan dua alat musik Romawi tersebut yang kemudian dinamai *Viheula*. Kemudian, *Viheula* menjadi populer di Spanyol, dan perlahan demi perlahan alat musik pendahulunya mulai ditinggalkan. Walau demikian, *Al-Ud* dibawa orang ke negara-negara Eropa Barat dan menyaingi popularitas *Viheula* di Spanyol (Indrawan, 2019).

Al-Ud disambut dengan baik di Eropa dan berkembang menjadi berbagai model *Lute* Eropa hingga kira-kira akhir abad ke-17. Sementara itu di Spanyol, *Viheula* berkembang menjadi berbagai macam gitar selama berabad-abad hingga akhirnya menjadi gitar klasik seperti pada sekarang ini (Rimmer & Bellow, 1970)

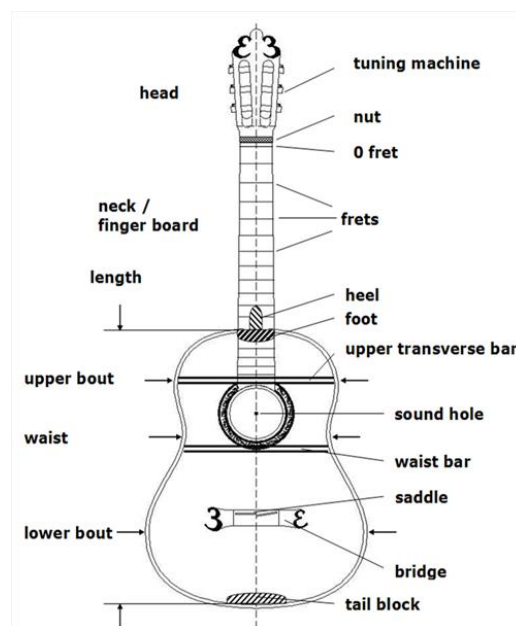


Gambar 2 : Viheula
(Dixon, 2006)

2.2.3.2 Konstruksi Gitar Klasik

Gitar klasik terdiri dari tiga bagian utama, yaitu kepala, leher, dan badan. Pada bagian kepala terdapat mesin penala dawai. Masing-masing dawai yang berjumlah enam diikatkan pada pasak yang terdapat pada mesin penala. Bagian leher berada ditengah-tengah antara kepala dan badan. Bagian muka leher yang salah satu sisinya masuk hingga kira-kira seperempat papan muka dari badan gitar, merupakan papan jari yang memiliki 19 pembatas dari logam yang biasa disebut *fret*. Fungsi dari *fret* sendiri adalah untuk mengatur tingkat ketinggian nada dengan cara menempatkan jari pada sela-sela yang berada diantara logam-logam *fret*.

Bagian badan gitar berfungsi sebagai sumber bunyi yang dihasilkan oleh getaran dawai. Papan muka pada badan gitar bahan kayunya lebih tipis dibanding papan belakang dan samping, disebut juga sebagai papan suara (Indrawan, 2019). Pada papan muka tersebut terdapat lubang di tengah sebagai sumber suara yang mengeluarkan hasil produksi bunyi. Pada bagian bawah terdapat sebuah *brigde* atau bisa disebut jembatan. Suara yang dihasilkan berasal dari getaran dawai-dawai yang diterentangkan antara batang penyanggah dawai (pembatas antara kepala dan leher) yang disebut *nut* dengan jembatan pada pangkal pengikat dawai yang disebut *base*.



Gambar 3: Bagian-bagian utama gitar klasik

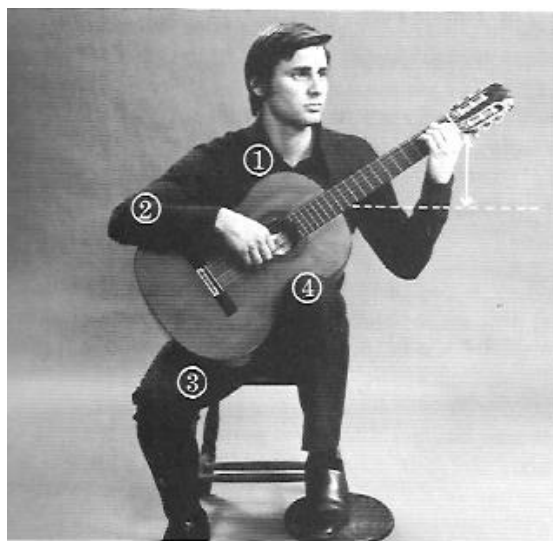
(Eedenbak, n.d. in <https://www.designofaclassicalguitar.com>; Larsson, n.d. in

<https://www.proguitar.com>; lihat juga Sloane, 1986: 15)

2.2.3.3 Posisi Duduk

Dalam bermain gitar klasik, posisi duduk juga perlu diperhatikan. Posisi duduk pada permainan gitar klasik lebih berbeda daripada permainan gitar pada umumnya. Pada permainan gitar klasik pemain biasanya menggunakan kursi tanpa lengan. Dalam keadaan duduk pada kursi tanpa lengan, kaki kiri menginjak *footstool* yaitu alat untuk penyanggah kaki yang dapat diatur tingkat ketinggiannya sesuai kenyamanan pemain, sementara gitar diletakkan di atas paha kiri. Selain pada paha kiri, Christopher Parkening (Parkening, 1999) menyatakan ada empat bagian yang dapat menahan keamanan posisi gitar pada tubuh, yaitu :

- *Against the body*
- *Inside the forearm on the highest point of the curve of the guitar*
- *Inside the right thigt*
- *Resting on the left leg in the natural curve of the guitar*



Gambar 4 : posisi duduk dalam bermain gitar klasik
(Parkening, 1999)

Pada saat ini telah diproduksi berbagai alat lain sebagai alternatif dari *footstool* seperti di antaranya ialah *guitar rest* oleh Wolf Orchestral Accessories, dan *A Frame*TM oleh Sageworks – keduanya buatan Amerika. Dengan peralatan baru semacam ini kaki kiri dapat tetap menginjak lantai sehingga pemain merasa lebih rileks dan berkonsentrasi terhadap musik yang sedang dibawakan. (Indrawan, 2019).

2.2.3.4 Teknik Tangan Kanan

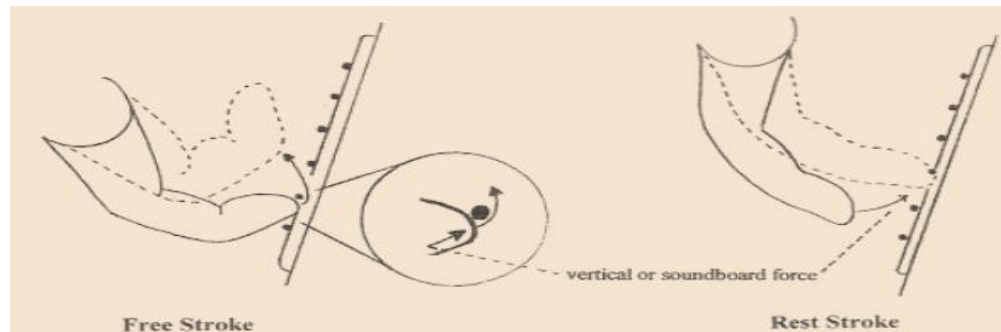
Dawai-dawai pada gitar dipetik oleh jari-jari tangan kanan dengan dua cara, yaitu:

- *Apoyando (Rest Stroke)*

Diambil dari bahasa Spanyol, yang cara penerapannya ialah petikan jari yang gerakannya berhenti (bertumpu) ketika menyentuh dawah berikutnya di atas dawai yang sedang dipetik. Teknik ini menimbulkan suara yang berat dan tegas, biasanya digunakan dalam memainkan melodi

- *Al ayre (Free Stroke)*

Teknik yang kedua disebut *Al ayre* yang diterapkan dengan cara jari-jari menghindari dawai berikutnya di atas dawai yang dipetik. Menghasilkan suara yang ringan dan memungkinkan jari membunyikan nada secara simultan (akor dan arpeggio)



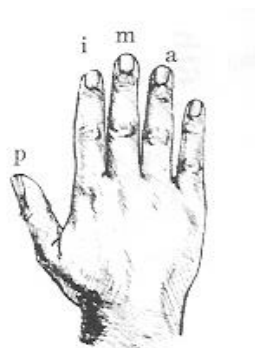
Gambar 5 : Teknik dasar permainan gitar klasik, *apoyando* (*rest stroke*) dan *al ayre* (*free stroke*).

(Luse, 2014: 8)

Jari-jari pada tangan juga memiliki namanya masing-masing. Pada bagian ibu jari memiliki simbol *p*, lalu pada jari telunjuk memiliki simbol *i*, jari tengah memiliki simbol *m*, kemudian jari manis memiliki simbol *a*. Inisial-inisial pada jari tersebut

diambil dari bahasa Spanyol yaitu :

- *p* dari kata *Pulgar* yang berarti ibu jari
- *i* dari kata *Indice* yang berarti jari telunjuk
- *m* dari kata *Medio* yang berarti jari tengah
- *a* dari kata *Anular* yang berarti jari manis.

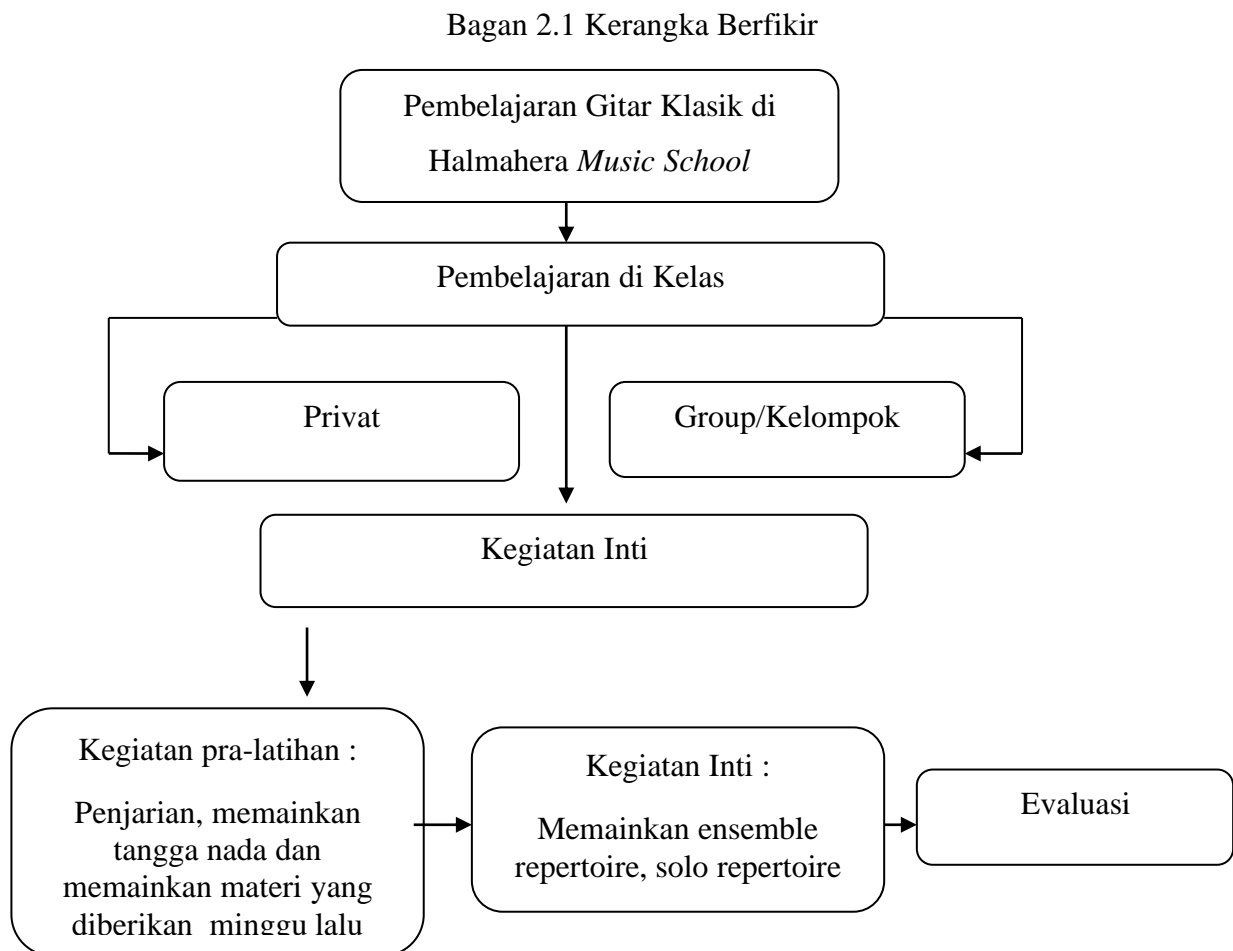


Gambar 6 : simbol-simbol jari pada tangan kanan

(Parkening, 1999).

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada teori-teori yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dibuat kerangka pikir sebagai alur penelitian yang mengarahkan peneliti untuk memecahkan persoalan yang telah di buat pada rumusan masalah.



BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian lapangan tentang pembelajaran Gitar Klasik di Halmahera *Music School* yang mencakup penerapan proses pembelajaran maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

Dalam proses pembelajaran gitar klasik di Halmahera *Music School* Semarang menggunakan metode yang sudah ada, yaitu metode ceramah , metode driil dan metode demonstrasi. Pembelajaran gitar klasik di Halmahera *Music School* Semarang juga menggunakan pendekatan *teacher-centered*, dimana guru menjadi pusat pembelajaran yang menentukan segala hal yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran meliputi materi, metode, dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan dan disusun sedemikian rupa. Pembelajaran gitar klasik di Halmahera *Music School* Semarang meliputi *Melody Exercise*, *Scale*, *Chord Exercise*, *Training*, *Repertoire Ensemble* dan *Repertoire solo*.

Faktor pendukung pembelajaran gitar klasik yaitu: adanya fasilitas pendukung seperti keyboard yang berguna untuk pembelajaran tentang irama dan ritmis. Adanya buku bergambar, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.. Faktor penghambat dalam pembelajaran gitar klasik seringkali siswa tidak hadir di setiap pertemuan, seringkali siswa terlambat datang dan siswa jarang melatih materi di rumah.

5.2 Saran

Berdasar simpulan yang telah diuraikan di atas, berikut adalah saran-saran yang dapat peneliti berikan :

- (1) Bagi guru, diharapkan bisa lebih variatif dalam merencanakan pembelajaran. Tidak hanya sekadar fokus terhadap keterampilan siswa, tetapi juga sedikit memperhatikan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Membebaskan siswa untuk melakukan kreativitas. Sehingga siswa tidak hanya mampu memainkan lagu sesuai materi yang diberikan, tetapi siswa juga mampu untuk melakukan pengembangan berupa arransemen.
- (2) Bagi pihak Halmahera *Music School* Semarang untuk tetap mempertahankan kualitas dan fasilitas untuk menunjang pembelajaran .
- (3) Bagi peneliti, tentunya penelitian masih memiliki banyak kekurangan. Banyak hal yang masih belum bisa terungkap tentang pembelajaran gitar klasik dalam penelitian ini. Maka diharapkan bagi peneliti lain, dapat melakukan penelitian tentang pembelajaran gitar klasik dengan kaca mata bidang ilmu lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. Y., Afrianto, T., & Arwani, I. (2019). Pengembangan Permainan Edukasi Pengenalan Chord Gitar Berbasis Virtual Reality Dengan Menggunakan Myo Armband. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya E-ISSN: 2548-964X*, 3(4), 3275–3284.
- Aylin, A., & Yungul, O. (2018). The Application Of Web-Based Distance Learning To The Instrument (Guitar Education in Undergraduate Program: The Sample of Kastamonu University. *RedFame (Journal of Education and Training Studies)*, 6(10), 39–46.
- Criswick, M., McCreadie, S., & Summerfield, M. (1983). Guitar History Classical Guitar Companion The Classical Guitar: Its Evolution and Its Players since 1800. *The Musical Times*. <https://doi.org/10.2307/964073>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Ferry, U., Mering, A., & Istiandini, W. (2016). Upaya Menggunakan Meningkatkan Kreativitas Mengiringi Lagu Pada Gitar Akustik Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri di SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3), 1–14.
- Fikri, K., & Samino, S. R. I. (2019). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar di Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti STKIP Citra Bakti P-ISSN 2355-5106 e-ISSN 2620-6641*, 6(2), 210–219.
- Glouca, L., Raharjo, E., & Mochammad Usman Wafa. (2017). Pemanfaatan Software Tools Sebagai Media Pembelajaran Recording Di Sekolah Musik Purnomo. *Jurnal Seni Musik*, 6(1), 1–10.
- Hadi, H. (2017). Penggunaan Media Audivisual Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Gitar. *Kmposisis (Jurnal Pendidikan Bahasa , Sastra, Dan Seni) Universitas Negeri Padang ISSN: 1411-3732 E-ISSN 2548-9097*, XVIII(1), 39–50.
- Hidayat, R. (2010). Sistem Cerdas Untuk Memprediksi Chords Gitar Dari Lagu mp3 Dengan Metode Mei-frequency Cepstral Coefficients. *PARADIGMA (Jurnal Komputer Dan Informatika) Akademi Bina Sarana Indonesia ISSN : 2579-3500*, XII(1), 57–65.

- Indrawan, A. (2010). Sekilas Tentang Perkembangan Awal Pendidikan Gitar Klasik di Indonesia.
- Indrawan, A. (2019). *Mengenal Dunia Gitar Klasik*. 1–10.
- Indrawan, A., & Kustap. (2015). Adaptasi Konsero pada Ensambel Gitar sebagai Upaya Pengayaan Bahan Ajar Matakuliah Ensambel. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 16(2), 95–103.
- Isjoni, H. (2013). Cooperative Learning efektifitas pembelajaran kelompok. *Bandung: Alfabeta*. <https://doi.org/10.1038/nmeth.2839.A>
- Safia, H. (2019). "The U'D العود." Retrieved October 5, 2019, from <https://www.haythamsafia.com/index.php/ud/>
- Jamalus. (1988b). Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. In *Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*.
- K, F. (2011). *Metode Pembelajaran Demonstrasi*. (11).
- Kustap, & Lubis, I. (2019). Pelatihan Pola Ritme Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Instrumen Gitar Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta. *PROMUSIKA (Journal Pengkajian Dan Penciptaan Musik) ISSN ; 2338-039007*, 7(1), 20–29.
- Kusumadewi, L. F., & Suharto, S. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Seni Musik Dengan Media Audio. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 10(2), 1–8.
- Martin, J., GUERRA, M. S. D. R., Chao, V. L.-, Gastelum, R. H. S., & Bojorquez, J. F. V. (2020). Augmented Reality to Faciliate Learning of the Acoustic Guitar. *Applied Sciences Journal*, 10(7), 1–14.
- moleong. (1990). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- moleong. (2006). *metode penelitian kualitatif*. Bandung: remaja rosdakarya.
- moleong. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, J. L. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. (1996). *Metode Pembeajaran*. 83.

- Nasir, M. (1985). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghaliia Jakarta.
- Nirmala Nandya Pratidina, & Kusrina Widjajantie. (2017). Penerapan Metode Mendongeng Dalam Pembelajaran Electone Dasar Bagi Anak Usia Dini Di Yamaha Music School Kudus. *Jurnal Seni Musik*, 6(1), 1–10.
- Nursyadid, D., Nuraldi, N., Pamungkas, W., Maulid, H., & Hidayati, H. (2018). Aplikasi Pembelajaran Chord Gitar Berbasis Augmented Reality. *E-Proceeding of Applied Science Telkom University ISSN: 2442-5826*, 4(2), 659–668.
- Prayoga T.S, A., & Rusdi, F. (2019). Analisis Minat Pelanggan Konten Musik Video Pada Channel Youtube Eclat Story. *Prologia*. <https://doi.org/10.24912/pr.v2i2.3583>
- Punuindoong, D. H. F., & Meidia, H. (2017). Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Chord dan Melodi Gitar Berbasis Augmented Reality. *ULTIMA Computing (Jurnal Sistem Komputer) Universitas Multimedia Nusantara ISSN 2355-3286*, IX(1), 1–6.
- Purba, H. (2018). Peningkatan Minat dan Ketrampilan Bermain Gitar dengan Menggunakan Metode Jigsaw pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Selesai Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL TABULARASA PPS UNIMED P-ISSN 1693-7732, e-ISSN : 2502-7242*, 15(1), 19–31.
- Purwanto, A., Widaningrum, I., & Nurfitri, K. (2019). Aplikasi Musicroid sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Berbasis Android. *Khazanah Informatika (Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 78–87.
- Raharjo, I. B., Wijaya, I. P., & Lestaringrum, A. (2017). Optimalisasi Penggunaan Metode Drill pada Pembelajaran Gitar Pemula (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok Ansembel Nusik IGTKI-PGRI Kabupaten Kediri). *Journal of Early Childhood and Inclusive Education Universitas Nusantara PGRI Kediri E-ISSN 2599-2759*, 1(1), 38–48.
- Rimmer, J., & Bellow, A. (1970). The Illustrated History of the Guitar. *Notes*. <https://doi.org/10.2307/896925>
- Roestiyah. (2012). Strategi Belajar Mengajar. In *Rineka Cipta*.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. *System*, Vol. 6, pp. 140–151.
- Sari, sekar ayu nian mestika, Raharjo, R., & Yunita, ayu tresna. (2016). Pembelajaran Gitar Klasik Tingkat Dasar untuk Anak di Antonio School

Music. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*, 1–14.

Setiawan, A., & Wahyudi, S. E. (2015). Rancang Bangun Permainan Guitared untuk Pembelajaran Gitar Berbasis Android. *Informatika Universitas Ciputra Surabaya*, 182–191.

Setiawan, R. (2013). Kekuatan New Media Youtube Dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia (Studi Tentang Menjadi Artis Dadakan Dalam Mengunggah Video Musik Di Youtube). *EJournal Ilmu Komunikasi*.

Simaremare, A., Saputra, H. T., & -, S. (2019). Perancangan Alat Pembelajaran Kunci Gitar Berbasis Arduino dan Android. *CBIS JOURNAL (Computer Based Information System Journal) ISSN (Print): 2337-8794 [E- ISSN : 2621-5292, 7(2), 36–41*.

Sudjana. (2005). *Metode Pembelajaran*. (78).

sumaryanto. (2007). *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendekatan Seni*.

Sumaryanto, F. T. (2005). Efektifitas Penggunaan Metode Solfegio untuk Pembelajaran Keterampilan Bermain Musik di Sekolah Dasar. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 6(2), 1–10.

Suryosubroto. (20021). *Metode Pembelajaran*. 165.

Toursiadi, R., Negara, m. agung prawira, & Sumardi. (2016). Tuner Gitar Otomatis Portabel Menggunakan Metode Fuzzy Logic. *JAEI (Jurnal Arus Elektro Indonesia)*, 2(2), 34–38.

Utomo, U. (2004). Pembelajaran Musik di Taman Kanak-Kanak. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 5(3), 96–109.

Wadiyo, & Haryono, S. (2016). Uji Coba Lagu Anak-Anak Bertema Pendidikan. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 17(3), 170–177.

Wicaksono, H. Y. (2015). KELAS REPERTOAR PADA PEMBELAJARAN GITAR. *Imaji*. <https://doi.org/10.21831/imaji.v4i2.6710>

Yosep, W. (2004). Pembelajaran Musik Kreatif Pada Anak Usia Dini. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 5(1), 60–69.

Dixon, P. A. (2006). "The Viola-Vihuela." Retrieved October 5, 2019, from <http://www.patriciadixon.net/guitar-lit-html/violavihuela.html>

Utomo, Udi. (2013) Analisis Kebutuhan Guru Seni Musik Dalam Konteks

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Action Learning di Sekolah. (2013).
Harmonia - Journal of Arts Research and Education.
<https://doi.org/10.15294/harmonia.v13i2.2777>

Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. jakarta: PT
Bima Aksara.