

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Syah dan Kariadinata (2009:1) PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. PAIKEM dapat didefinisikan sebagai suatu pendekatan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran dan media pengajaran yang sesuai dan disertai penataan lingkungan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan beragam untuk mengembangkan karakter dalam bersikap, mengembangkan pemahaman, dan keterampilannya sendiri secara benar dan tanggung jawab.

PAIKEM dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan.

PAIKEM mempunyai keistimewaan dalam pembelajaran, Sekurang-kurangnya ada dua alasan perlunya pendekatan PAIKEM diterapkan:

- a. PAIKEM lebih memungkinkan peserta didik dan guru sama-sama aktif terlibat dalam pembelajaran. Selama ini kita lebih banyak mengenal pendekatan pembelajaran konvensional. Hanya guru yang aktif (*monologis*) sementara para siswanya pasif, sehingga pembelajaran tidak menarik, tidak menyenangkan, bahkan kadang-kadang menakutkan siswa.
- b. PAIKEM lebih memungkinkan guru dan siswa berbuat kreatif bersama. Guru mengupayakan segala cara secara kreatif untuk melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik juga didorong agar kreatif dalam berinteraksi dengan sesama teman, guru, materi pelajaran dan segala alat bantu belajar sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat.

Tujuan pembelajaran PAIKEM membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir tahap tinggi, berfikir kritis, dan berpikir kreatif (*critical and creative thinking*). Berpikir adalah suatu kecakapan nalar secara beratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah menarik keputusan, memberikeyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir *creative* adalah suatu kegiatan mental untuk mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), ketajaman pemahaman (*insigt*) dalam mengembangkan sesuatu. Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, Bafadal (2005:11). Kemudian menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:17) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Dimana dalam proses pembelajaran hakekatnya bukan hanya menjadi tanggung jawab sekolah tatapi menjadi tanggung jawab keluarga dan masyarakat. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*) dan perubahan sikap dan tingkah laku (*afektif*). Dimana perubahan perilaku yang diharapkan terjadi pada peserta didik tidak hanya pada keterampilan saja, melainkan berbagai aspek yang ada pada diri peserta didik agar mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran dilakukan dalam berbagai bidang, diantaranya adalah bidang seni. Salah satu cabang seni yang banyak dipelajari adalah seni musik, khususnya pembelajaran gitar elektrik. Gitar adalah alat musik yang memiliki dawai atau senar dan dapat dibunyikan dengan cara dipetik atau *Strumming* dengan bahasa populernya digenjreng. Bunyi yang dihasilkan gitar berasal dari getaran dawai. Sedangkan menurut Romeo Satria (2012:1) gitar adalah alat musik petik yang terbuat dari kayu dengan beberapa bagian dari logam atau metal dan terdapat 6 senar untuk dimainkan. Komunitas Seni Musik DKI Jakarta (2014:5) mengungkapkan bahwa Gitar elektrik adalah jenis gitar yang menggunakan

beberapa *pickup* untuk mengubah bunyi atau getaran dari senar gitar menjadi arus listrik yang akan dikuatkan kembali dengan menggunakan seperangkat *amplifier* dan *load speaker*.

Dalam mempelajari instrumen gitar dapat dilakukan secara otodidak seperti melihat orang lain bermain gitar lalu kemudian menghafal gerakan nada yang dimainkan, melihat buku atau modul pembelajaran. Tentunya dengan mempelajari gitar dengan didampingi instruktur akan lebih memudahkan siswa dalam memahami teori serta praktek. Pada umumnya pembelajaran gitar bertujuan untuk memberikan suatu pemahaman, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman baik secara praktek maupun teori terhadap peserta didik. Pembelajaran tersebut dapat ditempuh atau dicapai melalui pembelajaran mandiri (menggunakan buku panduan), kursus (lembaga nonformal seperti Elfa Music School) ataupun instansi musik (perguruan tinggi dengan jurusan musik di dalamnya).

Di dalam pendidikan non formal biasanya diselenggarakan pendidikan yang sifatnya melatih keterampilan tertentu, dalam hal ini sangatlah dibutuhkan spesialisasi tugas seorang guru. Salah satu jenis pendidikan non formal adalah kursus. Menurut Sumarno (1997:208), kursus adalah salah satu pendidikan luar sekolah yang terdiri atas sekumpulan warga masyarakat yang memberikan pengetahuan keterampilan dan sikap mental tertentu dari warga yang belajar. Bentuk kursus keterampilan beranekaragam salah satu di antaranya adalah kursus musik. Seiring perkembangan zaman, lembaga-lembaga musik di Indonesia pada saat ini mengalami berbagai kemajuan yang cukup signifikan, terbukti dengan menjamurnya sekolah-sekolah musik yang membuka kelas gitar, baik secara formal maupun non formal. Salah satunya lembaga musik yang cukup dikenal masyarakat Elfa Music School yang merupakan sebuah perusahaan yang berdedikasi dalam pendidikan musik yang telah berdiri sejak tahun 1981 hingga sekarang. Elfa Music School Garut tentunya mempunyai program pengajaran tersusun secara rapi dalam kurikulum dan siap diajarkan kepada siswa, sarana faktor yang mempengaruhi dalam pembelajaran instrumen musik ada bermacam-macam. Hal inilah yang mempengaruhi baik guru yang mengajar maupun siswa yang diajar. Dari sinilah seorang pengajar dapat menentukan bagaimana

pembelajaran yang harus mereka tempuh, dalam konteks ini yang dijadikan objek adalah pembelajaran tentang instrumen musik khususnya gitar elektrik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memfokuskan kegiatan dengan melakukan penelitian tentang "**Penerapan PAIKEM Pada Pembelajaran Gitar Elektrik Grade 1 Di Elfa Music School Jl. Otista 174, Garut**" sebagai judul penelitian skripsi (S1).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dipaparkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan PAIKEM pada pembelajaran gitar elektrik di EMS Garut?
2. Bagaimana efektifitas PAIKEM pada pembelajaran gitar elektrik di EMS Garut?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dengan membahas tujuan yang diharapkan adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan PAIKEM pada pembelajaran gitar elektrik di EMS Garut.
2. Untuk mendiskusikan hasil akhir efektifitas PAIKEM pada pembelajaran gitar elektrik di EMS Garut.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian yang dilaksanakan di Elfa Music School Garut, antara lain adalah:

1. Bagi EMS Garut
Menjadi bahan evaluasi EMS Garut untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.
2. Bagi Akademisi
Sebagai salah satu referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

3. Bagi Penulis

Sebagai sumber informasi dan pengalaman bagi penulis untuk mengetahui proses-proses dan persiapan dari seorang pengajar.

1.5 Definisi Oprasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam menafsirkan suatu istilah, maka peneliti memberikan definisi beberapa istilah yang digunakan pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode

Cara pendekatan kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2. PAIKEM

PAIKEM adalah singkatan dari pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Pengertian aktif disini adalah bahwasannya guru menciptakan suasana yang cukup menarik sedemikian rupa sehingga para siswa termotivasi untuk bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan pendapat atau ide cemerlang mereka. *Learnig is fun* adalah kunci dalam pembelajaran inovatif. Jika dalam proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan ini akan membuang jauh fikiran fasiv para siswa dan akan berbalik menjadi lebih aktif mengubur dalam-dalam rasa bosan, menakutkan, tidak bergairah, kegagalan atau istilah lain yang menyeramkan bagi para siswa dalam proses belajar.

3. Pembelajaran

Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hidajat 2005:54)

4. Musik

Bunyi yang diatur menjadi pola yang dapat menyenangkan telinga kita atau mengkomunikasikan perasaan atau suasana hati (Dini Hariwijaya 2009:54)

5. Gitar Elektrik

Adalah suatu alat petik rata-rata memiliki enam senar dengan urutanbunyiya E-B-G-D-A-E di hitung dari senar paling kecil hingga tebal, menggunakan

beberapa pickup untuk mengubah bunyi atau getaran dari string gitar menjadi arus listrik yang akan dikuatkan kembali dengan menggunakan seperangkat amplifier dan loud speaker. Suara gitar elektrik dihasilkan dari getaran senar gitar yang mengenai kumparan yang ada di body gitar yang biasa disebut *pick up*. Terkadang sinyal yang keluar dari pickup diubah secara elektronik dengan gitar *effect* sebagai *reverb*, *delay* ataupun *distorsi*.

1.6 Sistematika Penulisan

Setelah peneliti memperoleh hasil data dengan melakukan observasi, studi literature, wawancara dan dokumentasi, maka untuk memperoleh penyusunan dan pemahaman skripsi penelitian membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi informasi dan teori-teori para ahli yang menjadi dasar dan perbandingan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas semua kegiatan yang penulis lakukan, dari pengumpulan data, proses pelaksanaan hingga hasil yang diperoleh selama penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berupa sebuah daftar yang berisi judul buku yang menjadi acuan laporan penelitian, artikel dan bahan-bahan penerbitan lainnya.

LAMPIRAN

Berupa data dan dokumentasi yang didapatkan pada saat penelitian.