

## PENGARUH AUDIO BACKINGTRACKS DALAM PENINGKATAN PERMAINAN GITAR ELEKTRIK DI ADSOR MAGELANG

### AUDIO BACKINGTRACK DALAM PENINGKATAN PERMAINAN GITAR ELEKTRIK

Oleh: adi suprayogi, universitas negeri yogyakarta  
adisuprayogi02@gmail.com

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *audio backingtracks* dalam peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Magelang. Metode pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuantitatif eksperimen *x uji t* yang dilakukan pada 20 peserta didik di ADSOR. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui uji keterampilan siswa dan dokumentasi. Analisis data menggunakan Manova dan Dunnet dilakukan dengan 2 tahap yaitu penilaian keterampilan siswa dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *audio backingtracks* mempunyai signifikansi 0,05 sebagai media dalam membantu proses pembelajaran gitar elektrik di ADSOR Magelang. Khususnya, berperan dalam aspek Postur 21,6 %, Penguasaan Teknik Dasar 19,7 %, Perfect Pitch 19,9 %, Frasing/ Timing 2,1 %, Intonasi 19,4 % dan Interpretasi 9,9 %. Didalam penelitian ini, peneliti menggunakan lagu "Sweet Child O'Mine" karya Gun N' Roses sebagai bahan uji ke peserta didik. Siswa membaca tabelatur lagu "Sweet Child O'Mine" terlebih dahulu, kemudian berlatih secara drill dengan diiringi *backingtracks* dari lagu tersebut. Metode pembelajaran yang digunakan adalah demonstrasi dan drill. Kelebihan dari sistem ini antara lain, peserta didik dapat mendalami materi maupun berkembang secara musikal.

**Kata kunci:** *audio backingtracks*, gitar elektrik, pembelajaran

#### Abstract

*This research aims to describe influence of audio backingtracks in enhancement of electric guitar playing in ADSOR Magelang. Approach method in this research uses  $x t$  test quantitative experiment that applied to 20 learners in ADSOR. Data in this research obtained by doing skill testing and documentation. Data analysis uses Manova and Dunnet that done with 2 stages, student skill assesment and drawing conclusion. The result of study represents that audio backingtracks media has significance 0,05 as media in supporting process of learning electric guitar in ADSOR Magelang. Especially, contributing in aspect Posture 21,6%, Mastering basic technique 19,7%, Perfect Pitch 19,9%, Frasing/Timming 2,1%, Intonation 19,4%, and Interpretation 9,9%. In this research, the writer uses song "Sweet Child O'Mine" by Gun N' Roses as material test to learners. Students read tabelature song of "Sweet Child O' Mine" first, then practice and accompanied by backingtracks of the song. The learning method that used is demonstration and drill. Advantages of this system that is learners able to going deeper with material as well as musically developed.*

**Keywords:** *audio backingtracks, elektric guitar, education*

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan musik di Indonesia menunjukkan kemajuan yang cukup pesat. Kemajuan tersebut dilihat dengan banyaknya lembaga-lembaga musik formal maupun informal yang berdiri disetiap daerah. Pada umumnya, orang tua cenderung mengarahkan anak-anak mereka ke arah pendidikan musik informal atau *music course* yang lebih bersifat santai dan personal. Di ADSOR Cabang Magelang misalnya, tidak jarang ditemukan pendidik atau *tentor* yang dalam

pembelajarannya menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif. Khususnya menggunakan media *audio backingtrack* sebagai pendukung dalam sarana pembelajaran, karena penggunaan metode imitasi dan ceramah pada proses belajar mengajar dinilai kurang efektif dalam menyampaikan materi. Salah satu faktornya adalah kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih efektif, para pengajar di ADSOR menggunakan media *audio backingtrack* tersebut.

*Audio Backingtrack* adalah suatu audio atau MIDI yang direkam untuk mengiringi pemain musik pada saat bermain musik instrumental. *Audio backingtrack* diharapkan berperan sebagai sarana media pendukung peserta didik dalam mendalami beberapa aspek, diantaranya aspek postur, penguasaan teknik dasar, *perfect pitch*, *timing/frasering*, intonasi, interpretasi.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *audio backingtracks* dalam meningkatkan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Control Group Pretest-Pastest Design*. Dalam penelitian ini, akan dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum mendapat perlakuan, kedua kelas diberikan tes awal sebagai *pre-test* (X1). Kemudian pada kelas eksperimen diberi perlakuan (X2) yaitu pembelajaran gitar elektrik menggunakan *audio backingtrack* dengan durasi 1 jam, sedangkan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan *audio backingtrack*. Kemudian didapatkan hasil penilaian dari uji keterampilan siswa tersebut.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di ADSOR Cabang Magelang pada kurun waktu 5 Februari 2017 hingga 19 Februari 2017.

### Objek Penelitian

20 peserta didik yang menempuh pembelajaran gitar elektrik di ADSOR Cabang

### Instrumen Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini, instrumen pengukuran yang digunakan adalah tes praktik dalam bentuk uji keterampilan bermain gitar elektrik membawakan lagu Sweet Child O'Mine dengan diiringi media *audio backingtracks*.

Indikator tes mengacu pada proses peningkatan bermain gitar elektrik pada 6 aspek, diantaranya adalah aspek postur, penguasaan teknik dasar, *perfect pitch timing/ frasering*, Intonasi dan Interpretasi Lagu.

## Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes praktik dalam bentuk uji keterampilan bermain gitar elektrik dengan membawakan lagu Sweet Child O'Mine karya Guns N' Roses. Tes di awal (*pre-test*) bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan/*treatment*. Perlakuan/*treatment* tersebut adalah kegiatan berlatih gitar elektrik dengan menggunakan media *audio backingtracks* sebanyak 4 kali tatap muka. Sedangkan tes di akhir (*post-test*) bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik pada kelompok eksperimen sesudah diberi perlakuan/*treatment*, dan pada kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Data yang diperoleh berupa skor atau nilai tes keterampilan siswa yang aktif dalam pembelajaran gitar elektrik dan selanjutnya dianalisis dengan penghitungan statistik menggunakan bantuan program SPSS 20.0 for windows.

## Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikansi pada aspek postur (eksperimen 0,834; kontrol 0,992), aspek penguasaan teknik dasar (eksperimen 0,941; kontrol 0,126), aspek *perfect pitch* (eksperimen 0,603; kontrol 0,527), aspek *frasering/timing* (eksperimen 0,436; kontrol 0,302), aspek intonasi (eksperimen 0,560; kontrol 0,307), aspek interpretasi (eksperimen 0,503; kontrol 0,139). Disetiap aspek mempunyai *p* (Sig.) lebih besar dari 0,05 atau ( $p > 0,05$ ); sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian pada

pretest dan posttest pertemuan I, II, dan III berdistribusi **normal** dalam penelitian ini.

**b. Uji Homogenitas**

Hasil uji homogenitas diketahui bahwa aspek postur mempunyai signifikansi sebesar 0,058; Penguasaan Teknik Dasar sebesar 0,125; Perfect Pitch sebesar 0,424; Timing/ Frashering sebesar 0,870; Intonasi sebesar 0,171; Interpretasi sebesar 0,209. Pada masing-masing aspek mempunyai Sig. > 0,05 (diatas 0,05) Dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data mempunyai varian sama atau **homogen**.

Berdasarkan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang tanpa diberikan perlakuan pelatihan dengan media *audio backingtrack* , diperoleh nilai dari aspek postur terendah sebesar 18,00; nilai tertinggi sebesar 23,00; *mean* 20,30; modus 20,00; median 20,00; std. Deviasi 1,70; nilai aspek penguasaan teknik dasar terendah sebesar 17,00; nilai tertinggi 23,00; *mean* 21,00; modus 23,00; median 21,50; std. Deviasi 2,10; nilai aspek *perfect pitch* terendah sebesar 17,00; tertinggi 23,00; *mean* 20,40; modus 20,00; median 20,50; std. Deviasi 2,11 ; nilai aspek *timing/ frasering* terendah sebesar 18,00 dan tertinggi 23,00; *mean* 20,80; modus 21,00; median 21,00; std. Deviasi 1,47; nilai aspek intonasi terendah sebesar 17,00; tertinggi 22,00;*mean* 20,10; modus 20,00 dan 22,00 (disebut modus bimodal, karena terdapat 2 modus yang tidak berurutan); median 20,00; std. Deviasi 1,44; nilai aspek interpretasi lagu terendah sebesar 16,00; tertinggi 21,00; *mean* 19,10; modus 20,00; median 19,50; std. Deviasi 1,52.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**1. Pertemuan I**

Pertemuan I dilakukan pada hari Minggu tanggal 5 Februari 2017 dan dibagi menjadi 2 (dua) sesi. Pertemuan pertama di sesi satu sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan materi dasar bermain gitar elektrik diantaranya teknik *bending*, *slur*, *trill*, *slide*, *vibrato*, *tapping*, *alternative picking*, *harmonic*, *sweep picking*, *arpeggio*, *barre*. Penjelasan tangga nada diantaranya tangga nada Mayor, minor natural, minor harmonis, minor melodis, pentatonic dan diberikan materi lagu *Sweet Child O’Mine* karya *Guns N’ Roses*. Lagu *Sweet Child O’Mine* tersebut digunakan sebagai instrumen dalam mengaplikasi teknik-teknik dasar bermain gitar elektrik dan pemahaman tangga nada yang tertulis didalam partiture lagu.

Pertemuan I sesi kedua, sebagai kelas kontrol yang terdiri dari kelas *pretest* dan kelas *posttest*. Adapun hasil penelitian pada pertemuan I disesi kedua sebagai kelas kontrol di sajikan sebagai berikut:

**a. Pretest Kelas Kontrol**

Pada kelas pretest kontrol merupakan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang tanpa diberikan perlakuan berupa pelatihan dengan menggunakan media *audio*

Pengkategorian data hasil pelatihan pengaruh *audio backingtrack* dalam peningkatan permainan gitar elektrik ADSOR Cabang Magelang menggunakan rumus yang didasarkan pada lembar observasi penelitian.

Interval Kategori

Interval	Kategori
35-40	Sangat Baik
29-34	Baik
23-28	Cukup Baik
17-22	Kurang Baik
10-16	Sangat Kurang Baik

Hasil perhitungan tersebut dikategorikan ke dalam lima kategori dengan menggunakan interval kategori di atas. Adapun hasil analisis datanya sebagai berikut. Hasil *mean* Keseluruhan Aspek dalam Kategori *Pre-test* Kontrol (Tanpa Diberi Perlakuan Berupa

Pelatihan dengan Menggunakan Media *Audio Backingtrack*)

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	35-40	0	0,00
2	29-34	0	0,00
3	23-28	0	00,00
4	17-22	10	100,00
5	10-16	0	00,00
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, baik, cukup baik, sangat kurang baik (0,00%), dan berada pada kategori kurang baik sebanyak 10 peserta didik (100,00). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* berada dalam kategori kurang baik (100,00 %).

## 2. Pertemuan II

Pertemuan II dilakukan pada hari Minggu tanggal 12 Februari 2017. Pertemuan kedua sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari kelas *pretest* dan kelas *posttest*. Adapun hasil penelitian pada pertemuan II sebagai kelas eksperimen di sajikan sebagai berikut:

### a. Pretest Kelas Eksperimen

Pada kelas *pretest* eksperimen merupakan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang sebelum diberi perlakuan berupa pelatihan dengan menggunakan media *audio backingtrack*. Data *pretest* terdiri dari 6 aspek yaitu postur, penguasaan teknik, *perfect pitch*, *timing/frashing*, intonasi, dan interpretasi lagu dengan jumlah responden sebanyak 8 siswa.

Berdasarkan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik

ADSOR Cabang Magelang sebelum diberikan perlakuan pelatihan dengan media *audio backingtrack*, diperoleh nilai dari aspek postur terendah sebesar 17,00; nilai tertinggi sebesar 26,00; *mean* 21,62; modus 23,00; median 22,50; std. Deviasi 3,07; nilai aspek penguasaan teknik dasar terendah sebesar 15,00; nilai tertinggi 30,00; *mean* 22,87; modus 24,00; median 23,50; std. Deviasi 4,29; nilai aspek *perfect pitch* terendah sebesar 15,00; tertinggi 27,00; *mean* 21,75; modus 21,00; median 21,50; std. Deviasi 3,80; nilai aspek *timing/frashing* terendah sebesar 16,00 dan tertinggi 22,00; *mean* 19,00; modus 16,00 dan 21,00 (disebut modus bimodal karena terdapat dua modus yang tidak berurutan); median 19,50; std. Deviasi 2,39; nilai aspek intonasi terendah sebesar 16,00; tertinggi 24,00; *mean* 20,75; modus 22,00; median 22,00; std. Deviasi 2,87; nilai aspek interpretasi lagu terendah sebesar 16,00; tertinggi 22,00; *mean* 19,00; modus 19,00; median 19,00; std. Deviasi 2,00.

Pengkategorian data hasil pelatihan pengaruh *audio backingtrack* dalam peningkatan permainan gitar elektrik ADSOR Cabang Magelang menggunakan rumus yang didasarkan pada lembar observasi penelitian.

**Tabel 17.** Interval Kategori

Interval	Kategori
35-40	Sangat Baik
29-34	Baik
23-28	Cukup Baik
17-22	Kurang Baik
10-16	Sangat Kurang Baik

Hasil perhitungan tersebut dikategorikan ke dalam lima kategori dengan menggunakan interval kategori di atas. Adapun hasil analisis datanya sebagai berikut. Hasil *mean* Keseluruhan Aspek dalam Kategori *Pre-test* Eksperimen (Sebelum Diberi Perlakuan Berupa Pelatihan dengan Menggunakan *Audio Backingtracks*).

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	35-40	0	0,00
2	29-34	0	0,00
3	23-28	1	12,50
4	17-22	5	62,50
5	10-16	2	25,00
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, baik, (0,00%), berada pada kategori cukup baik sebanyak 1 peserta didik (12,50 %), berada pada kategori kurang baik sebanyak 5 peserta didik (62,50%), dan berada pada kategori sangat kurang baik sebanyak 2 peserta didik (25,00 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* berada dalam kategori kurang baik (62,50 %).

**b. Posttest Kelas Eksperimen**

Pada kelas *posttest* eksperimen merupakan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang setelah diberi perlakuan berupa pelatihan dengan menggunakan media *audio backingtrack*. Data pretest terdiri dari 6 aspek yaitu postur, penguasaan teknik, *perfect pitch, timing/ frashering*, intonasi, dan interpretasi lagu dengan jumlah responden sebanyak 8 siswa.

Berdasarkan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang setelah diberikan perlakuan pelatihan dengan media *audio backingtrack* , diperoleh nilai dari aspek postur terendah sebesar 21,00; tertinggi sebesar 30,00; *mean* 24,75; modus sebesar 21,00; median sebesar 24,50; std Deviasi sebesar 3,37; nilai aspek penguasaan teknik dasar terendah diperoleh sebesar 20,00; tertinggi sebesar 34,00; *mean* sebesar 26,25; modus sebesar 24,00; median 25,50; std. Deviasi 4,62; nilai aspek *perfect pitch* terendah diperoleh sebesar 22,00; tertinggi

sebesar 32,00; *mean* sebesar 26,50; modus sebesar 27,00; median sebesar 26,50; std. Deviasi 3,58; nilai aspek *timing/frasering* terendah diperoleh 21,00; tertinggi sebesar 28,00; *mean* sebesar 23,62; modus sebesar 22,00 dan 24,00 (disebut modus bimodal karena terdapat dua modus yang tidak berurutan); median sebesar 23,50; std. Deviasi 2,19; nilai aspek intonasi terendah diperoleh 20,00; tertinggi sebesar 28,00; *mean* 24,37; modus 25,5 (terdapat dua modus/ bimodal dan berurutan, yaitu 25 dan 26); median sebesar 25,00; std. Deviasi sebesar 2,67; nilai aspek interpretasi lagu terendah diperoleh sebesar 20,00; tertinggi sebesar 29,00; *mean* sebesar 23,75; modus sebesar 23,00; median sebesar 23,00; std. Deviasi sebesar 2,71.

Pengkategorian data hasil pelatihan pengaruh *audio backingtrack* dalam peningkatan permainan gitar elektrik ADSOR Cabang Magelang menggunakan rumus yang didasarkan pada lembar observasi penelitian.

**Interval Kategori**

Interval	Kategori
35-40	Sangat Baik
29-34	Baik
23-28	Cukup Baik
17-22	Kurang Baik
10-16	Sangat Kurang Baik

Hasil perhitungan tersebut dikategorikan ke dalam lima kategori dengan menggunakan interval kategori di atas. Adapun hasil analisis datanya sebagai berikut. Hasil *mean* Keseluruhan Aspek dalam Kategori *Post-test* Eksperimen (Setelah Diberi Perlakuan Berupa Pelatihan dengan Menggunakan *Audio Backingtracks*)

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	35-40	0	0,00
2	29-34	1	12,50
3	23-28	4	50,00
4	17-22	3	37,50
5	10-16	0	0,00
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* tidak ada

peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, sangat kurang baik (0,00%), berada pada kategori baik sebanyak 1 peserta didik (12,50 %), berada pada kategori cukup baik sebanyak 4 peserta didik (50,00%), dan berada pada kategori kurang baik sebanyak 3 peserta didik (37,50 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang dengan diberi perlakuan menggunakan *audio backingtracks* berada dalam kategori cukup baik (50,00%).

### 3. Pertemuan III

Pertemuan III dilakukan pada hari Minggu tanggal 19 Februari 2017. Pertemuan ketiga sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari kelas *pretest* dan kelas *posttest*. Adapun hasil penelitian pada pertemuan III sebagai kelas eksperimen di sajikan sebagai berikut:

#### a. Pretest Kelas Eksperimen

Pada kelas *pretest* eksperimen merupakan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang sebelum diberi perlakuan berupa pelatihan dengan menggunakan media *audio backingtrack*. Data *pretest* terdiri dari 6 aspek yaitu postur, penguasaan teknik, *perfect pitch*, *timing/ frashing*, intonasi, dan interpretasi lagu dengan jumlah responden sebanyak 8 siswa.

Berdasarkan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang sebelum diberikan perlakuan pelatihan dengan media *audio backingtrack*, diperoleh nilai dari aspek postur terendah sebesar 17,00; nilai tertinggi sebesar 26,00; *mean* 21,62; modus 23,00; median 22,50; std. Deviasi 3,07; nilai aspek penguasaan teknik dasar terendah sebesar 15,00; nilai tertinggi 30,00; *mean* 22,87; modus 24,00; median 23,50; std. Deviasi 4,29; nilai aspek *perfect pitch* terendah sebesar 15,00; tertinggi 27,00; *mean* 21,75; modus 21,00; median 21,50; std. Deviasi 3,80; nilai aspek *timing/ frashing* terendah sebesar 16,00 dan tertinggi 22,00; *mean* 19,00; modus 16,00 dan

21,00 (disebut modus bimodal karena terdapat dua modus yang tidak berurutan); median 19,50; std. Deviasi 2,39; nilai aspek intonasi terendah sebesar 16,00; tertinggi 24,00; *mean* 20,75; modus 22,00; median 22,00; std. Deviasi 2,87; nilai aspek interpretasi lagu terendah sebesar 16,00; tertinggi 22,00; *mean* 19,00; modus 19,00; median 19,00; std. Deviasi 2,00.

Pengkategorian data hasil pelatihan pengaruh *audio backingtrack* dalam peningkatan permainan gitar elektrik ADSOR Cabang Magelang menggunakan rumus yang didasarkan pada lembar observasi penelitian.

#### Interval Kategori

Interval	Kategori
35-40	Sangat Baik
29-34	Baik
23-28	Cukup Baik
17-22	Kurang Baik
10-16	Sangat Kurang Baik

b.

Hasil perhitungan tersebut dikategorikan ke dalam lima kategori dengan menggunakan interval kategori di atas. Adapun hasil analisis datanya sebagai berikut. Hasil *mean* Kategori *Pre-test* Eksperimen (Sebelum Diberi Perlakuan Berupa Pelatihan dengan Menggunakan Media *Audio Backingtrack*)

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	35-40	0	0,00
2	29-34	0	0,00
3	23-28	1	12,50
4	17-22	5	62,50
5	10-16	2	25,00
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, baik, (0,00%), berada pada kategori cukup baik sebanyak 1 peserta didik (12,50 %), berada pada kategori kurang baik sebanyak 5 peserta didik (62,50%), dan berada pada kategori sangat kurang baik sebanyak 2

peserta didik (25,00 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* berada dalam kategori kurang baik (62,50 %).

**b. Posttest Kelas Eksperimen**

Pada kelas *posttest* eksperimen merupakan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang setelah diberi perlakuan berupa pelatihan dengan menggunakan media *audio backingtrack*. Data pretest terdiri dari 6 aspek yaitu postur, penguasaan teknik, *perfect pitch*, *timing/ frashering*, intonasi, dan interpretasi lagu dengan jumlah responden sebanyak 8 siswa.

Berdasarkan data proses pelatihan dalam bermain gitar elektrik pada peserta didik ADSOR Cabang Magelang setelah diberikan perlakuan pelatihan dengan media *audio backingtrack*, diperoleh nilai dari aspek postur terendah sebesar 22,00; tertinggi sebesar 32,00; *mean* 26,87; modus sebesar 25,00 dan 32,00(disebut modus bimodal karena terdapat dua modus yang tidak berurutan; median sebesar 26,00; std Deviasi sebesar 3,83; nilai aspek penguasaan teknik dasar terendah diperoleh sebesar 22,00; tertinggi sebesar 36,00; *mean* sebesar 29,75; tidak ada modus; median 30,50; std. Deviasi 5,26; nilai aspek *perfect pitch* terendah diperoleh sebesar 24,00; tertinggi sebesar 33,00; *mean* sebesar 27,75; modus sebesar 24,00; median sebesar 26,50; std. Deviasi 3,69; nilai aspek *timing/frasering* terendah diperoleh 23,00; tertinggi sebesar 30,00; *mean* sebesar 25,87; modus sebesar 24,00; median sebesar 25,50; std. Deviasi 2,35; nilai aspek intonasi terendah diperoleh 23,00; tertinggi sebesar 30,00; *mean* 26,12; modus 23 dan 25 (terdapat dua modus/ bimodal yang tidak berurutan, yaitu 23 dan 25); median sebesar 25,50; std. Deviasi sebesar 2,64; nilai aspek interpretasi lagu terendah diperoleh sebesar 22,00; tertinggi sebesar 31,00; *mean* sebesar 25,37; modus

sebesar 26,00; median sebesar 25,00; std. Deviasi sebesar 3,82.

Pengkategorian data hasil pelatihan pengaruh *audio backingtrack* dalam peningkatan permainan gitar elektrik ADSOR Cabang Magelang menggunakan rumus yang didasarkan pada lembar observasi penelitian.

**Interval Kategori**

Interval	Kategori
35-40	Sangat Baik
29-34	Baik
23-28	Cukup Baik
17-22	Kurang Baik
10-16	Sangat Kurang Baik

Hasil perhitungan tersebut dikategorikan ke dalam lima kategori dengan menggunakan interval kategori di atas. Adapun hasil analisis datanya sebagai berikut. Hasil *mean* Keseluruhan Aspek dalam Kategori *Posttest* Eksperimen (Setelah Diberi Perlakuan Berupa Pelatihan dengan Menggunakan Media *Audio Backingtrack* )

No.	Interval Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	35-40	0	0,00
2	29-34	2	25,00
3	23-28	6	75,00
4	17-22	0	0,00
5	10-16	0	0,00
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>100,00</b>

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan *audio backingtracks* tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, kurang baik, sangat kurang baik (0,00%), berada pada kategori baik sebanyak 2 peserta didik (25,00 %), dan berada pada kategori cukup baik sebanyak 6 peserta didik (75,00). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecenderungan hasil peningkatan permainan gitar elektrik di ADSOR Cabang Magelang dengan diberi perlakuan menggunakan *audio backingtracks* berada dalam kategori cukup baik (75,00%).

## B. PEMBAHASAN

No	Pertemuan	Sub Indikator	Mean Score					
			Postur	Penguasaan Teknik Dasar	Perfect Pitch	Frasering/ Timing	Intonasi	Interpretasi
1	Pertemuan I	Pretest Kontrol	20,30	21,00	20,40	20,80	20,10	19,10
2		Postest Kontrol	20,20	21,20	20,80	20,10	20,10	20,20
3	Pertemuan II	Pretest Eksperimen	21,62	22,87	21,75	19,00	20,75	19,00
4		Postest Eksperimen	24,75	26,25	26,50	23,62	24,37	23,75
5	Pertemuan III	Pretest Eksperimen	21,62	22,87	21,75	19,00	20,75	19,00
6		Postest Eksperimen	26,87	29,75	27,75	25,87	26,12	25,37

Pada pertemuan I diketahui bahwa kelompok kontrol mempunyai nilai rata-rata pretest berbanding posttest pada aspek postur ( $20,30 > 20,20$ ); aspek Penguasaan Teknik Dasar ( $21,00 < 21,20$ ); aspek Perfect Pitch ( $20,40 > 20,10$ ); aspek Timing/Frasering ( $20,80 > 20,10$ ); aspek Intonasi ( $20,10 = 20,10$ ); aspek Interpretasi ( $19,10 < 20,20$ ). Pada pertemuan II diketahui bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata pretest berbanding posttest pada aspek postur ( $21,62 < 24,75$ ); aspek Penguasaan Teknik Dasar ( $22,87 < 26,25$ ); aspek Perfect Pitch ( $21,75 < 26,50$ ); aspek Timing/Frasering ( $19,00 < 23,62$ ); aspek Intonasi ( $20,75 = 24,37$ ); aspek Interpretasi ( $19,00 < 23,75$ ). Pada pertemuan III diketahui bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata pretest berbanding posttest pada aspek postur ( $21,62 < 26,87$ ); aspek Penguasaan Teknik Dasar ( $22,87 < 29,75$ ); aspek Perfect Pitch ( $21,75 < 27,75$ ); aspek Timing/Frasering ( $19,00 < 25,87$ ); aspek Intonasi ( $20,75 < 26,12$ ); aspek Interpretasi ( $19,00 < 25,37$ ).

### a. Uji T

Jika sampel berjumlah kecil maka untuk laporan uji Multivariat diatas, diketahui bahwa value Pillai's Trace adalah 0,411 dengan signifikansi  $0,01 < 0,05$ . Jadi Ha

dinyatakan tidak ditolak. Nilai Fhitung untuk perlakuan sebesar 4,393, sedangkan Ftabel sebesar 3,790 ( $F_{hitung} > F_{tabel}$ ). Dengan demikian terdapat perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil Test of Between-Subject Effect, menyatakan pengaruh disetiap variabel independen pada variabel dependen dapat dilihat pada hasil dari Partial Eta dikalikan 100%. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka pengaruh variabel dependennya sebagai berikut : Postur 21,6%, Kemampuan Teknik Dasar 19,7%, Perfect Pitch 19,9%, Frasering/ Timing 2,1%, Intonasi 19,4% dan Interpretasi 9,9%.

### b. Uji Dunnet

Menyatakan bahwa pada aspek postur mempunyai perbedaan sebesar 4,0000 antara pertemuan I & III dan sebesar 2,9375 antara pertemuan II & III; pada aspek kemampuan teknik dasar mempunyai perbedaan sebesar 5,2125 antara pertemuan I & III dan sebesar 3,4625 antara pertemuan II & III; pada aspek *perfect pitch* mempunyai perbedaan sebesar 4,1500 antara pertemuan I & III dan sebesar 3,5250 antara pertemuan II & III; pada aspek *timing/frasering* mempunyai perbedaan sebesar 1,4875 antara pertemuan I & III dan sebesar 0,3625 antara pertemuan II & III; pada aspek intonasi mempunyai perbedaan sebesar 3,3375 antara pertemuan I & III dan sebesar 2,4625 antara pertemuan II & III; pada aspek interpretasi mempunyai perbedaan sebesar 2,5375 antara pertemuan I & III dan sebesar 1,7250 antara pertemuan II & III.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Terdapat pengaruh *audio backingtracks* dalam peningkatan permainan gitar elektrik berdistribusi dalam proses pembelajaran gitar elektrik, khususnya pada aspek Postur 21,6%, Kemampuan Teknik Dasar 19,7%, *Perfect Pitch* 19,9%, Intonasi 19,4%, sedangkan untuk aspek Interpretasi 9,9%, *Frasering/ Timing* 2,1%



pengaruhnya sangat kecil dalam level signifikansi (0,005/ 6 aspek= 0,0083). Jadi, dapat disimpulkan bahwa *backingtracks* mempunyai peran efektif membantu dalam proses pembelajaran gitar, khususnya di aspek postur, penguasaan teknik dasar, *perfect pitch*, dan Intonasi

### **Saran**

Peneliti selanjutnya diharapkan terdapat aplikasi yang dalam penggunaannya khusus untuk *backingtrack* disetiap lagu, dan lingkupnya lebih luas misalkan tidak hanya instrumen gitar. Contohnya instrumen drum, piano/ *keyboard*, bass, *saxophone* dan sebagainya. Penelitian dalam bentuk pendekatan R&D (*Research and Development*) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto.2013. *Media Pembelajaran*.Yogyakarta: GAVA MEDIA
- Govan, Guthrie. 2002. *Creative Guitar 1*. London. United Kingdom: MGP Books Bodmin
- Pallant, Julie. 2010. *SPSS Survival Manual*. Australia : Allen & Unwin Book Publishers.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Cipta.
- Sudjana, Nana. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Reviewer : Drs. Agus Untung Y, M.Pd

Pembimbing I : Drs. Herwin Yogo W, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Kun Setyaning Astuti M. Pd