

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seni merupakan suatu wadah untuk menyalurkan hobi atau kreativitas manusia, kehidupan manusia tidak terlepas dari seni karna seni sangat melekat dari setiap diri manusia. Salah satu unsur seni yang sering dijumpai dalam masyarakat adalah musik. Musik berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Perkembangan musik bersifat kompleks, yang mencakup konsep estetika, komposisi, rekayasa instrument musik harmoni dan berbagai hal yang melatarbelakangi aktivitas berkomposisi dalam bermusik. Silitonga (2014) menyatakan bahwa “Seni dan ilmu dalam mengorganisasikan bunyi, yang mengekspresikan gagasan dan emosi dalam bentuk media bunyi”.

Menurut Cochran-Smith & Lytle dalam Vicki (2017:2) bahwa,

*“The concept of professional development in education has been shifting over the past several decades. The “new paradigm” of professional development has moved away from short-term teacher- training events where information is transmitted by an expert to a group of attentive listeners to a more constructivist model. This new model is based on the recognition that learning takes place over time and that active learning requires opportunities to link previous knowledge with new understandings”.*

Musik merupakan pengungkapan melalui gagasan bunyi yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi. Musik merupakan suatu wujud karya dalam bentuk nada dan memiliki tempo yang dapat diikuti oleh penikmatnya yang lahir dari aliran –

aliran nadi yang disertai dorongan sensitif karena salah satu indera yang merasakannya. Pada hakikatnya musik sangat berperan khususnya dalam kehidupan manusia.

Sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah di rumuskan merupakan penerapan. Secara bahasa penerapan termasuk hal, cara atau hasil. Penerapan juga dapat diartikan sebagai suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah pengaplikasian dari sebuah rencana yang telah disusun matang dan terperinci.

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat

meningkatkan motivasi dan minat belajara siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dansiswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

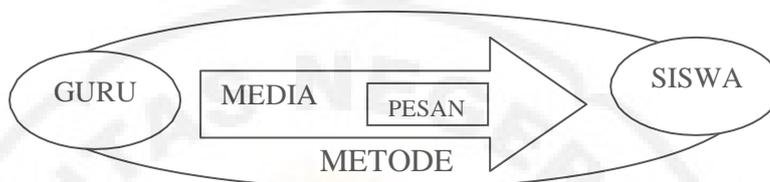
Beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secarakeseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikutidan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Menurut Fried, dan Gatto dalam Barry (2016:2) mengatakan bahwa,

*“The flood of new standards and curriculum in all of the major subject areas, while often emphasizing the development of higher order thinking skills and creativity, can overwhelm teachers and inhibit their use of creative, open-ended explorations and in-depth projects. In this climate, many teachers report that they lack the time and the autonomy to use thearts and that their jobs will be in jeopardy if they do not follow the given structures or scripts”.*

Proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk

membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1.1 :



**Gambar 1.1. Fungsi media dalam proses pembelajaran**

**Sumber: Hamalik (2016 : 12)**

Menurut Hamalik (2016 : 12) Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1.1.

Audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara atau gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik, karena memiliki dua media auditif, yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantutulisan dan kata yang diucapkan dalam menerapkan ilmu pengetahuan.

Dimasa sekarang ini minat masyarakat terhadap alat musik Drum semakin meningkat, ini terbukti dengan banyaknya lembaga-lembaga musik yang membuka kelas Drum di Medan baik secara formal ataupun non-formal seperti Vivo Musik Medan, Era musika, Purwacarakan Musik, dan lain-lain.

Pendidikan non formal adalah pendidikan yang sifatnya melatih keterampilan tertentu antara lain keterampilan komputer, keterampilan merias dan keterampilan bermain musik. Salah satu jenis pendidikan non formal adalah kursus. 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 Sumarno dalam Bagus (2011:2) bahwa, “Bentuk kursus keterampilan ada bermacam–macam salah satu diantara kursus keterampilan tersebut yaitu bermainmusik”. Tujuan kursus musik adalah untuk memupuk serta meningkatkan bakat dan keterampilan siswa dalam memainkan instrumen musik.

Pada dasarnya manusia belajar sejak dari buaian sampai akhir hayatnya atau biasa disebut belajar seumur hidup. Peristiwa belajar bisa terjadi di mana saja, di rumah, di sekolah, atau di tempat lain. Manusia sejak lahir telah mendapat pendidikan yang berlangsung di lingkungan keluarga. Pendidikan ini sering disebut pendidikan informal yang merupakan dasar bagi pendidikan selanjutnya, yaitu pendidikan formal yang berlangsung di lingkungan sekolah, dan pendidikan lingkungan masyarakat (nonformal).

Lembaga Vivo Musik merupakan salah satu sekolah musik yang banyak diminati oleh masyarakat. Vivo musik sudah berdiri sejak Tahun 16 Mei 2008 yang dipimpin oleh Ibu Jenny Sumono, lembaga ini memiliki minat Musik Klasik, Pop, dan Jazz. Vivo musik menerapkan ujian kenaikan grade dalam sekali setahun, adapun kelas yang ada di Lembaga Vivo Musik antara lain: Kelas dasar (CMC), *Preparatory*, grade 1A, 1B, 2A, 2B, 3, 4, 5. Murid yang bisa naik grade adalah murid yang telah mencapai standart kelulusan yang telah ditetapkan oleh guru

masing-masing instrument.

Pada anak usia dini (antara 2 – 5 tahun), anak-anak tersebut masih besar keinginannya untuk bermain dari pada belajar, terkadang anak usia tersebut tidak memperhatikan gurunya tetapi tidak semua anak banyak juga yang memiliki minat dan rasa ingin tahu yang tinggi. Materi yang di ajarkan oleh setiap guru berbeda-beda ada yang monoton ada juga yang menarik perhatian anak didik. Banyak alasan mengapa orang tua menyekolahkan anaknya dalam sebuah lembaga musik terkhusus kelas drum salah satunya agar anaknya dalam usia dini memiliki sebuah keterampilan. Hal ini membuat penulis tertarik dalam melakukan penelitian ilmiah mengenai pembelajaran drum pada anak usia dini. Dan mengangkat judul “Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah, serta cakupan masalah yang diketahui tidak terlalu luas. Dari uraian tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013:32) yang menyatakan bahwa, “Setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian sering menjadi hal yang penting sulit dalam proses penelitian.”

Berdasarkan pendapat dan uraian yang disajikan dalam latar belakang masalah,

maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.
2. Materi yang digunakan dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.
3. Proses Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.
4. Hasil Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.
5. Kendala yang dihadapi guru dalam mengajarkan Anak usia dini dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah. Dengan demikian masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus, lebih sederhana, dan gejalanya akan lebih mudah kita amati karena dengan pembatasan masalah maka seseorang peneliti menjadi lebih fokus dan terarah sehingga tahu kemana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan

selanjutnya. Sugiyono (2015:207) mengatakan bahwa, "Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan kepada tingkat kepentingan, urgensi, serta faktor keterbatasan tenaga, dana, dan waktu."

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.
2. Materi yang digunakan dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.
3. Hasil dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.
4. Kendala yang menjadi penghambat dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE.

#### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menentukan jawaban pertanyaan. Maka perlu dirumuskan dengan baik, sehingga mendukung untuk menemukan jawaban pada pertanyaan. Sugiyono (2013:209) menyatakan bahwa, "Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang disusun

berdasarkan masalah yang harus dicari jawaban melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan pendapat Sugiyono dan uraian pada latar belakang, identifikasi serta pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE?
2. Apa saja Materi yang digunakan dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE?
3. Bagaimana Hasil Belajar dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE?
4. Apa saja kendala yang menjadi penghambat dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dirumuskan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang

hasil yang akan dicapai. Menurut Arikunto (2013:97) “Tujuan penelitian merupakan suatu rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai” Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui, Sugiyono (2013:397).

Maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE
2. Untuk mengetahui materi yang digunakan dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE
3. Untuk Mengetahui hasil dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S. Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE
4. Untuk mengetahui kendala yang menjadi penghambat dalam Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan menggunakan model pembelajaran ADDIE

#### **F. Manfaat Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015:397) “Penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih

bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.”

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Bahan informasi kepada masyarakat atau lembaga yang memerlukan informasi tentang Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan.
- b. Memberikan sumber acuan pengembangan pengetahuan dalam bidang musik, khususnya Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan.
- c. Bahan informasi kepada masyarakat atau lembaga yang memerlukan informasi tentang Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan.
- d. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti-peneliti berikutnya di Prodi Pendidikan Musik di Universitas Negeri Medan

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti, melalui kegiatan ini dapat diketahui Pengembangan Media Audio Visual dapat digunakan dalam proses pembelajaran drum untuk anak usia dini di Lembaga Musik Vivo musik tentunya yang efektif sehingga dikembangkan dalam proses belajar mengajar selanjutnya.
- b. Bagi tenaga pendidik guru musik, pada umumnya dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan
- c. Bagi Lembaga Vivo Musik, Sebagai bahan evaluasi terhadap Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Drum Anak Usia Dini di Lembaga Musik Vivo Musik Jalan S Parman Medan.

