

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada pembelajaran musik terdapat proses membaca dan menuliskan musik dan di dalam pembelajaran tersebut banyak ditemukan materi pembelajaran seperti, ritme, melodi, tanda kunci (clef), tanda kesewaktuan (aksidental), dan sebagainya. Termasuk salah satunya yaitu *ENHARMONIS*.

The concept of "enharmonic" is rich in the traditional theory of music, which is also of great significance in practical music practice. Generally speaking, enharmonic refers to some of the same pitch. These sounds are different in the meaning and notation. In the sequence of music works, enharmonic constitutes the core points and difficulties (Zhang, 2017: 2).

Enharmonis adalah istilah untuk not dengan nama yang berbeda tetapi memiliki bunyi yang sama. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa enharmonis adalah penyebutan atau penulisan not dengan menghasilkan nada yang sama atau dengan lebih sederhana, yaitu penulisan/penyebutan berbeda tetapi dengan bunyi not yang sama.

Penulisan dan penyebutan enharmonis nada atau not dituliskan dalam bentuk kres (#) atau mol (b) dan menghasilkan nada yang sama, misalnya, not G# dan Ab yang bernilai kres dan mol tersebut menghasilkan bunyi not yang sama yaitu G#/Ab, disinilah istilah enharmonis itu berlaku.

Namun dalam praktiknya seperti bermain atau berlatih musik pengenalan nada enharmonis tersebut membutuhkan ketepatan waktu dalam

mengingat, demi tercapainya keefektifan dalam berlatih maupun bermain musik. Untuk mendapatkan keefektifan tersebut diharuskan mengingat nada yang dinaikkan atau diturunkan secara cepat, tepat, dan spontan. Oleh karena itu dibutuhkan kegiatan menghafal dan mengingat secara intens. Untuk mendapatkan hal tersebut mengingat dan menghafal adalah hal yang harus sering dilakukan sesering mungkin, atau dengan kata lain melakukannya secara berulang ulang, dan daya ingat itu sendiri adalah kemampuan untuk mengkode, menyimpan, mempertahankan dan mengingat atau pengalaman masa lalu pada otak manusia. Riadi, Muchlisin, Guyton And Hall (2008: 1) Dan itu semua ada dalam proses enharmonis. Terlebih lagi ketika didapati enharmonis yang memiliki *double flat*(bb) atau *double kres*(##).

Pada kasus-kasus tersebut diharapkan sudah mempunyai daya ingat enharmonis yang kuat secara penuh, dan itu harus dilakukan baik dalam berlatih maupun bermain secara efektif. Jika tidak mempunyai daya ingat enharmonis yang kuat hal itu akan menjadi kendala. Untuk meminimalisir kendala tersebut mau tidak mau harus bergelut dengan aktifitas menghafal dan mengingat secara berulang ulang dan menghabiskan waktu lebih dan berdampak pada efek suasana bosan dan jenuh. aktifitas ini sudah menjadi metode repetitif yang kurang efisien, dikarenakan disaat sering melakukan hal tersebut maka timbullah rasa bosan dan jenuh. Di dalam pembelajaran enharmonis tersebut metode ini masih digunakan dan belum memiliki alternatif lain sehingga menjadi kurang efektif dalam melatih daya ingat enharmonis. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat efektif dalam

meningkat kualitas belajar dan ini juga didukung dalam penelitian penggunaan media pembelajaran dalam kesimpulannya oleh Nurhayati et al (2018 : 71) *Video media are effectively used as learning media of competence in caring for the scalp and hair in State Vocational High School 3 Pati.*

Domino adalah semacam permainan kartu generik dengan bulatan berwarna sebagai ciri khas nya Wiratni et al., (2021: 124). Kartu domino dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain Melina dalam Wiratni et al., (2021: 123).

Media domino dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang menarik bagi siswa karena digunakan dalam permainan, dapat merangsang siswa untuk lebih giat belajar, membantu siswa mengurangi kebosanan, meningkatkan hasil belajar, kerjasama, melatih daya ingat siswa, dan siswa juga akan berinteraksi dengan siswa lain. Media domino juga sangat berpengaruh besar atas penggunaannya dalam pembelajaran yang di buktikan dari hasil Ghaniya & Aisyah (2017: 15) dalam salah satu simpulannya bahwa penggunaan kartu domino dikategorikan sangat layak dan beberapa kelas dari penelitiannya terjadi peningkatan hasil belajar. Dan juga hasil penelitian oleh Oktavia & Lestari, (2022 : 40) *“using English domino game switched the classroom’s atmosphere, it made them enjoy and relaxed in practicing speaking. This game removed the students’ anxiety in speaking, the students felt more comfortable speaking while uttering the stories. They got more enthusiastic in waiting for their turn to speak, the English Domino game could increase the students’ motivation in learning speak.* Esa Nur Isma

(2015 : 6) “1. *“Domino Chemical effective because it can practice analytical thinking skills and have a percentage of the activity is very effective”*. Dan dari penelitian penggunaan media domino pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN Cianjur, Suherman (2022 : 7) *“domino card media is also effective for use in learning mathematics for class IV fractions at SDN Ciandur”*. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil dari penggunaan media domino yang efektif dalam pembelajaran.

Instrumen gitar menengah adalah salah satu mata kuliah bidang studi di Pendidikan Musik Unimed yang di dalamnya terdapat materi-materi pembelajaran seperti tangga nada, teknik penjarian, *family chord*, sikap dalam bermain gitar, *mapping fret board*, teori musik gitar, dan salah satu di dalamnya yaitu enharmonis, namun pada materi enharmonis tersebut mahasiswa mengalami kendala pada daya ingat dalam ketepatan membaca dan mentransferkannya kedalam bunyi gitar itu sendiri, terlebih lagi pada saat berlatih bahan ajar yang diberikan oleh dosen yang seharusnya bisa efektif di saat penguasaan enharmonis terpenuhi, tetapi hal itu tidak didapat dikarenakan ketidakmampuan mahasiswa mengingat enharmonis dari not pada saat berlatih bahan ajar yang diberikan secara spontan. Pada saat yang sama media pembelajaran masih menggunakan buku daripada notasi itu sendiri dan aktifitas mengingat secara berulang atau repetitif, sehingga dari sudut media pembelajaran juga menjadi kendala dikarenakan ketidaktersediaan media pembelajaran untuk melatih daya ingat enharmonis tersebut. Penelitian-penelitian mengenai domino yang sudah diuraikan di atas

dianggap mampu mengatasi masalah masalah dalam pembelajaran, namun apakah media domino ini juga akan mendapat hasil yang sama dalam implementasi media domino dalam materi enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah, dan apakah hasil belajar media domino ini akan menghasilkan hal yang serupa pada hasil pembelajaran dan juga kendala pada implementasinya yang hal ini dalam materi enharmonis

Dari semua masalah yang telah diuraikan di atas, semua hal tersebut adalah masalah yang peneliti simpulkan pada pembelajaran instrumen gitar menengah mahasiswa angkatan 2022 di prodi Pendidikan Musik Unimed. Atas dasar inilah media domino mempunyai potensi untuk bisa dijadikan media pembelajaran dalam materi enharmonis.

Berangkat dari sinilah peneliti mengangkat penelitian berjudul “IMPLEMENTASI MEDIA *DOMINO* PADA PEMBELAJARAN INSTRUMEN GITAR MENENGAH DALAM MATERI ENHARMONIS MAHASISWA ANGKATAN 2022 DI PRODI PENDIDIKAN MUSIK UNIVERSITAS NEGERI MEDAN”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain: .

1. Ketidaktersedian media pembelajaran enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah.

2. Ketidakmampuan mahasiswa mengingat secara spontan dalam mengingat enharmonis pada saat berlatih enharmonis.
3. Implementasi media domino akan hasil belajar enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah.
4. Kendala implementasi media domino pada mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah.
5. Penggunaan metode repetitif dalam melatih daya ingat enharmonis.

C. Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup dan fokus penelitian yang jelas dan terfokus, menurut Sugiyono (2019: 275) menyatakan “Dalam mempertajam masalah maka perlu menentukan fokus masalah”. Atas dasar tersebut maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Implementasi media domino sebagai media pembelajaran enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah.
2. Kendala implementasi media domino pada mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah.

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2019: 278) menyatakan bahwa penelitian kualitatif harus melakukan perumusan masalah, pertanyaan dirumuskan dengan tujuan untuk memahami gejala yang kompleks dalam kaitannya dengan aspek lain. Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana implementasi media domino dalam materi enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah?
2. Bagaimana Kendala implementasi media domino dalam materi enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2019: 5) menyebutkan Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui implementasi media domino dalam materi enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah.

2. Mengetahui kendala implementasi media domino sebagai media pembelajaran dalam materi enharmonis mahasiswa angkatan 2022 pada pembelajaran instrumen gitar menengah.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil dari penelien adalah hal akhir dari semua proses penelitian yang dilakukan yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan ini searah dengan apa yang dinyatakan oleh Sugiyono (2019: 5) Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. yang diharapkan penulis dari hasil penulisan dan penelitian ini dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan variasi baru dalam penggunaan media domino dalam melatih daya ingat enharmonis.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan ataupun referensi bagi kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

1. Mahaiswa mampu memahami materi enharmois dengan alternatif pembelajaran lewat media domino enharmonis dengan lebih baik.

2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi kemampuan dan keterampilan dalam melatih daya ingat enharmonis.

b. Bagi Dosen

1. Penerapan media domino dalam penelitian ini dapat digunakan dosen untuk menggantikan media konvensional dalam proses pembelajaran sejenis.
2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi dosen untuk hasil belajar mahasiswa pada mata pembelajaran enharmonis.

c. Bagi Universitas

Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada mata kuliah instrument gitar lanjutan di prodi pendidikan musik universitas negeri medan.