

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan interaksi yang dilakukan oleh orang-orang untuk menambah pemahaman maupun keterampilan serta meningkatkan kualitas diri yang hal tersebut merupakan jalan untuk seseorang dapat menciptakan hal-hal baru yang berguna di kehidupannya. Seiring berjalannya waktu pendidikan akan mengalami perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya, seperti pendidikan di Indonesia sendiri memiliki syarat dan ketentuan yaitu seperti menggunakan kurikulum, menggunakan metode pembelajaran dan menggunakan media dalam belajar. Hal tersebut tentu bertujuan mencerdaskan anak, menjadikan anak yang kreatif sehingga anak-anak dapat tetap sadar akan inovasi.

Syarat yang telah ditetapkan untuk menempuh dunia pendidikan tentunya hal-hal yang telah disepakati dengan sebagaimana untuk mendukung serta memudahkan kita untuk belajar dan berproses. Menurut Ubabuddin (2019 : 21) Peran pendidik dalam menyediakan fasilitas pendidikan dalam proses pembelajaran yang signifikan dapat dilaksanakan lewat memanfaatkan model pembelajaran yang tepat, juga teknik dan metodologi yang benar agar menciptakan suasana yang mendukung peningkatan kemampuan belajar. Dengan metode, prosedur dan media yang tepat dapat menegakkan keberhasilan pembelajaran dikelas. Pendidik maupun peserta didik yang telah berhasil dalam melakukan proses pembelajaran akan dilihat serta dinilai dari hasil belajar peserta didiknya.

Setiap proses yang dijalani tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai. Sama halnya seperti proses belajar yang memiliki tujuan dan hasil belajar yang ingin dicapai. Menurut Wahyu Dwi Arukah (2020 : 2) mengatakan agar memperoleh hasil belajar yang diinginkan, pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengambil maupun menciptakan metode, model maupun media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar peserta didik tetap semangat dalam belajar.

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan ilmu pengetahuan pun semakin bertambah canggih, hal ini dibuktikan dari bertambahnya media-media informasi yang sangat memudahkan manusia mencari lapangan pekerjaan, menghasilkan uang dengan cepat, menyebarkan informasi berita dengan sekejap mata serta mencari sumber-sumber pengetahuan baru melalui inovasi yang berkembang saat ini. Dengan itu menjadikan salah satu alasan dan bukti adanya dampak globalisasi.

Pengertian Globalisasi secara etimologis adalah proses dari suatu yang mendunia. Kata globalisasi berasal dari bahasa Inggris *globalize* yang berarti umum atau luas, serta *ization* yang pada kata *globalization* yang berarti proses mendunia. Menurut Ras Ulina Helena Sembiring dkk, (2022 : 33) globalisasi merupakan proses kesatuan internasionalisasi yang terjadi karena adanya pertukaran perspektif dan sudut pandang yang berbeda. Dari pemahaman diatas bisa disimpulkan bahwasanya terjadinya globalisasi terjadi di seluruh dunia dengan satu kesepakatan atau perubahan yang sama dan dirasakan bersama.

Dalam arus globalisasi yang memajukan perkembangan IPTEK, tentunya berperan penting juga dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran seni

musik disekolah, yang dimana dalam pembelajaran notasi balok dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Music Notater*. Menurut Kurniawan, (2011 : 26) teori musik merupakan hal pertama yang harus dikuasai dalam belajar musik karena apabila diibaratkan anak-anak yang baru memulai belajar membaca demikian juga dengan notasi balok yang adalah rupa dari huruf-huruf yang disusun yang digunakan untuk membaca dengan teliti suatu ciptaan karya untuk disampaikan.

Proses belajar-mengajar notasi balok yang selalu diajarkan dikelas, pendidik dalam menyampaikan materi masih belum bervariasi bahkan terlalu monoton. Yang dimana hal tersebut dapat dilihat dari ketika diawal pembelajaran pendidik hanya akan menjelaskan pengertian notasi balok, bentuk notasi balok, nilai notasi balok serta memberikan contoh soal, hal tersebut tentu akan membuat peserta didik tidak bersemangat dalam belajar dan bahkan peserta didik memberikan respon yang acuh tak acuh dalam mengikuti pelajaran sehingga hal tersebut membuat peserta didik ketinggalan pembelajaran tentang notasi balok.

Proses belajar seharusnya dilakukan dengan lingkungan yang menyenangkan, yang dimana menurut Hirza Herna, (2020:153) setiap proses pembelajaran mestinya menggunakan media tertentu agar pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif, serta menurut Widiastuti Uyuni (2020:86) mengatakan bahwa pendidik mestinya memiliki kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran karena hal tersebut dapat menentukan keberhasilan dari proses belajar. Maka pada perihal ini pembelajaran seni budaya pun dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik akan mudah menyerap setiap materi yang disampaikan. Berkaitan dengan masalah yang ada di SMAS GKPI Padang Bulan

Medan dimana berdasarkan informasi juga observasi yang dilaksanakan, cukup banyak peserta didik masih kurang paham betul pembelajaran notasi balok, sementara itu pada pembelajaran ini peserta didik dituntut harus memenuhi nilai ketuntasan atau KKM yaitu 75 maka dengan itu diperkirakan untuk meminimalisir permasalahan tersebut peneliti merancang metode yang akan digunakan yaitu pembelajaran notasi balok menggunakan media aplikasi musik musescore.

Dengan memakai *music notater* berperan media belajar notasi balok pada pembelajaran seni musik merupakan suatu ide yang cemerlang. Menurut Bahaudin dkk, (2017 : 429-436) *Software music notater* merupakan perangkat lunak yang berperan dalam menuliskan partitur, menciptakan karya, serta dapat mengaransemen karya. *Music notater* itu sendiri merupakan sebutan untuk aplikasi penulisan notasi balok, yang dimana *music notater* pada zaman ini sudah semakin banyak diciptakan seperti : *Finale, Sibelius, Dorico, Audacity dan MuseScore*.

MuseScore menjadi rekomendasi untuk dijadikan media pembelajaran notasi balok. Menurut artikel Hafiz Alwan dkk, (2022 : 385) *MuseScore* merupakan *software music notater* yang dirilis pertama kali di tahun 2002 sebagai penggunaan *Operation System GNU/Linux* sampai di tahun 2008 dirilis sebagai penggunaan *windows, Mac dan Publik*, dengan itu yang menjadikan *MuseScore* disebut sebagai *Libre software* atau dalam arti perangkat lunak gratis yang dapat didownload oleh siapa saja yang tentu hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh para pelajar sebagai media pembelajaran.

Selain dapat didownload secara gratis, adapun kelebihan lainnya seperti, *MuseScore* memiliki penampilan yang sangat lugas dan sederhana tidak sama

seperti tampilan perangkat lunak notasi balok yang berbayar lainnya, *MuseScore* sangat bagus digunakan oleh pelajar sehingga dengan itu pelajar bisa dengan mudah mengerti belajar notasi balok. *MuseScore* juga menyediakan fitur audio yang dimana pengguna dapat sekaligus melatih *ear-training* dengan baik. Selain itu, *Musescore* telah merilis aplikasi telepon pintar bagi pengguna android dan iOS, membuat pengguna dapat belajar dengan efisien dan efektif (Larasati & Sukmayadi, 2021 : 73).

Aplikasi *MuseScore* tentu memiliki peran dalam membantu para peserta didik untuk belajar notasi balok akan tetapi Menurut Karsono dkk, (2023 : 1131) aplikasi *MuseScore* tidak hanya membantu para peserta didik dalam belajar akan tetapi juga membantu para pendidik dalam mengajar, penting bagi pendidik diberikan pelatihan khusus pemanfaatan software tersebut guna untuk melatih kreativitas kompetensi guru khususnya bidang seni musik yang dapat menunjang kualitas pembelajaran di Indonesia. Untuk itu dengan adanya kolaborasi antara guru yang kreatif dengan media yang tepat tentu dapat menciptakan pelajar yang unggul.

Oleh karena itu, agar dapat meningkatkan hasil belajar notasi balok pada SMAS GKPI Padang Bulan Medan perlu menggunakan media aplikasi *MuseScore*. SMAS GKPI Padang Bulan Medan sendiri merupakan salah satu sekolah swasta terbaik yang telah berdiri sejak tahun 1974 di kota Medan yang dimana saat ini sekolah tersebut telah terakreditasi B. SMAS GKPI Padang Bulan Medan berada di JL. Letjen. Jamin Ginting Kompleks Pamen, Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan Prov. Sumatera Utara yang saat ini dipimpin oleh kepala sekolah Ibu Dra. Magdalena Sihombing, S.S.

SMAS GKPI Padang Bulan Medan memiliki 10 rombongan belajar dengan jumlah peserta didik 296 orang. Sekolah ini juga memiliki kurikulum yang dimana kurikulum yang sedang berjalan yaitu K13. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia seperti : ruangan kelas berjumlah 12, laboratorium berjumlah 4, memiliki 1 perpustakaan, menyediakan lahan parkir bagi pengendara motor dan mobil, dll. SMAS GKPI Padang Bulan Medan telah terverifikasi oleh satuan pendidikan Indonesia dengan itu sekolah ini telah mencapai beberapa prestasi unggul dalam bidang akademik maupun non akademik, seperti berhasil meraih 3e *Gagnant Concours de Epellation*, 3e *Gagnant Concours de Questions Rapides*, 1e *Gagnant Concours de Epellation* dan 2e *Gagnant Concours de Epellation* dalam lomba *Semaine de la Francophonie* 2024.

Untuk itu berdasarkan pemahaman diatas, penulis mengangkat judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Notasi Balok Menggunakan Aplikasi *MuseScore* Siswa Kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan, yang dimana penelitian ini dipergunakan untuk mengarahkan peserta didik khususnya pada kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan untuk memanfaatkan teknologi dalam setiap proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran seni musik dikelas dengan menggunakan aplikasi musik *MuseScore* sebagai media pembelajaran notasi balok.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian merupakan masalah yang mungkin akan dihadapi peneliti pada saat proses penelitian berlangsung serta masalah tersebut pun akan dijawab dan akan diselesaikan sendiri oleh peneliti. Menurut Sugiono, (2017) setiap akan melakukan penelitian pasti akan dimulai dari adanya masalah yang

timbul, meskipun banyak pernyataan bahwasanya memutuskan masalah dalam penelitian haruslah signifikan untuk menuju proses penelitian.

Berdasarkan informasi tersebut adapun pokok masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pendidik tidak mengerti penggunaan aplikasi *MuseScore*
2. Peserta didik tidak fokus ketika pembelajaran
3. Pembelajaran notasi balok tidak sesuai kurikulum pembelajaran
4. Peserta didik belum mengerti cara menginstal aplikasi *MuseScore*
5. Peserta didik tidak kondusif ketika belajar
6. Peserta didik tidak mengerti dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi *MuseScore* dengan baik
7. Peserta didik tidak dapat membaca dan menulis notasi balok menggunakan *MuseScore*

C. Batasan Masalah

Pada umumnya, batasan masalah merupakan ruang lingkup masalah yang terjadi pada saat penelitian yang akan dibatasi oleh peneliti karena permasalahan yang muncul terlalu luas sehingga membuat penelitian menjadi tidak fokus, maka dari itu agar penelitian menjadi fokus dan spesifik, peneliti memilih apa saja batasan masalah yang akan jadi pokok bahasan dalam penelitian. Maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Menggunakan aplikasi *MuseScore* sebagai media pembelajaran upaya meningkatkan hasil belajar notasi balok di kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan

2. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menulis notasi balok menggunakan aplikasi *MuseScore* pada siswa kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan.

D. Rumusan Masalah

Melalui batasan masalah yang telah dipaparkan, adapun perumusan masalah yang akan dijawab pada penelitian ini merupakan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan aplikasi *MuseScore* sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar notasi balok di kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menulis notasi balok menggunakan aplikasi *MuseSore* pada siswa kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan

E. Tujuan Penelitian

Menurut Aziizu Burhan Yusuf Abdul, (2015 : 90) mengatakan bahwasanya Pendidikan adalah tolok ukur kemajuan suatu negara. Oleh sebab itu penelitian ini salah satu cara untuk memajukan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi pada SMAS GKPI Padang Bulan Medan. Sehingga dengan demikian adanya tujuan spesifik dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *MuseScore* sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar notasi balok dikelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menulis notasi balok dengan menggunakan aplikasi *MuseScore* pada siswa kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan

F. Manfaat

Menurut Faidah Yusuf dkk, (2023 : 1) perkembangan teknologi pada masa ini semakin maju dengan pesat yang dimana mengharuskan masyarakat untuk beradaptasi dengan teknologi agar kehidupan berjalan dengan mudah. Oleh sebab itu para pelajar dari sekarang dilatih untuk memanfaatkan teknologi kearah positif dan bermanfaat. Tidak lain dari pengertian diatas, dengan itu manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi 2 diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Meningkatkan hasil belajar menulis notasi balok dengan menggunakan aplikasi *MuseScore* di kelas XI SMAS GKPI Padang Bulan Medan.
- b. Sebagai masukan bagi sekolah agar memperbaharui fasilitas serta media dalam pembelajaran
- c. Menjadikan teori baru dalam pembelajaran notasi balok kepada peserta didik

2. Manfaat Praktis

Adapula manfaat lainnya pada penelitian ini yaitu :

- a. Dapat menjadi referensi baru bagi peneliti-peneliti lainnya.

- b. Berbagi pengalaman kepada rekan-rekan mahasiswa pendidikan musik Universitas Negeri Medan.
- c. Penelitian ini menjadi media promosi bagi aplikasi *MuseScore*.
- d. Menyebarkan informasi cara belajar notasi balok dengan cara baru kepada seluruh peserta didik di Indonesia.
- e. Meningkatkan pendidikan di Indonesia

