

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan salah satu hal yang paling terpenting dalam bidang pendidikan. Pembelajaran juga merupakan proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik, pengajar dan sumber belajar didalam lingkungan belajar. Salah satu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik termasuk dalam pembelajaran. Menurut Aprima & Sari (2022:19) akan terjadi dampak yang sangat luar biasa pada proses pendidikan di dalam pengembangan potensi siswa yang merupakan sebuah pengaruh dari pembelajaran yang terbaik bagi siswa di sekolah. Sebagai contoh, guru termasuk peran penting dalam penyampaian pesan pembelajaran terhadap siswa karena guru memiliki peran sebagai pendidik yang dapat memberikan pendidikan terbaik dan juga bermakna bagi setiap siswa.

Hal yang paling penting pada sebuah pendidikan ialah pembelajaran karena di dalam dunia pendidikan, yang menjadi salah satu kunci utama untuk menghasilkan lulusan bermutu ialah pembelajaran dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang paling efektif dapat terjadi apabila guru, siswa dan lingkungan belajar yang nyaman mendukung di setiap proses pembelajaran. Pada zaman sekarang ini, proses pembelajaran tidak hanya didapat melalui guru dan buku saja tetapi peran teknologi juga menjadi salah satu sumber sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih praktis. Proses pembelajaran juga mengalami perkembangan yang pesat, karena didukung oleh kecanggihan teknologi. Menurut Syifa Miasari dkk. (2022:54)

teknologi digunakan untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempercepat pembelajaran. Penggunaan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran merupakan salah satu contoh efektif yang dapat digunakan. Syifa Miasari dkk. (2022:54) juga menyatakan bahwa teknologi mempunyai kekuatan untuk mengubah pengajaran dalam meningkatkan proses pembelajaran dan pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dengan contoh perangkat digital seperti komputer dan perangkat genggam bisa menjadi salah satu mempersonalisasikan pembelajaran.

Semakin majunya zaman, maka sebuah pembelajaran didalam bidang pendidikan juga harus semakin maju. Sebuah pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, teratur dan tidak kaku merupakan suatu pemanfaatan teknologi yang baik dan benar. Pada pelaksanaan pembelajaran terdapat metode pembelajaran dan media pembelajaran untuk mendukung efektifitas proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu strategi yang disusun oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan informasi dalam hal pembelajaran kepada peserta didik. Metode pembelajaran dikembangkan untuk para tenaga pendidik dalam pemberian materi sehingga memudahkan tenaga pendidik untuk memberikan pemahaman maksimal sehingga peserta didik dapat mengerti mengenai pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. Sistem pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan hanya sekedar menyampaikan materi saja. Menurut Farhana dkk. (2023:630) hendaknya para tenaga pendidik lebih kreatif dan variatif dalam penyusunan metode pembelajaran. Materi pembelajaran yang

disampaikan harus sesuai dengan metode pembelajaran yang sudah disusun dan dapat dimengerti oleh peserta didik yang memiliki tingkat kualitas belajar yang berbeda - beda.

Peserta didik harus merasa nyaman pada metode pembelajaran yang di ajarkan dan juga harus mampu menjalin hubungan dalam hal komunikasi yang positif sehingga pengajar juga dapat memberi motivasi yang baik dan menumbuhkan aktivitas belajar juga kemauan belajar yang tinggi kepada peserta didik. Sebagai contoh dalam penerapan metode pembelajaran juga dinyatakan oleh Farhana dkk. (2023:631) Banyak sekali contoh metode pembelajaran yang bisa dilakukan kepada peserta didik. Peran guru dalam pembuatan metode pembelajaranlah yang sangat penting pada proses pembelajaran. Metode pembelajaran dan pembuatan metode pembelajaran menjadi penentu untuk peningkatan kreativitas peserta didik pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, metode pembelajaran juga menjadi salah satu hal terpenting pada proses pembelajaran. Dengan adanya metode pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran juga diperlukan sebagai pendukung untuk proses dan metode pada pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu bahan dan alat yang disediakan oleh tenaga pendidik dan digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media pada pembelajaran menjadi salah satu yang digunakan dalam peningkatan hasil belajar para peserta didik. Menurut Nurrita (2018:171) proses belajar mengajar, tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat tercapai efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar

sehingga makna pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan hasil belajar dari setiap siswa dapat meningkat. Hal ini juga sejalan dengan pemikiran Firmadani (2020:93) bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran harus berfungsi sebagai makna sebuah pesan yang disampaikan dan harus mencapai tujuan dalam pembelajaran yang lebih baik, sempurna dan juga efektif. Sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sebuah penunjang dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran harus tepat agar visualisasi dan pemahaman dari materi akan menjadi lebih mudah diberikan kepada siswa. Di era yang serba digital, pada proses pembelajaran pendidik harus mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang klasik dan juga modern. Widiyanto dkk. (2021:38) menyebutkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran memiliki banyak jenis ada yang berupa sebuah modul, ataupun perangkat lunak yang dipakai oleh peserta didik. Sebagai fungsi dari fasilitator pembelajaran, guru atau tenaga pendidik harus lebih dalam mengenal media pembelajaran yang akan diadakan karena media pembelajaran merupakan satu hal yang penting dalam proses pembelajaran dan dengan kemajuan zaman pendidik harus memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran dapat mendukung pembelajaran yang sesuai dengan para peserta didik.

Teknologi sering kali diartikan sebagai peralatan yang bersifat elektronik dan juga merupakan aplikasi dari ilmu pengetahuan yang sistematis. Menurut Unik & Niar (2021:124) pada zaman sekarang ini, manusia sangatlah bergantung dengan

teknologi dan teknologi juga sebagai kebutuhan setiap orang. Teknologi di masa sekarang ini sudah berkembang sangat pesat karena siapapun sudah memakai teknologi. Unik & Niar (2021:124) juga menyatakan bahwa perkembangan inovasi dalam teknologi pendidikan tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya dikarenakan perkembangan teknologi semakin berkembang di era globalisasi. Teknologi di dalam bidang pendidikan juga semakin berkembang dan memiliki pengaruh yang besar yang tidak dapat dihindari oleh manusia.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan senantiasa harus menyesuaikan peningkatan mutu pendidikan dan penyesuaian penggunaan teknologi pada pendidikan harus terutama pada proses pembelajaran dan juga media pembelajaran. Penggunaan teknologi modern berbasis media dalam pembelajaran juga terjadi dalam dunia pendidikan dengan salah satu contoh penggunaan berbasis *Virtual Reality (VR)*.

Virtual Reality termasuk salah satu hasil ciptaan manusia dari majunya sebuah teknologi. Dalam pengertian umumnya, *Virtual reality* terdiri dari kata “*virtual*” yang berarti dekat dan “*reality*” yang berarti hal-hal yang alami. *VR* merupakan teknologi yang dapat membawa suara, pemandangan, ataupun sensasi nyata lainnya yang dapat kita rasakan melalui perangkat digital yang berbentuk kacamata dan juga sebuah headset. *VR* menjadi suatu teknologi yang diciptakan untuk mampu menghasilkan sebuah simulasi yang bisa terlihat mirip seperti di dunia nyata dan dapat berinteraksi dengan dunia 3D. Menurut Kavanagh dkk. (2017:85) *VR* bukan termasuk teknologi terkini, dan juga bukan tertuju penerapannya pada Pendidikan. Implementasi *VR* digital pertama digunakan pada

tahun 1996 dalam bentuk penerbangan simulator yang dirancang untuk tujuan pelatihan Angkatan udara Amerika Serikat. Semakin berjalannya waktu, pada tahun 1993, SEGA merancang tampilan VR yang dipasang dikepala dan beberapa perusahaan game merancang game dengan menggunakan VR. Menurut Panji Suroso dkk. (2022:185) terdapat kelebihan utama dari VR yaitu sebuah pengalaman yang membuat para pengguna VR merasakan sensasi dunia nyata di dalam dunia maya. Maksudnya adalah dengan adanya sebuah VR, pengguna dapat di bawa ke dalam dimensi lain yang penggambaran keadaannya bisa menyerupai bentuk asli dari sebuah objek tersebut, padahal kenyataannya kita masih berada di tempat yang sama.

Penggunaan VR semakin di implementasikan ke berbagai bidang yang ada, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Hal ini di dukung oleh pernyataan dari Agushinta R. & Satria. (2018:382) bahwa sudah ada aplikasi yang berhasil di implementasikan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran 3D sistem ekresi manusia berbasis *Virtual Reality* dan android. Menurut Nouredine dkk. (2019:237) dalam pendidikan dan pembelajaran, nilai penerapan realitas *virtual* sebagian terkait pada fakta bahwa VR dapat meningkatkan daya ingat dan memfasilitasi pembelajaran sebagai media pembelajaran. Kavanagh dkk. (2017:85) juga menyatakan bahwa VR telah ada di dalam bidang Pendidikan selama lebih dari setengah abad namun penerapannya secara luas belum pernah terjadi atau terlaksana. Hal ini disebabkan oleh berbagai keterbatasan yakni dari teknologi itu sendiri maupun biaya dan logistik yang diperlukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan VR dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tetapi penggunaan VR pada pembelajaran

juga banyak memiliki kekurangan sehingga penggunaan VR masih jarang digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media VR dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam hal belajar sambil bermain sehingga para murid tidak merasa bosan dalam melakukan aktivitas belajar. VR juga memberikan sensasi kepada pengguna untuk dapat mengakses semua yang kita inginkan secara *virtual* seolah-olah kita benar-benar ada disana. Menurut Maroukas dkk. (2023:9) VR bermanfaat dalam memfasilitasi pembelajaran berdasarkan pengalaman di berbagai lingkungan Pendidikan. VR dapat meningkatkan motivasi dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam berfikir kritis, meningkatkan kemampuan siswa untuk menerapkan konsep - konsep abstrak dalam situasi dunia nyata serta VR memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam lingkungan interaktif dan mendalam yang dapat menyimulasikan pengalaman di dunia nyata untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan merefleksikan pengalaman mereka dengan cara mendorong pembelajaran dan pemahaman yang mendalam. Menurut Panji Suroso dkk. (2022:185) Pada pembelajaran seni budaya berbasis ICT, dapat menggunakan media VR sebagai salah satu media pembelajaran dikarenakan penggunaan VR dapat dimanfaatkan oleh peserta didik kapanpun, dan dimanapun sehingga siswa dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Media VR juga dapat dipakai secara berulang kali dan tidak akan merusak objek karena hanya merupakan objek visual.

Dalam media pembelajaran, VR juga dapat di implementasikan menjadi salah satu media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran piano. Dampak

umum yang terjadi pada penerapan media berbasis VR pada pembelajaran piano adalah siswa yang baru pertama kali dan sudah mahir dalam belajar piano dapat merasakan hal yang berbeda dengan sebelumnya dikarenakan VR dapat menjadi satu teknologi yang bisa sebagai sebuah eksperimen baru kepada para pianis. Menurut Wijaya dkk dalam jurnal Banquiero dkk. (2024:66) Sebuah sistem VR disajikan dalam bentuk rekaman dan analisis jari pengguna dan menggunakan sistem beberapa sensor untuk menghubungkan VR pada jari pianis dan juga kepada piano tersebut.

Media berbasis VR dapat di jangkau dengan cara melihat dari sebuah kacamata dan dalam repretasi tangan pemain piano pada layar di dalam kacamata VR tersebut. Penggunaan VR sebagai media pada pembelajaran piano juga dapat mendukung untuk meningkatkan kemauan anak dalam belajar piano. Menurut Zhang (2021:2) menggunakan media VR sebagai media dalam pembelajaran merupakan salah satu media yang bagus dikarenakan pada saat menggunakan VR, para pemain piano dapat memenuhi pelatihan yang efektif supaya mereka dapat merasakan pertunjukan secara langsung, dapat merasakan sensasi pertunjukan langsung tanpa meninggalkan rumah, meningkatkan rasa pendalaman pemain, dan meningkatkan ketahanan dari psikologis mereka. Media yang digunakan sebelumnya pada pembelajaran piano bersifat monoton yaitu hanya guru dan buku.

Para murid bisa belajar dengan memanfaatkan beberapa hasil dari perkembangan teknologi tersebut dengan salah satu contoh menonton video tutorial dari media sosial.

Realitas penggunaan media berbasis *VR* pada pembelajaran piano di Indonesia terkhususnya pada sekolah musik di Medan sebenarnya masih sangat jarang digunakan bahkan mungkin tidak pernah digunakan karena memiliki pro kontra dalam berbagai hal. Sehingga fenomena yang terjadi antara penggunaan media berbasis *VR* pada pembelajaran piano masih jarang terjadi. Tetapi, salah satu Lembaga musik di Medan yang bernama Lembaga Groove Musik Medan sudah menggunakan *VR* pada pembelajaran piano. Lembaga Groove musik Medan adalah salah satu Lembaga/sekolah musik yang berada di kota Medan. Pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan sudah dilaksanakan tetapi tidak menjadi media pembelajaran yang utama digunakan pada saat proses pembelajaran dan hanya menjadi media sebagai pelengkap pada proses pembelajaran piano. Dikarenakan banyaknya kendala dan hambatan pada penggunaan *VR* pada proses pembelajaran piano, sehingga pembelajaran piano berbasis *VR* masih belum terlaksana dengan maksimal di Lembaga Groove Musik Medan.

Beberapa faktor juga mempengaruhi perkembangan *VR* dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran piano diantaranya alat yang masih tergolong susah untuk ditemukan, cara penggunaan *VR* yang bisa dikategorikan rumit, dan biaya peralatan *VR* yang cenderung mahal dan juga kurangnya pemahaman dari inovasi dengan menggunakan media berbasis *VR*. Yang (2020:1816) menyatakan bahwa pengembang media *VR* berusaha untuk sepenuhnya mengganti guru bahkan instrumen yang ada di dalam media *VR* dengan teknologi *VR* tersebut. Didukung oleh harga dari peralatan *VR* yang masih cenderung mahal, kehadiran sensor

didalam VR pada tubuh pianis dapat menyebabkan dampak ketidaknyamanan psikologis tertentu dan dapat mempengaruhi kualitas dalam berlatih piano. Penggunaan VR juga masih diragukan dikarenakan pada kehidupan sehari-hari VR dapat digunakan atau malah menjadi sebuah hambatan.

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada sebuah penelitian sangat penting dilakukan karena dapat membantu penulis memahami berbagai aspek yang terkait dengan topik penelitian. Risqi & Syahputra, (2021:14) menyatakan identifikasi masalah adalah salah satu langkah terpenting pada sebuah penelitian. Identifikasi masalah merupakan pemilihan masalah dan masalah penelitian adalah kondisi yang membutuhkan diskusi, informasi solusi atau pengumpulan dan analisis data. Pada dasarnya, permasalahan penelitian diidentifikasi masalah masih bersifat umum.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian yang berjudul **“Pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan ”**, yakni:

1. Proses pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.
2. Fungsi pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.

3. Respon siswa/siswi pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.
4. Metode pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.
5. Kendala pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka dilakukan pembatasan masalah yang diteliti oleh penulis. Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Proses pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.
2. Kendala pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di lembaga Groove Musik Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu cara yang akan dilakukan untuk menentukan sebuah jawaban dalam pertanyaan. Perumusan masalah haruslah dirumuskan dengan baik dan rumusan masalah merupakan sebuah pernyataan yang disusun untuk menentukan jawaban dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, Maka rumusan masalah dari penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana proses pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan?

2. Apa saja kendala pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sangatlah berkaitan dengan rumusan masalah karena tujuan penelitian merupakan suatu rumusan kalinan yang disusun untuk menunjukkan adanya suatu hal yang didapat dan dihasilkan setelah pengumpulan data.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.
2. Untuk mengetahui kendala pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove Musik Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi kalimat yang disusun untuk membuktikan landasan teori yang disusun pada karya tulis ilmiah sehingga manfaat dari perenlitian pada sesuatu yang diharapkan dapat tercapai. Berikut adalah manfaat penelitian yang berjudul **Pembelajaran Piano berbasis *Virtual Reality* di Lembaga Groove**

Musik Medan :

1. Manfaat Teoritis
 - 1.1 Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta pemahaman yang lebih dalam tentang pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Groove Musik Medan.

1.2 Penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran baru dan pendekatan inovatif pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality* di Groove Musik Medan.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi perkembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini memiliki signifikansi penting dalam pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality*.

2.2 Bagi guru kesenian terkhususnya guru musik, penelitian ini memberikan manfaat langsung dimana guru tersebut dapat meningkatkan efisiensi, sarana, prasarana, ataupun media dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality*.

2.3 Bagi penikmat musik dan penulis, penelitian ini berguna untuk meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran piano berbasis *Virtual Reality*.

