

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni Musik atau seni bunyi merupakan bidang seni yang dapat dinikmati dengan indera pendengaran, rangkaian bunyi yang bervariasi dapat menciptakan nilai keindahan bagi pendengarnya. Musik sering digunakan sebagai media untuk meluapkan perasaan seseorang yang diluapkan melalui bunyi dengan cara mendengarkan musik, menciptakan musik maupun bermain musik, Selain itu, musik juga dapat memberi rasa puas bagi yang mendengarnya karena adanya keserasian susunan dari rangkaian tangga nada bunyi-bunyi tersebut (Bahari 2008: 55).

Musik merupakan salah satu bidang yang banyak digemari oleh semua kalangan, baik anak usia dini maupun orang dewasa dalam menyalurkan hobi maupun menjadikan musik sebagai mata pencarian sehari-hari. Perkembangan alat musik di dunia sudah semakin pesat dengan berbagai jenis dan bentuknya. Pengetahuan mengenai alat-alat musik di dunia dengan pengaruhnya satu sama lain disebut organologi atau secara singkat organologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alat-alat musik (Wagiman 2007: 66).

Klasifikasi alat musik dibagi menjadi lima golongan yaitu idiophone, membranophone, aerophone, chordophone, dan electrophone. Klasifikasi alat musik tersebut berdasarkan pada bahan yang menyebabkan suara atau sumber bunyinya. Dari

sekian banyak jenis alat musik yang ada dewasa ini, drum termasuk salah satu alat musik yang digemari khalayak. Alat musik ini termasuk jenis alat musik membranophone, yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari kulit atau selaput yang ditegangkan.

Bermain alat musik drum set merupakan salah satu fenomena yang sedang marak dewasa ini. Panca indera manusia merupakan alat yang paling utama bagi setiap orang sebagai anugerah Tuhan. dengan sebagian panca indera tersebut jika digunakan secara optimal misalnya untuk bermain alat musik drum. Untuk menjadi pemain drum yang profesional diperlukan adanya ketekunan dalam berlatih, karena dengan latihan yang tekun akan meningkatkan ketrampilan bermain drum yang pada akhirnya disebut dengan pemain drum profesional. Manfaat bermain drum pada program pendidikan umum merupakan salah satu sarana untuk memberikan pengalaman pada peserta didik sebagai wahana pembentukan perkembangan pribadi untuk bermain drum. Hal tersebut dapat ditemukan dalam dunia pendidikan formal maupun non-formal seperti sekolah-sekolah musik dan juga lembaga kursus musik.

Vivo musik medan merupakan salah satu bentuk pendidikan non-formal yang bergerak dalam bidang seni musik. Vivo musik medan berdiri sejak tahun 16 Mei 2008 dan beralamat di Jl. S. Parman No.47-49, Petisah Tengah, Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara 20112. Lembaga ini merupakan salah satu dari sekian banyak tempat kursus/les musik yang ada di Medan. Vivo musik hadir sebagai tempat belajar

musik bagi usia anak-anak serta usia remaja yang ada di kota medan, lembaga ini menyediakan tenaga kursus untuk pembelajaran instrumen musik seperti piano, biola, gitar, gitar bass, dan drum, dan lain-lainnya.

Vivo musik menjadi salah satu lembaga kursus yang menyediakan lapangan pekerjaan bagi penggiat maupun akademisi musik, selain itu vivo musik juga hadir sebagai media tambahan belajar bagi anak usia dini hingga remaja terlepas pembelajaran yang ada di sekolah. Pembelajaran musik memiliki banyak perkembangan berjalan dengan perkembangan teknologi, seperti yang dilakukan pada pembelajaran drum set di vivo musik, dimana pendidik menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *musescore* sebagai alat pendukung dalam menyampaikan materi tentang drum set serta mendukung upaya keefektivitasan peserta didik dalam mengasah kemampuan membaca not balok dan skill dalam bermain drum dengan lebih efektif, hal ini sesuai dengan pendapat Relo Gagah Pambudi (2018:139) yang mengatakan bahwa “Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Penggunaan media aplikasi *musescore* dalam proses pembelajaran drum set bertujuan agar proses pembelajaran lebih efektif dan berlangsung secara tepat dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan”.

Menurut Jamalus (1988: 2) pemahaman unsur-unsur musik akan diperoleh melalui pengajaran yang dinamakan teori musik dasar. Pengajaran teori musik dasar ini dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi seseorang jika ia telah mengalami serta menghayati fungsi unsur-unsur musik itu dalam lagu yang dipelajarinya. Untuk memperoleh pemahaman tersebut, unsur-unsur musik itu haruslah diberikan melalui pengalaman bermusik, yaitu penghayatan suatu lagu melalui kegiatan mendengarkan, bernyanyi, bermain musik, bergerak mengikuti musik, serta membaca musik, sehingga siswa mendapat gambaran menyeluruh tentang ungkapan lagu tersebut.

Menurut Ravianto (2014: 11) dalam Vian dwi lestari (2023: 51) menyatakan “Efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Sebuah tindakan atau proses dinilai efektif apabila mampu menghasilkan output atau hasil yang sesuai dengan harapan, terlepas dari jumlah waktu, tenaga, atau sumber daya yang digunakan.”. Menurut Wiyono (2007: 137) dalam Vian dwi lestari (2023: 51) “Efektifitas merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan”. Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa efektifitas adalah sesuatu hal yang dilakukan sesuai dengan yang di rencanakan dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam upaya meningkatkan keefektivitasan hasil belajar musik khususnya drum set bagi peserta didik di lembaga vivo medan, Proses belajar seharusnya dilakukan dengan

lingkungan yang menyenangkan, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan strategi serta metode dalam menggunakan media pembelajaran, dengan itu peserta didik akan mudah menyerap setiap materi yang disampaikan. Menurut *Smartschools-Infomedia* (2008: 2) Terdapat lima macam strategi dalam pembelajaran yaitu strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung, strategi pembelajaran interaktif, strategi pembelajaran melalui pengalaman, dan strategi pembelajaran mandiri. Dari lima macam strategi inilah instruktur dapat memilih strategi mana yang dianggap paling sesuai dengan pembelajaran di vivo musik medan khususnya dalam pembelajaran Drum set.

MuseScore menjadi rekomendasi untuk dijadikan media pembelajaran drum set bagi tenaga pendidik untuk meningkatkan keefektivitasan dan guna memudahkan peserta didik untuk mendengar serta membaca notasi balok dalam pelatihan praktik drum set tersebut di Vivo musik medan. 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. Aplikasi *MuseScore* tentu memiliki peran dalam membantu para peserta didik untuk belajar notasi balok akan yang efektif, 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 dan efektifas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang keefektivitasan pembelajaran yang dilaksanakan di vivo musik medan dengan menggunakan teknologi sebagai media ajar drum set yang akan diangkat sebagai penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DRUM SET DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA APLIKASI MUSESCORE PADA ANAK USIA DINI DI VIVO MUSIK”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi Masalah merupakan langkah awal dalam melaksanakan sebuah penelitian, Menurut Sugiono M, (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 latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang disusun kedalam identifikasi masalah yaitu:

1. Kesulitan Memahami Notasi balok Anak usia dini sering mengalami kesulitan dalam memahami notasi balok saat belajar bermain drum set.
2. Keterbatasan Metode Pembelajaran Metode pengajaran yang digunakan di Vivo Musik mungkin belum cukup variatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.
3. Pemanfaatan Aplikasi *MuseScore* yang Belum Optimal Penggunaan *MuseScore* dalam pembelajaran drum set belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar peserta didik.
4. Keterampilan Pendidik dalam Teknologi Pendidik mungkin perlu pelatihan lebih lanjut dalam menggunakan *MuseScore* secara efektif dalam pengajaran.

C. Pembatasan Masalah

Menurut Sukardi, (2019:34) “Pembatasan masalah adalah langkah mempersempit permasalahan sehingga menjadi permasalahan yang dapat diteliti atau researchable problems”.

1. Penelitian ini akan difokuskan pada efektivitas penggunaan aplikasi *MuseScore* dalam pembelajaran drum set di Vivo Musik Medan.
2. Target peserta didik adalah anak usia dini yang terdaftar di program kursus drum di Vivo Musik Medan .

D. Rumusan Masalah

Masalah Penelitian yang sudah diidentifikasi dan dibatasi agar memperoleh masalah yang layak untuk diteliti masih harus dirumuskan agar dapat memberikan arah bagi si peneliti. Menurut Sugiyono (2017:290) mengemukakan bahwa “rumusan masalah merupakan serangkaian pertanyaan yang dapat memandu peneliti dalam mengumpulkan data lapangan”. Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan Pembatasan masalah, maka permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *MuseScore* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman notasi balok pada peserta didik yang belajar drum set di Vivo Musik Medan ?
2. Bagaimana perubahan yang terjadi pada pemahaman peserta didik terhadap notasi balok setelah menggunakan *Musescore* dalam pembelajaran ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berfungsi memberi arah, target, serta menjadi tolok ukur ketercapaian bagi peneliti. Menurut Naviah, J (2014) Tujuan merupakan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian, tujuan ini merupakan hal yang sangat pokok dan mendasari sebuah penelitian karena seseorang melakukan penelitian itu untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan rasa ingin tahu itu melahirkan tujuan yang

ingin dicapai. berdasarkan penjelasan tersebut adapun beberapa tujuan penelitian dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *MuseScore* dalam pembelajaran drum set bagi anak usia dini di Vivo Musik Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap notasi balok setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *MuseScore* di Vivo Musik Medan.

F. Manfaat Penelitian

Sugiyono (2013:397) berpendapat bahwa “untuk penelitian kualitatif”, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”. Maka Manfaat Penelitian Ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai sumber informasi tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran musik di dunia pendidikan.
2. Sebagai sumber informasi tentang pembelajaran drum set menggunakan media Aplikasi *Musescore* pada anak usia dini di Vivo Musik Medan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang cara memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran drum set bagi peserta didik.
2. Bagi masyarakat luas, Sebagai bahan refrensi dalam penelitian media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi pendidikan.

