

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar untuk mengetahui pemahaman atau keterampilan yang dimana setiap individu dari satu generasi ke generasi lainnya wajib melakukannya karena pendidikan sangat berpengaruh terhadap masa depan seseorang. Seiring berjalannya waktu sistem pendidikan di Indonesia berkembang pesat, dapat dilihat dari kurikulum belajar yang berganti, metode belajar, maupun media belajar dan itu semua bertujuan untuk mencerdaskan anak, menjadi kreatif dan dapat mengikuti perkembangan IPTEK.

Dalam lembaga pendidikan, guru adalah salah satu pemeran dalam mendukung keberhasilan tujuan pendidikan. Guru memiliki keterkaitan terhadap perkembangan mutu pendidikan karena tuntutan global menuntut dunia pendidikan agar mampu menyesuaikan perkembangan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses dimana pendidik memberikan bimbingan kepada peserta didik agar dapat membuat peserta didik belajar lebih aktif. Menurut Polz, Edda, 2020 *“Knowledge is constantly growing, information technology is advancing, legal regulations are changing, and the demands of society on school are increasing”*. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar disekolah terdiri dari tiga aspek, yaitu pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keteampilan (*psikomotor*). Ketiga

aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa pada ketiga aspek tersebut. Proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila hasil belajar dapat dicapai secara maksimal untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tersebut, seorang guru harus bisa berkreasi sehingga siswa tertarik dan tidak bosan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Selain itu siswa juga harus bisa mengikuti dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan guru.

Menurut Beeckman dan Quinn (2005: 251) dalam Nelyindra dan Prastyo (2015:155) “multimedia adalah suatu kombinasi dari teks, grafis animasi, video, musik, suara/narasi, dan efek suara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Dalam dunia pendidikan guru yang mengajar dan menyampaikan materi kepada siswanya dituntut untuk mempergunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi tersebut.

Media pembelajaran merupakan salah satu media komunikasi yang mampu mempermudah penyampaian pesan kepada penerima, Media yang digunakan oleh guru tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang sesuai dan efektif untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran, (Widiastuti, dkk, 2020 : 27).

Secara umum dalam lembaga pendidikan menyelenggarakan kegiatan belajar dan mengajar serta memberikan pelajaran sesuai dengan tingkatan dan jurusannya.

SMA Negeri 2 Padangsidempuan adalah salah satu lembaga pendidikan yang berada di provinsi Sumatera Utara yang memiliki mata pelajaran wajib dan

mata pelajaran peminatan, salah satu mata pelajaran wajib di tingkat Sekolah Menengah Atas adalah mata pelajaran Seni Budaya, mata pelajaran Seni budaya mencakup 3 ranah yaitu; Seni tari, Seni musik dan Seni rupa, namun di SMA Negeri 2 Padangsidimpuan hanya berfokus mempelajari Seni musik dan Seni tari. Fokus penulis dalam hal ini adalah di bidang Seni musik.

Menurut Runes & Schrickel (1946) dalam (Proboiwi, 2017, 66), *“Designates any activity that is at once spontaneous and controlled. In this general sense of the term; art is distinguished from and contrasted with the processes of nature; art is any intelligent method by art, in this abstract sense of ‘art’ would be trivance; it would cover the range of human enterprise, in handicrafts and architecture, industry, and medicine, government and law, religion and education”*.

Seni merupakan suatu aktivitas yang bersifat spontan namun dapat dikontrol, berjalan secara alami, mengerahkan kemampuan atau keahlian manusia dalam membuat karya yang dapat dikemas dalam wujud kerajinan, arsitektur, industri, kesehatan, pemerintahan, hukum, agama, serta pendidikan. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara adalah hasil keindahan sehingga dapat menggerakkan perasaan indah orang yang melihatnya, oleh karena itu perbuatan manusia yang dapat mempengaruhi dapat menimbulkan perasaan indah itu seni. Berdasarkan pemaparan ahli tentang seni dapat disimpulkan bahwa seni adalah suatu karya yang mempunyai daya tarik yang membuat seseorang dapat merasakan keindahannya sehingga menimbulkan rasa ingin bisa membuat karya tersebut.

Musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *mousike* (tekhne) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Latin menjadi *musica*. Musik adalah salah satu cabang kesenian yang dapat dinikmati melalui bunyi dengan unsur-unsur melodi,

harmoni, ritme dan irama sehingga menghasilkan nada-nada yang harmonis. Hal ini sesuai dengan pendapat Campbell (2002:80) dalam Suharyanto (2017:7) mengatakan “musik disebut ajaib karena kemampuannya menempah sambung rasa antara hati setiap manusia melalui irama, suara dan nada”.

Di era globalisasi musik tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena sudah menjadi bagian dari kehidupan dan merupakan produk dari kebudayaan dan juga cerminan sosial bagi masyarakat. Biasanya musik digunakan untuk mengiringi suatu tarian atau kegiatan, musik juga diajarkan di sekolah karena musik mempunyai pengaruh terhadap perkembangan individu. Menurut Gallahue dalam Lely Halimah (2010:5), mengatakan “Ritme, melodi, dan harmoni dari musik klasik dapat merupakan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan belajar anak. Belajar musik juga dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi, ketika belajar musik beberapa orang akan tertarik untuk bergabung pada suatu grup seperti grup band, paduan suara dan lain-lain dalam grup ini siswa nantinya akan belajar bagaimana berkomunikasi yang baik, dengan begitu siswa dapat menghasilkan musik yang berkualitas.

Di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Padangsidempuan materi seni musik yang dipelajari adalah musik kreasi. Pada umumnya musik kreasi adalah materi yang mempelajari pengolahan suara, melodi, harmoni, ritme, vokal, tempo dan dinamika yang dikemas menjadi sebuah karya musik. Pada pada pembelajaran musik kreasi guru mengharapkan siswa mampu menghasilkan musik kreasi sendiri yang nantinya projek akhir yang diperoleh yaitu sebuah partitur lagu yang

dapat dipindahkan ke dalam aplikasi *maestro music* dan memainkan alat musik sesuai dengan partitur yang dibuat.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang penulis lakukan kepada siswa kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Padangsidempuan, ada beberapa siswa menyatakan bahwa siswa merasa kesulitan dalam memahami pelajaran Seni budaya khususnya Seni musik disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya karena keterbatasan waktu, minimnya sarana dan prasarana, guru mengalami kendala dalam pembuatan notasi di aplikasi *Maestromusic*, serta guru belum mahir mengoperasikan aplikasi *Maestromusic*.

Penulis juga melakukan observasi sementara kepada guru Seni budaya kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Padangsidempuan beliau menyatakan bahwa dalam pembelajaran seni musik topik musik kreasi diajarkan secara manual dan guru pernah mengajarkan notasi dengan menggunakan *Maestromusic* selama satu semester namun terhenti dikarenakan pandemi Covid-19 sehingga implementasi penerapannya tidak dapat dirasakan siswa maupun guru. Namun saat ini guru mengajar sudah menggunakan aplikasi *maestro music*

Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar dan adanya media pembelajaran membantu proses pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, khususnya materi Musik kreasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sinaga dkk (2020 : 153) Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar

atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

*Maestro music* adalah media pembelajaran berbasis penulisan notasi balok secara digital yang dapat di unduh melalui *Google Playstore*, *Maestromusic* digunakan sebagai media pembelajaran musik kreasi, yang efisien serta membuat siswa belajar lebih mandiri selain itu, aplikasi *maestro music* memudahkan siswa menulis atau belajar notasi .

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis tertarik untuk melakukan Penelitian tentang ***“Penggunaan Aplikasi Maestro Music dalam Pembelajaran Kreasi Musik Kelas XI MIA 3 SMA Negeri Padangsidempuan”***

## **B. Identifikasi Masalah**

Menurut Arikunto (2013:80) Identifikasi masalah merupakan hasil pengamatan peneliti yang diambil dari hasil membaca atau menelaah buku-buku, kehidupan sehari-hari atau dari pengalaman peneliti, hal tersebut sesuai dengan pendapat, Sugiyono (2019:281) mengemukakan identifikasi masalah ialah situasi yang akibat dari adanya hubungan dua atau lebih aktor seperti kebiasaan atau keadaan yang kemudian menimbulkan beberapa pertanyaan.

Maka dapat disimpulkan bahwa indentifikasi masalah adalah kegiatan yang bertujuan untuk menelaah, mencatat masalah-masalah yang sudah dipikirkan, yang diperoleh dari hasil membaca yang akan dihadapi dalam penelitian, kemudian dirumuskan secara jelas dan sederhana untuk dijadikan fokus masalah dalam penelitian.

Berdasarkan latar belakang dan uraian tentang pentingnya identifikasi masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses penggunaan aplikasi *Maestromusic* pada pembelajaran musik kreasi.
2. Manfaat aplikasi *Maestromusic* pada pembelajaran
3. Hasil musik kreasi siswa SMA Negeri 2 Padangsidempuan dengan menggunakan aplikasi *maestro music*
4. Kurang efektifnya pembelajaran musik kreasi
5. Kendala yang dihadapi siswa saat proses belajar musik kreasi
6. Keterbatasan waktu jam mata pelajaran

### C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian kualitatif berisikan pokok masalah yang bersifat umum dan bertumpu pada suatu fokus. Karena keterbatasan dana, waktu, dan tenaga, maka perlu menentukan fokus masalah untuk mencapai hasil penelitian yang lebih terfokus. Maka penulis tidak akan melakukan penelitian terhadap seluruh objek yang ada dan perlu menentukan fokus masalah yang akan diteliti. Arifin, Tahir (2015:19) menyatakan bahwa “Pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah yang akan dibatasi menjadi lebih khusus, lebih sederhana dan gejalanya lebih mudah diamati”.

Maka fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Proses penggunaan aplikasi *Maestromusic* pada pembelajaran musik kreasi di SMA Negeri 2 Padangsidempuan

2. Manfaat penggunaan aplikasi *Maestromusic* pada pembelajaran musik kreasi di SMA Negeri 2 Padangsidimpuan
3. Hasil yang diperoleh siswa SMA Negeri 2 Padangsidimpuan mengenai musik kreasi dengan menggunakan *Maestro Music*?

#### **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dilakukan dengan menggumpulkan sejumlah pengetahuan yang memadai dan mengarah pada upaya untuk memahami atau menjelaskan faktor-faktor yang berkaitan dengan masalah tersebut. Untuk dapat memperjelas masalah yang akan diteliti serta memberikan arah dan pedoman dalam melaksanakan pengumpulan data maka perlu untuk memuat rumusan masalah, sebagaimana yang dikatakan oleh Sakti, Bayu Purba, 2022. Rumusan masalah adalah salah satu cara yang digunakan dalam menulis kalimat yang menanyakan masalah dan didapatkan dari latar belakang masalah.)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka rumusan masalah yang dapat ditarik adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penggunaan aplikasi *Maestromusic* pada pembelajaran musik kreasi di SMA Negeri 2 Padangsidimpuan?
2. Bagaimana manfaat penggunaan aplikasi *Maestromusic* pada pembelajaran musik kreasi di SMA Negeri 2 Padangsidimpuan?
3. Bagaimana hasil yang diperoleh siswa SMA Negeri 2 Padangsidimpuan mengenai musik kreasi dengan menggunakan *Maestro Music*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Menurut Moleong (2017:94) “Tujuan suatu penelitian ialah upaya untuk memecahkan masalah, tanpa adanya tujuan dalam penelitian maka kegiatan yang akan dilaksanakan menjadi tidak terarah dan tidak memiliki tujuan”. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui proses penggunaan aplikasi *Maestro music* dalam pembelajaran musik kreasi kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Padangsidempuan
2. Untuk mengetahui manfaat penggunaan aplikasi *Maestro music* dalam pembelajaran musik kreasi kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Padangsidempuan
3. Untuk mengetahui hasil penggunaan aplikasi *Maestro music* dalam pembelajaran musik kreasi kelas XI MIA 3 SMA Negeri 2 Padangsidempuan

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian akan memiliki manfaat jika tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Setiap kegiatan tentu harus memiliki manfaat, segala sesuatu yang bisa digunakan baik oleh penulis itu sendiri maupun lembaga dan instansi tertentu ataupun orang lain. Menurut Sugiyono (2018:291) setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Untuk penulisan kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah. Menurut Irwandy (2013:41) ”Manfaat yang dimaksud

adalah aplikasi hasil penelitian tersebut, baik bagi lembaga – lembaga tertentu, ataupun masyarakat”. Manfaat yang diperoleh sedikit – tidaknya adalah dapat merupakan pandangan atau bandingan dari penelitian orang lain, ataupun sebagai saran untuk masyarakat atau lembaga – lembaga dalam melaksanakan tugasnya. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

- 1.1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir penulis dan pembaca mengenai pengembangan pembelajaran menggunakan aplikasi *Maestro music*.
- 1.2. Sebagai bahan referensi bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penggunaan aplikasi berbasis penulisan notasi balok secara digital di jurusan sendratasik khususnya program studi pendidikan musik

### **2. Manfaat Praktis**

- 2.1. Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang penggunaan aplikasi *Maestromusic*
- 2.2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk memanfaatkan aplikasi *Maestromusic* sebagai aplikasi atau media pada pembelajaran seni musik di sekolah
- 2.3. Bagi penulis selanjutnya, sebagai referensi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan topik penelitian