

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, memicu efektivitas dan efisiensi dalam melakukan segala aktivitas khususnya aktivitas belajar dan mengajar. Seiring perkembangan teknologi, pendidik dan peserta didik semakin mudah mengakses berbagai informasi, meningkatkan komunikasi guna menunjang pembelajaran yang lebih bermutu. Kemajuan pendidikan di suatu bangsa dapat diukur dengan kemampuan para pengajar dan pelajar menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. Menurut Lestari (2018:96) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Fungsi teknologi pendidikan menurut Lazar (2015:111) dalam jurnalnya menjelaskan teknologi pendidikan berfungsi sebagai tutor, alat pengajaran dan sarana pembelajaran. Oleh karena itu, dunia pendidikan diwajibkan untuk memberi pembaharuan dalam setiap proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Pengaruh teknologi mendorong para pelaku pendidikan untuk lebih memberi inovasi dalam pendidikan.

Melihat perkembangan proses pembelajaran pada saat ini khususnya pada pendidikan musik, ada berbagai kendala penyampaian materi musik salah satunya adalah penggunaan teknologi musik dan penggunaan teknologi untuk mengakses informasi. Dunia pendidikan harus mampu menggunakan pembelajaran berbasis

ICT. Menurut Admojo (2022:184) Pembelajaran berbasis ICT (Information Communication Technology) merupakan suatu sistem pembelajaran dimana dalam proses belajar mengajarnya disesuaikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang tentu dapat dipergunakan untuk mempermudah para pendidik untuk menyalurkan materi musik kepada peserta didik. Penggunaan teknologi tidak lagi menjadi hal yang asing bagi kalangan pelajar. Pembelajaran yang melibatkan perkembangan teknologi justru menjadi salah satu daya tarik proses pembelajaran bagi para peserta didik. Teknologi bukan hal yang asing bagi generasi muda karena segala aktivitas yang dilakukan oleh para generasi sudah melibatkan teknologi.

Perkembangan teknologi pendidikan tentu menciptakan berbagai media pembelajaran. Menurut Widiastuti,dkk (2020:2) Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara sumber pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a receiver*). Salah satu media pembelajaran yang sangat berkembang pesat pada saat ini adalah media pembelajaran *audio visual*. Secara umum, pengertian media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Menurut Nurseto (2011:21-22) dalam jurnalnya menyebutkan manfaat media pembelajaran adalah : a) Sebagai saran bantuk untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif; b)Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar sesuai dengan yang diharapkan; c) Mempercepat proses pembelajaran; d) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar; e) Mengkongkritkan hal abstrak sehingga mengurangi terjadinya verbalisme.

Proses pembelajaran seni musik menggunakan media adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran berbasis komputer musik menjadi opsi yang lebih tepat dalam hal penerapan media pembelajaran. Menurut Yan (2017:142) Komputer musik merupakan sebuah media yang dapat membantu guru memecahkan masalah dengan efektif dan menjadi mitra belajar siswa untuk belajar mandiri dalam berbagai kondisi. Teori tersebut didukung dengan pendapat Widodo (2016:121) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa Teknologi komputer musik merupakan salah satu media dan proses pembelajaran musik melalui teknologi komputer memberikan kontribusi strategi dalam kegiatan belajar mengajar musik. Oleh karena itu, kehadiran teknologi musik mampu nilai efektifitas baik kepada para pelajar maupun para pelaku musik.

Didalam teknologi dibidang musik, perkembangan komputer musik memerlukan *Software* sebagai perangkat lunak untuk mengoperasikan program musik. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan munculnya aplikasi-aplikasi penulisan karya musik seperti aplikasi *Sibelius-7*, *Musescore*, *Finale*, *Magicscore* dan lain sebagainya. Salah satu *Software* yang sering digunakan pelaku musik untuk menuliskan notasi musik adalah aplikasi *Sibelius-7*. Menurut Magara (2013:3) *Sibelius-7* merupakan *software notater* yang digolongkan dalam *Musical Notation Software*. Menurut Oktafian, dkk (2020:155) perangkat lunak *Sibelius* adalah media yang strategis bagi musisi atau pendidik musik untuk mengarang dan/atau melakukan beberapa kegiatan produksi musik, termasuk media pembelajaran musik. Perangkat lunak yang bersifat *audio visual* ini memberi kemudahan untuk menulis notasi. Fitur yang lengkap memberi kemudah

bagi para penggunanya untuk menulis sebuah karya musik khususnya membuat harmoni. Disamping kelengkapan unsur-unsur musik, *Sibelius-7* ini memberi *Sound* yang mempermudah penggunanya untuk mendengar *audio* dari hasil karya musik yang ditulis. Keunggulan dari aplikasi *Sibelius-7* adalah ketika pengguna menuliskan beberapa notasi di atas paranada, disaat itu juga pengguna dapat melakukan fitur *playback* untuk mendengarkan hasil penulisan notasinya.

Pembelajaran seni musik pada jenjang pendidikan tinggi tentu harus mengetahui tentang ilmu harmoni. Menurut Kaestri (2015:31) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa Harmoni dalam musik adalah, ilmu harmoni adalah ilmu yang mempelajari tentang keselarasan bunyi dalam musik dengan nada-nada tersusun secara vertikal dan horizontal. *Sibelius-7* sebagai aplikasi penulisan notasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran guna memaksimalkan hasil belajar pada pembelajaran harmoni. Melalui media *Sibelius-7*, peserta didik dapat menuliskan notasi sekaligus mendengarkan *audio Sibelius-7* tersebut. Ilmu harmoni berfungsi untuk menghasilkan karya musik, sehingga dalam mengeksplor karya musik membutuhkan bantuan secara *audio visual*.

Salah satu Perguruan Tinggi di Sumatera Utara yang memiliki Program Studi Pendidikan Musik adalah Institut Agama Kristen Negeri Tarutung khususnya Program Studi Pendidikan Musik Gerejawi yang terdapat pada Fakultas Ilmu Pendidikan. Program Studi ini memiliki matakuliah Harmoni-II yang materinya terdiri Tangga nada, kadens, Interval, dan Akord. Berdasarkan hasil observasi awal, Proses pembelajaran yang dilakukan pada matakuliah Harmoni II menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi *Sibelius-7*.

Dari hasil wawancara awal kepada dosen pengampu matakuliah Harmoni II Bapak Robert Simangunsong M,Mg., alasan penggunaan aplikasi *Sibelius-7* sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan aplikasi lain, adalah: 1) Tampilan awal yang tidak rumit dalam aplikasi *Sibelius-7* jika dibandingkan dengan aplikasi musik lainnya seperti *Muscore, Finale, notation 6* dan lain sebagainya; 2) Selain memiliki tampilan sederhana, *Sibelius-7* juga memiliki *virtual instrumen* dengan kualitas audio yang *real*; 3) Hasil lembar kerja di jadikan Format *Midi*.

Oleh karena itu, aplikasi *Sibelius-7* digunakan sebagai alat tulis *Virtual* pada saat pembelajaran dan digunakan untuk menuliskan dan mengimplementasikan materi-materi pada matakuliah Harmoni II. Pada saat penggunaan aplikasi *Sibelius-7* sebagai media pembelajaran, ada berbagai masalah yang ditemukan seperti kurangnya fasilitas komputer/labtop yang menunjang keberhasilan penggunaan aplikasi *Sibelius-7*, pemahaman mahasiswa masih minim dalam mengoperasikan aplikasi *Sibelius-7* dan kurangnya referensi mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi *Sibelius-7* sebagai media pembelajaran pada matakuliah Harmoni II. Proses Pembelajaran menggunakan aplikasi *Sibelius-7* tentu diharapkan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi-materi pada matakuliah Harmoni II dan menghasilkan hasil belajar yang baik bagi peserta matakuliah Harmoni-II.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan aplikasi *Sibelius-7* pada mata kuliah Harmoni II di Program Studi Pendidikan Musik Gerejawi Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

dengan materi yang disesuaikan dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang telah dirancang sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti membuat penelitian yang berjudul **“Penggunaan Aplikasi Sibelius-7 Pada Matakuliah Harmoni di Institut Agama Kristen Negeri Tarutung ”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penting dilakukan dalam sebuah penelitian. Fungsi identifikasi masalah adalah penelitian lebih terarah dan fokus pada permasalahan serta cakupan permasalahan tidak terlalu melebar. Menurut Sugiyono (2019:60) Masalah adalah penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang terjadi, antara teori dan praktek, antara aturan dan pelaksanaan, antara rencana dan pelaksanaan.

Hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Minimnya pengetahuan mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi *Sibelius-7* pada proses pembelajaran Harmoni II di Prodi Pendidikan Musik Gerejawi Institut Agama Kristen Negeri Tarutung.
- b. Sarana komputer/Laptop di Institut Agama Kristen Negeri Tarutung belum maksimal.
- c. Proses penggunaan media pembelajaran *Sibelius-7* pada matakuliah Harmoni II belum maksimal.
- d. Perlu adanya tambahan referensi belajar mahasiswa tentang menggunakan *Sibelius-7* sebagai media pembelajaran mata kuliah Harmoni II.
- e. Perlu adanya pengajaran langsung tentang cara mengoperasikan *Sibelius-7*.

- f. Perlu adanya deskripsi tentang penggunaan aplikasi *Sibelius-7* terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah Harmoni-II.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah berfungsi untuk mengarahkan fokus penelitian mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan penelitian dalam melakukan penelitian. Menurut Sukardi (34:2019) batasan masalah digunakan untuk mempersempit permasalahan sehingga menjadi permasalahan yang dapat diteliti atau *researchable problem*. Oleh karena itu, Berdasarkan idintifikasi masalah maka permasalahan yang diteliti dibatasi pada :

- a. Penggunaan *Sibelius-7* pada matakuliah Harmoni II di Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
- b. Hasil belajar matakuliah Harmoni II mahasiswa Institur Agama Kristen Negeri Tarutung dengan menggunakan *Sibelius-7*

D. Rumusan Masalah

Masalah pada penelitian yang sudah di identifikasi dan dibatasi harus di rumuskan agar dapat memberikan arahan ketikan melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2020:63) Rumusan masalah adalah suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dirumuskan sebagai berikut

- a. Bagaimana penggunaan *Sibelius-7* pada matakuliah Harmoni-II di Institut Agama Kristen Negeri Tarutung?

- b. Bagaimana hasil belajar matakuliah Harmoni-II mahasiswa Institut Agama Kristen Negeri Tarutung dengan menggunakan aplikasi *Sibelius-7*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum ialah memahami fenomena dari masalah yang telah di rumuskan. Menurut Sugiyono (2020: 44) Tujuan penelitian berfungsi untuk menggambarkan fakta, membuktikan, mengembangkan, dan menemukan pengetahuan. Oleh karena itu, Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian ini adalah

- a. Untuk mengetahui penggunaan *Sibelius-7* sebagai media pembelajaran matakuliah Harmoni-II di Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
- b. Untuk mengetahui hasil belajar matakuliah Harmoni-II dengan menggunakan Aplikasi *Sibelius-7* di Institut Agama Kristen Negeri Tarutung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Menurut Sukardi (2019:11) penelitian merupakan salah satu media yang andal untuk memenuhi bermacam-macam fungsi seperti menemukan hal baru, mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah khazanah pengayaan ilmu yang baru. Oleh karena itu, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Sekolah

Sebagai referensi untuk meningkatkan keterampilan mengajar Guru dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Sibelius-7*.

b. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan tentang ilmu Harmoni dan media pembelajaran musik khususnya aplikasi *Sibelius-7*.

c. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Harmoni dan media pembelajaran musik.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran musik.

2. Manfaat Praktis

a. Memberikan gambaran sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam kegiatan proses pembelajaran

b. Dapat meningkatkan pengetahuan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.