

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Sunhaji (2014:32) proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Menurut Gagne dalam Sunhaji (2014: 33) menjelaskan bahwa terjadinya perubahan tingkah laku tergantung pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam yang mempengaruhi belajar siswa adalah keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Termasuk faktor jasmani/aspek fisiologis seperti tonus (tegangan otot), kebugaran tubuh siswa, faktor rohaniah/faktor psikologis seperti motivasi, tingkat kecerdasan, bakat dan sikap siswa. Faktor dari luar yang mempengaruhi belajar siswa meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial, termasuk faktor sosial seperti guru dan teman-teman

sekolah, faktor non sosial seperti gedung sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan keluarga, cuaca dan waktu belajar yang digunakan.

Seni musik adalah sebuah keindahan suara yang dibuat sedemikian rupa kedalam sebuah komposisi musik, yang mana dalam membuat sebuah komposisi musik ada beberapa hal yang harus diperhatikan yang menjadi sebuah tolak ukur dalam pembuatan musik agar komposisi musiknya lebih jelas dan tertata. Dalam pembuatan musik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti halnya melodi, ritme, harmoni dan aransemen agar membuat musik itu lebih layak untuk diperdengarkan seperti halnya Menurut Halim dalam Nasrullah (2020: 16) Musik bukan hanya sumber suara yang enak didengar tetapi juga sumber penyembuhan. Musik penyembuhan atau yang biasa disebut dengan musik terapi menjadi sebuah cara untuk mempengaruhi relaksasi otak yang dapat merespon saraf untuk membuat manusia bisa merasa tenang dan rileks.

Manusia memainkan musik dengan instrumen musik, beberapa instrumen musik juga memiliki ciri-ciri tertentu dalam resonansi suaranya. Menurut Wicaksono (2009:4), musik merupakan karya cipta manusia memakai medium bunyi untuk menikmatinya. Musik hadir dalam bentuk kesatuan irama, melodi, harmoni, bentuk dan gaya, serta ekspresi. Musik itu sendiri meliputi tidak hanya instrumen saja, tetapi juga vokal. Hal ini berarti ketika seseorang mengetahui cara memainkan musik, belum dapat dikatakan sebagai pemusik apabila ia tidak memahami teknik vokal. Musik mempunyai estetika yang tinggi dan mengundang respon dari orang

yang mendengarnya. Hal ini dikarenakan musik melibatkan *sympathetic emotional responsiveness*. Tidak mengherankan jika musik dapat membuat suasana menjadi sedih atau gembira ketika sebuah musik dimainkan karena musik mempunyai sifat melibatkan *sympathetic emotional responsiveness*. Menurut Krehbiel (2006: 12) Musik bersifat ganda; itu adalah materi dan juga spiritual. Sisi materialnya dapat ditangkap melalui indera pendengaran, dan pahami melalui intelek; sisi spiritualnya dicapai melalui fantasi (atau imajinasi, jadi itu adalah musik kelas atas), dan bagian emosional dari kita. Jika ruang lingkup dan kapasitas seni, dan proses evolusi yang diungkapkan sejarahnya (catatan yang disimpan dalam nomen klaturnya), harus dipahami, penting bahwa dualita ini tetap diperhatikan. Ada sesuatu yang begitu kuat dan mendasar dalam daya tarik yang dibuat musik sehingga dimungkinkan untuk memperoleh kesenangan bahkan dari pendengaran yang tidak mau atau pendengaran yang tidak disertai dengan upaya analisis; tetapi apresiasi nyataakan keindahannya, yang berarti pengakuan akan kualitas yang menempatkannya di alam seni, dikondisikan pada pendengaran yang cerdas. Semakin tinggi kecerdasan, semakin tajam kenikmatannya, jika yang pertama diarahkan kesisi spiritual maupun materi.

Pendidikan seni musik juga untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi rasa keindahan, melalui pengalaman dan penghayatan musik. Bagi siswa pendidikan seni musik dapat menumbuhkan rasa senang dan rasa musik (*sense of music*) dari pada

unsur-unsur musik sebagai materi pengajaran. Menurut Rumapea (2019:102-103) Pendidikan seni musik merupakan salah satu komponen pengajaran yang terintegrasi mendukung pengembangan pribadi. Tumbuhnya rasa musik membuat siswa menjadi manusia luwes, berani, terampil, mandiri, dan kreatif. Melalui pembelajaran yang terarah, seni musik dapat dijadikan sebagai media guna membuat mencerdaskan kehidupan. Menurut Seashore (2021: 5) Pengetahuan musik adalah kecintaan pada musik karena nilai kognitifnya dapat dilacak dari pencapaian musik paling awal, seperti dalam pengenalan lagu yang berkembang, membaca penglihatan, kualifikasi untuk berpartisipasi dalam musik, dan apresiasi bentuk seni, di semua tahap dalam perkembangan musik individu penafsir dan pencipta musik tertinggi. Sementara musik adalah permainan perasaan dan daya tarik terutama untuk kehidupan emosional kita, penguasaan intelektual proses, kemampuan untuk memahami makna artistik, kemampuan untuk membangun bentuk seni yang indah, kemampuan untuk menganalisis unsur-unsur dalam kekuatan musik, kemampuan untuk melihat hubungan antara seni musik dan bentuk senilainnya, dan kemampuan untuk memahami kesatuan semua seni, adalah dasar dalam kecintaan manusia pada musik. Bahkan dalam pengajaran ilmu musik yang lebih baik dan logis, fondasi diletakkan untuk pendalaman wawasan dan pengungkapan nilai-nilai seni.

Pendidikan seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai teknik bernyanyi, memainkan alat musik, dan apresiasi musik. Pendidikan

seni musik memiliki dua aspek yang saling berkaitan yaitu aspek ekspresi dan apresiasi. Aspek ekspresi adalah cara penyampaian/penampilan seni musik berdasarkan proses penguasaan materi seni musik yang dipelajari. Unsur apresiasi adalah sikap untuk menghargai dan memahami karya musik yang ada. Menurut Surette, Mason (2018: 1) Pengetahuan tentang teknis musik, di sisi lain, tidak diperlukan untuk apresiasi, lebih dari pengetahuan tentang sifat pigmen atau hukum perspektif diperlukan untuk apresiasi gambar. Pengetahuan teknis seperti itu dapat dihilangkan, jika saja bersedia bekerja untuk kesenangan musik dengan memberikan perhatian aktif, dan jika memiliki beberapa panduan tentang apa yang harus didengarkan di antara begitu banyak dan semacam itu pada kesan pertama yang membingungkan. Bimbingan untuk membangkitkan perhatian, arahan tidak teknis seperti apa yang harus didengarkan.

Salah satu alat musik yang berpengaruh di tengah era musik modern ini ialah Drum, tidak hanya sebagai pengiring saja, namun dapat ditampilkan secara tunggal. Drum pada awalnya digunakan untuk perang, ritual keagamaan dan tanda peringatan bahaya, namun seiring berkembangnya zaman, instrumen drum memiliki fungsi lain yang berperan dalam musik. Berdasarkan sejarahnya, instrument drumset berkembang sejak tahun 1500 M, sebelumnya drum hanya terdiri dari tom-tom saja, kemudian berkembang menjadi drum set lengkap.

Fungsi tom-tom pada drumset umumnya digunakan untuk memberi isian di bagian-bagian tertentu pada lagu, namun pada musik tertentu tom-

tom dapat menjadi bagian utama pada lagu. Nama-nama bagian dari drumset adalah cymbal, large tom, tom-tom, bass drum, snare, dan hi-hat. Saat ini banyak sekali para pemain drum yang kreatif, mereka mengubah drum setnya menjadi tidak umum, misalnya dengan menambahkan instrumen lain pada drum atau dengan merubah posisi instrumen pada drum set menjadi tidak biasa. Tidak hanya kreatif, dari segi kemampuanpun mereka sangat mahir. Bisa dilihat dalam setiap acara para drummer atau festival solo drum mereka beradu teknik, gaya permainan, kemampuan dan menampilkan keunikan yang mereka miliki. Pada kenyataan setelah mereka bermain pada sebuah lagu atau menjadi pengiring dalam suatu *ansamble combo*, permainan mereka menjadi lebih sederhana karena permainan drum harus sesuai porsinya. Hal ini terjadi pada seluruh pemain drum di seluruh dunia.

Ada beberapa pemain drum yang mungkin tidak terlalu dikenal oleh kalangan awam, tetapi dari segi kemampuan mereka memiliki kemampuan yang luar biasa. Terbukti dengan seringnya para pemain drum nasional yang pernah berkolaborasi dengan musisi dunia seperti Demas Narawangsa dengan Steve Billman trio, Echa Soemantri dengan Tata Young, dan Gilang Ramadhan yang sering berkolaborasi dengan musisi dunia. Mereka adalah beberapa contoh pemain drum yang secara kemampuan dikatakan mahir dalam memainkan instrumen drum. Menjaga eksistensinya, dibutuhkan kreativitas yang lebih dibandingkan yang lainnya.

Teknologi merupakan produk dari sebuah kebudayaan untuk memberikan pengaruh untuk memenuhi kebutuhan. Saat ini salah satu teknologi yang cukup berpengaruh adalah teknologi berbasis informasi berupa internet. Menurut Desyandri (2014:2-3) Seiring dengan perkembangan zaman yang terjadi pada abad kedua puluh satu yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di satu pihak dapat memberikan keuntungan dan kemudahan pada manusia dalam memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan tanpa batas. Di lain pihak globalisasi merupakan sebuah momok mengerikan yang mengancam dan membahayakan, serta terjadinya perubahan sosial dan budaya manusia. Perkembangan zaman dapat mengakibatkan kegoncangan budaya yang menyeret generasi muda untuk mencari jalan hidupnya sendiri-sendiri. Percaturan globalisasi dapat ditengarai bahwa pengaruh positif dan negatif tidak berjalan secara seimbang. Hal ini dapat dijelaskan, bahwa dampak negatif perkembangan zaman lebih mendominasi perubahan sosial-budaya masyarakat. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melaju dengan cepat tanpa diikuti dengan perubahan sosial-budaya yang cepat pula, sehingga dampak yang muncul dapat ditengarai bahwa proses pendidikan dan keragaman budaya tidak lagi menunjukkan peran pentingnya dalam membangun peradaban bangsa. Khususnya terhadap peran penting pendidikan, keragaman budaya dalam menumbuhkan kembangkan kesadaran untuk tetap menjaga keharmonisan baik

dalam kehidupan individu, sosial, masyarakat, dan bangsa dalam kehidupan yang multikultural menjadi terabaikan.

Secara umum dari seluruh pengguna internet di dunia pastinya mengakses satu atau lebih dari website yang tersedia, seperti *web sharing Youtube*. *Youtube* menyajikan berbagai macam video, salah satunya video yang adalah berupa video tutorial yang memberikan pengajaran untuk penggunanya. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui bagaimana kegunaan *youtube* untuk para drummer sebagai media pembelajaran. Drummer memanfaatkan Video Tutorial yang ada pada *youtube*. Para drummer memanfaatkan video tutorial yang ada pada *youtube* untuk mempelajari teknik permainan drum agar dapat menjadi seorang Drummer yang baik. *youtube* menjadi pilihan sebagai media belajar karena sangat gampang diakses dimana saja dan kapan saja sesuai dengan kemauan penggunanya.

Pemanfaatan *youtube* sebagai pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drummer Sumatera Utara sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu para drummer yang ada di Sumatera Utara khususnya Kota Medan dalam mengetahui bagaimana teknik dan penerapannya kepada para drummer agar dapat menjadi seorang Drummer yang baik. Anggota dari Indonesian Drummer Sumut dari berbagai daerah seperti, Medan, Kabanjahe, Lubuk Pakam, Kisaran dan Tanjung Morawa Komunitas Indonesian Drummer Sumatera Utara memiliki jumlah sebanyak 80 peserta

yang terdiri dari usia 5 tahun hingga 32 tahun. Anggota komunitas tersebut memiliki anggota sebanyak 5 orang untuk usia dari 5 tahun hingga 12 tahun, lalu 75 orang yang dari berusia 13 tahun hingga 32 tahun.

Melakukan penerapannya, komunitas Indonesian Drumer juga memiliki kendala dalam melakukan pembelajaran menggunakan media *youtube*. Sebelumnya, pembelajaran dilakukan secara tatap muka, akan tetapi dikarenakan *pandemic covid 19* memaksa komunitas Indonesian Drumer Medan melakukan pembelajaran secara daring (*online*). Hal tersebut menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran itu dilakukan. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media *Youtube* Sebagai Pembelajaran Alat Musik Drum di Indonesian Drumer Sumatera Utara.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi disini merupakan untuk pengerucutan masalah penelitian yang akan dipaparkan. Menurut Sugiyono (2018:285) “Masalah merupakan penyimpangan antara yang seharusnya dengan yang terjadi”

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, masalah penelitian yang diambil oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media *youtube* menuntut para drumer untuk mengetahui teknik bermain drum yang baik.
2. Pembelajaran dengan media *youtube* kepada Komunitas Indonesian drumer Sumatera Utara

3. Teknik dalam Pembelajaran Drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara
4. Kendala menggunakan media *youtube* sebagai pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara
5. Penggunaan media *youtube* sebagai pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan ruang lingkup masalah atau upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas atau lebar sehingga penelitian itu lebih bisa *focus* untuk dilakukan. Sugiyono (2018:286) mengatakan “Batasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi dan *feasebilitas* masalah yang akan dipecahkan, selain itu juga faktor keterbatasan tenaga, dan waktu”. Oleh karena itu, peneliti perlu membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *youtube* sebagai pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara
2. Pemanfaatan media *youtube* dalam pembelajaran drum pada Indonesian Drumer Sumatera Utara.
3. Kendala penggunaan media *youtube* dalam pembelajaran drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan. Menurut Sugiyono (2018:286) “Perumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan masalah yang harus dicari jawaban melalui pengumpulan data”.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Penggunaan media *youtube* sebagai pembelajaran alat musik drum pada Indonesian Drumer Sumatera Utara?
2. Bagaimana pemanfaatan media *youtube* dalam pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara?
3. Apa kendala penggunaan media *Youtube* pembelajaran drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam suatu penelitian bertujuan untuk tercapainya pencapaian yang menjadi bentuk akhir dalam penelitian tersebut, menurut Sugiyono (2013 :397) berpendapat bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.” maka dari itu tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *Youtube* dalam pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara
2. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Youtube* dalam pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara
3. Untuk mendeskripsikan apa kendala penggunaan media *Youtube* dalam pembelajaran alat musik drum pada Komunitas Indonesian Drumer Sumatera Utara.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan sebuah kegunaan dan informasi baru yang didapat setelah melakukan penelitian, baik secara teori maupun praktis. Menurut Sugiyono (2016:291) Manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk mengembangkan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah.

1. Secara teoritis

- 1.1 Penelitian ini merupakan salah satu kajian pembelajaran yang sangat erat dan mampu memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan tentang alat musik drum.
- 1.2 Sebagai bahan referensi bagi penelitian yang berikutnya jika berhubungan dengan pemanfaatan media *youtube* dalam permainan alat musik drum.

1.3 Sebagai pembelajaran

2. Secara praktis

2.1 Bagi peneliti, agar dapat menambah wawasan tentang pemanfaatan media *youtube* dalam permainan alat musik drum

2.2 Bagi peneliti selanjutnya, menjadi salah satu referensi jika berkaitan dengan topik penelitian

