

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Menurut Pertiwi (2019:2), Mutu pembelajaran di Indonesia secara progresif diharapkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Ketika proses pembelajaran menggunakan media yang tepat, hasil dari kegiatan pembelajaran tersebut akan positif, dan media juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada kegiatan belajar mengajar. Selain itu, demi keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran, media merupakan bagian yang begitu integral yang harus ada dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Selain berfungsi sebagai alat bantu visualisasi, media pembelajaran juga dapat menggantikan pengalaman langsung yang sulit dilakukan di kelas, seperti simulasi eksperimen, visualisasi ruang angkasa, atau interaksi budaya yang jauh (Heinich et al., 2023:38). Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.

Musik adalah salah satu seni yang mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, Susunan bunyi dan nada yang tercipta dalam suatu karya musik mempunyai karakter yang berbeda dan punya variasi antara setiap penciptanya (Sugiarto 2019:30). Dengan demikian, keunikan musik tidak hanya terletak pada struktur nadanya, tetapi juga pada nilai-nilai kreatif dan emosional yang dituangkan oleh penciptanya. Secara kritis, pandangan ini menyoroti bahwa musik adalah refleksi dari individualitas dan kebebasan berekspresi manusia. Kritik yang muncul dari pandangan Rozi adalah bahwa musik, meskipun memiliki unsur teknis yang dapat diukur dan dipelajari, tetap membutuhkan sentuhan ekspresif agar tidak kehilangan makna kemanusiaannya. Sedangkan menurut (Rozi, 2020:15) musik adalah sebuah karya seni yang terdiri dari kesatuan unsur seperti irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur, dan ekspresi.

Dari kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa musik adalah entitas multidimensi: ia merupakan ekspresi personal (Sugiarto), dan struktur artistik yang terorganisir (Rozi). Pendekatan yang lebih kritis menunjukkan bahwa memahami musik secara utuh berarti melihatnya tidak hanya sebagai bentuk seni, tetapi juga sebagai fenomena budaya dan kemanusiaan yang menyatukan logika, emosi, dan identitas sosial manusia.

Media digital sebagai salah satu sarana menyampaikan informasi yang hadir melalui perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi dimana saat ini mengambil peran yang penting dalam kehidupan masyarakat. Penggunaan media digital berawal dari kehadiran internet yang memberikan metode berupa peningkatan pengajaran serta pembelajaran di lingkungan pendidikan (Ghavifekr,

Kunjappan, Ramasamy & Anthony, 2016:123). Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Tentunya dengan perkembangan jaman, merasa tertinggal jika tidak mengikuti dari perkembangan teknologi. Uyuni Widiastuti (2022) berpendapat bahwa media digital memungkinkan siswa mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih luas dan fleksibel. Dalam karyanya, ia menyatakan bahwa video pembelajaran, aplikasi, dan simulasi interaktif dapat menyajikan pengalaman belajar yang tidak dapat diberikan oleh metode konvensional.

Dalam konteks pengajaran seni musik di Sekolah Menengah Atas, teknologi digital menawarkan berbagai alat dan sumber daya yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Pengajaran seni musik memerlukan pendekatan yang kreatif dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep-konsep musik secara mendalam dan aplikatif. Teknologi digital memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif melalui penggunaan aplikasi musik, perangkat lunak notasi, dan platform pembelajaran online. Misalnya, aplikasi pembelajaran musik seperti *GarageBand* dan *Yousician* dapat digunakan untuk membantu siswa belajar memainkan alat musik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Firmansyah, D., & Lestari, T. 2021:34).

Pembelajaran musik dapat menggunakan teknologi aplikasi *smartphone* yang disebut *Simply Piano by Joytunes*. *Simply Piano by Joytunes* merupakan salah satu aplikasi *Google play's Best Apps of 2019*. Sebuah aplikasi yang dapat digunakan bagi pemula (tingkat dasar) yang ingin belajar memainkan piano dengan cara cepat dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam lagu

dalam proses pembelajarannya. *Simply Piano* juga memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam bagi subjek pembelajaran piano, ini berarti tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi ini dapat dijadikan media untuk metode pembelajaran piano yang lebih menarik, semisal dengan aplikasi ini kita dapat belajar teori musik dasar, khususnya pada piano dengan ditampilkan visual-visual yang menarik melalui video pembelajaran piano pada aplikasi *Simply Piano* tersebut.

Tangga nada mayor merupakan salah satu konsep dasar dan paling penting dalam teori musik. Materi ini memperkenalkan siswa pada struktur interval nada, hubungan antar nada dalam sistem tonal, serta menjadi landasan dalam bermain alat musik melodi seperti piano, gitar, dan pianika. Dalam konteks pembelajaran seni musik di tingkat SMA, pemahaman tangga nada mayor tidak hanya diperlukan dalam teori, tetapi juga sebagai dasar untuk praktik bermain alat musik dan aransemen lagu.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SMA Swasta Budi Utomo Medan, dalam mata pelajaran seni musik pada materi tangga nada tidak menggunakan media pembelajaran digital akan tetapi pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan buku yang telah disediakan. Beberapa kendala utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan sarana dan prasarana musik, kurangnya waktu pembelajaran, serta media pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan gambaran permasalahan tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital *“Simply Piano”* Pada Materi Tangga Nada Mayor di Kelas X SMA Swasta Budi Utomo Medan”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pengajaran tangga nada mayor tanpa menggunakan media pembelajaran menimbulkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa.
2. Siswa kesulitan dalam memahami Tangga Nada Mayor
3. Kurangnya Media Pembelajaran Interaktif yang Mendukung Pembelajaran Tangga Nada Mayor
4. Terbatasnya Sumber Daya dan Fasilitas Musik di Sekolah
5. Keterbatasan Akses Siswa terhadap Guru di Luar Jam Sekolah
6. Terdapat kendala dalam mengimplementasikan media pembelajaran
7. Tidak adanya media pembelajaran musik digital yang dipakai
8. Media pembelajaran musik yang dipakai hanya media konvensional.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran musik digital *“Simply Piano”* pada materi tangga nada di kelas X SMA Swasta Budi Utomo Medan?
2. Apa saja kendala yang dihadapi oleh guru pada implementasi media pembelajaran musik digital *“Simply Piano”* pada materi tangga nada di kelas X SMA Swasta Budi Utomo Medan?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, tujuan yang dicapai dalam penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran musik digital “*Simply Piano*” pada materi tangga nada di kelas X SMA Swasta budi utomo medan
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dalam implementasi media pembelajaran musik digital “*Simply Piano*” pada materi tangga nada di kelas X SMA Swasta budi utomo medan

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan penelitian ini :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai implementasi media pembelajaran musik digital “*Simply Piano*”. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan secara teoritis yang bermanfaat bagi proses perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini akan memberikan sudut pandang baru serta wawasan yang berharga, sekaligus menjadi alat untuk mengimplementasikan media pembelajaran musik digital “*Simply Piano*”
- b. Untuk para guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pertimbangan dalam merancang perangkat pembelajaran yang efektif, guna mencapai hasil belajar siswa yang optimal.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta untuk menyelidiki isu-isu yang berkaitan dengan hasil belajar lebih lanjut.
- d. Untuk Universitas Negeri Medan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan pendidikan melalui riset akademik, serta menambah koleksi referensi di Perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan (UNIMED).

