

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik merupakan salah satu cabang seni yang memanfaatkan bunyi (suara) sebagai media untuk menyampaikan pesan yang berupa ekspresi maupun keresahan terhadap suatu hal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Muttaqin & Susetyo (2021) musik dapat dipandang sebagai bahasa emosi yang bersifat universal, yang dapat dipahami lewat pendengaran, serta dirasakan makna dan kesan yang terkandung di dalamnya. Musik tidak hanya terbatas pada bentuk bunyi saja, melainkan dapat juga diwujudkan dalam bentuk visual yang berupa notasi musik, dimana ekspresi musikal diubah menjadi bentuk tertulis yang sistematis dan terstruktur.

Notasi musik merupakan bahasa komunikasi universal yang digunakan oleh pemain musik untuk menggambarkan elemen-elemen musik dan instrumen yang digunakan dalam sebuah komposisi musik. Salah satu notasi musik yang sering digunakan dalam pementasan karya musik adalah notasi balok karena memiliki patokan tinggi nada yang tetap dan sistematis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hutasoit, Sihombing, & Wiflihani (2021:19) dimana notasi balok merupakan simbol atau tanda untuk menyatakan tinggi rendahnya suara yang diwujudkan dengan gambar, notasi balok disebut notasi mutlak, karena mempunyai patokan tinggi nada yang tetap sehingga sangat tepat digunakan dalam bermain musik. Pembelajaran notasi balok merupakan salah satu aspek fundamental dalam bermain musik yang dapat dipelajari melalui lembaga pendidikan formal, seperti sekolah

musik, maupun non-formal seperti sanggar seni. Sanggar Seni GBKP Musik Tiup di Kecamatan Kabanjahe Kabupaten Karo merupakan salah satu lembaga pendidikan musik non-formal yang mengembangkan kemampuan bermain alat musik *brass* dengan menggunakan notasi balok sebagai dasar pembelajarannya.

Proses pembelajaran notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup masih menggunakan metode konvensional, yaitu dengan sistem ceramah dan penghafalan tanpa didukung dengan media pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran dengan metode konvensional akan menimbulkan rasa jenuh dan bosan. Pembelajaran notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup seharusnya menggunakan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurrita (2018:171) bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai upaya alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca notasi balok pada anggota sanggar seni GBKP Musik Tiup, sehingga proses pembelajarannya menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tahel & Ginting (2019) dimana media pembelajaran menggunakan teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran karena dapat diakses kapan dan dimana saja, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ke tingkat yang lebih baik Gorbunova & Hiner

(2018:128) “*The diversity, the global applicability of the MCT, provide new, in fact, limitless possibilities of self-realization, stimulate the rapid development of intelligence, raising training to a new level*”. Perkembangan Teknologi, Informasi, dan komunikasi (TIK) memungkinkan pemanfaatan fungsi berbagai media pembelajaran dengan menggunakan suatu alat disebut multimedia yang mampu menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, film bahkan bisa berinteraksi (Hirza & Sinaga 2019). Salah satu multimedia yang mudah digunakan adalah dengan media *smartphone*.

Penelitian yang dilakukan Fakhri Fauzani (2018) membuktikan bahwa penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi sibelius 7 dan music tutor terbukti efektif dan efisien dalam membantu proses pembelajaran notasi balok peserta didik. Berdasarkan temuan ini, penulis ingin mengimplementasikan aplikasi *Music Tutor* sebagai media pembelajaran notasi balok di Sanggar Seni GBKP Musik Tiup dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan membaca notasi balok anggotanya. Implementasi merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan sehingga bisa memberikan dampak berupa perubahan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap (Mulyasa, 2015:93).

Aplikasi *music tutor* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis *smartphone* bertemakan kuis interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca notasi balok. Aplikasi *music tutor* ini juga dapat mengembangkan keterampilan membaca notasi balok secara *sight reading* atau *prima vista*. *Sight*

reading adalah kemampuan membaca notasi balok tanpa mendengarkannya terlebih dahulu atau yang biasa dikenal dengan *primavista*. *Sight-reading is defined as the ability to read and sing from a notation without listening to it first or what is commonly known as primavista* (Larasati & Sukmayadi, 2021). Penggunaan aplikasi *smartphone* sebagai media pembelajaran memiliki efektivitas yang tinggi karena bersifat fleksibel karena dapat di akses secara mandiri tanpa terikat oleh waktu dan lokasi. *M-learning makes it easy for learning inside and outside the classroom because it uses a mobile device* (Larasati & Sukmayadi, 2021).

Proses Implementasi aplikasi *music tutor* di sanggar seni GBKP Musik Tiup akan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, penerapan, dan evaluasi. Implementasi aplikasi *music tutor* di Sanggar Seni GBKP Musik Tiup diperkirakan akan menghadapi beberapa tantangan, antara lain kebiasaan anggota menggunakan metode pembelajaran konvensional yang akan memerlukan waktu untuk beradaptasi dan keterbatasan fitur aplikasi *music tutor* yang tidak menyediakan teori lengkap tentang nilai-nilai notasi balok. Sehingga memerlukan sumber referensi tambahan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai notasi balok. Evaluasi yang sistematis dan komprehensif perlu dilakukan untuk memastikan bahwa implementasi aplikasi *music tutor* dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan anggota sanggar seni ini dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok. Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan maka penulis mengangkat penelitian berjudul: **“IMPLEMENTASI APLIKASI MUSIC TUTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK DI SANGGAR SENI GBKP MUSIK TIUP KABANJAHE”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahap pertama yang harus dilakukan sang peneliti. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting dalam penelitian, karena semua jalannya penelitian akan dituntun oleh perumusan masalah. Identifikasi masalah adalah menemukan suatu kesenjangan antara ekspektasi yang menimbulkan celah untuk diteliti. Menurut Hardani dkk (2020: 78), masalah adalah suatu kesenjangan (*discrepancy*) antara apa yang seharusnya (harapan) dengan kenyataan. Kesenjangan tersebut membutuhkan pemecahan melalui penelitian ilmiah yang melalui tahap-tahap metodologis. Berdasarkan pendapat tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tidak adanya media pembelajaran notasi balok pada sanggar seni GBKP Musik Tiup
2. Implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup
3. Kendala implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok sanggar seni GBKP Musik Tiup
4. Kekurangan aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup
5. Porses pembelajaran notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup yang belum maksimal

C. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi hal-hal yang menjadi fokus penelitian agar tidak terlalu luas mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dan juga keterbatasan waktu dan tempat. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup
2. Kendala implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang memiliki korelasi jawaban yang akan dipecahkan melalui penelitian. Sugiyono (2017) dalam Surbakti & Hurit et all., (2023:28) menyatakan bahwa rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan masalah yang harus dicari jawaban melalui pengumpulan data. Rumusan masalah dapat diambil dari hasil identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok anggota sanggar seni GBKP Musik Tiup?
2. Apa kendala implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup?

E. Tujuan Penelitian

Sahir (2021:2) menyatakan tujuan penelitian secara umum adalah untuk membentuk penemuan baru dari pengembangan penelitian atau pengetahuan terdahulu. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup
2. Mengetahui kendala implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan hasil akhir dalam proses penelitian yang diharapkan dapat memberikan dampak positif. Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan variasi baru dalam pembelajaran notasi balok dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *music tutor*
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan ataupun referensi bagi kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menyelesaikan suatu tugas akademik sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana, sekaligus peneliti dapat memahami hasil dari implementasi aplikasi *music tutor* dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup Kabanjahe.

b. Bagi Anggota Sanggar Seni GBKP Musik Tiup

Anggota sanggar seni GBKP Musik Tiup dapat meningkatkan kemampuan membaca notasi balok dengan media pembelajaran aplikasi *musik tutor* dan diharapkan mampu menjadi referensi di berbagai tempat pembelajaran lainnya.

c. Bagi Sanggar Seni GBKP Musik Tiup

Penerapan aplikasi *musik tutor* dalam penelitian ini dapat digunakan untuk menggantikan media konvensional dalam proses pembelajaran notasi balok di sanggar seni GBKP Musik Tiup dan diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar anggotanya di bidang membaca notasi balok.