

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai asset masa depan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Setiap daerah dituntu menciptakan pendidikan yang bisa meningkatkan kualifikasi SDM-nya sesuai dengan situasi dan kebutuhan daerah (Sutikno, 2006, hlm.4). Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah selalu mencari dan menemukan terobosan-terobosan baru atau inovasi dalam proses pembelajaran yang berdampak pada penanaman nilai-nilai karakter dan budaya bangsa. Pelaksanaan proses pembelajaran harus di dasarkan pada prinsip terjadinya interaksi secara optimal antara peserta didik dengan pendidik, antara peserta didik sendiri, serta peserta didik dengan aneka sumber dan media belajar (Miarso, 2011, hlm.9).

UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Arifin, 2011, hlm.182).

Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum 2013. Pelajaran seni pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) memuat materi seni musik, seni tari, dan seni rupa. Pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk kreatif dan mampu berekspresi sesuai dengan perkembangannya. Tujuannya adalah mengaktifkan segala kemampuan dan potensi dasar yang dimiliki oleh anak (Gapur dan Rusdewanti,2014, hlm.154).

Seni musik sebagai salah satu bidang yang diberikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan disiplin ilmu berkaitan dengan penanaman sikap apresiasi dan pengekspresian karya musik, serta rasa berseni (*sense of art*). Agar

pembelajaran seni musik kembali kepada tujuan pembelajaran yang tercantum pada kurikulum. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan pembelajaran seni musik yang berbasis teknologi informasi. Di dalam proses pembelajaran seni musik pemanfaatan teknologi informasi difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Riyanto, 2011, hlm.123). Akan tetapi, masih banyak juga ditemukan guru yang mengajar dengan gaya konvensional dan belum menggunakan teknologi informasi dan berpegang pada buku pegangan yang ada. Materi yang disampaikan secara konvensional terkesan statis dan siswa bosan mengikutinya, karena monoton. Jika kemudian kebosanan menjadi masalah utama yang membuat kelas tidak kondusif, maka harus diadakan perubahan gaya mengajar di kelas.

Untuk mengurangi kesan kaku di dalam proses pembelajaran perlu adanya hal-hal baru, seperti mengadakan games di setiap pertemuan untuk menggugah gairah siswa atau menggunakan media audio visual agar dapat menyita perhatian siswa, namun tetap menarik. Sehingga dapat mengajar di dalam kelas dengan efektif yang didukung dengan kondisi kelas yang kondusif (Magara, 2013, hlm. 43).

Saat ini Teknologi Informasi dan Komunikasi jika dimanfaatkan dapat memiliki dampak positif terhadap performansi dan prestasi belajar peserta didik (Sulistyowati, 2011, hlm.101). Dewasa ini telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran. Komputer memiliki peran sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran (Tegeh, Santyasa dan Iwan, 2014, hlm.4). Berbagai upaya untuk menumbuhkan kreatifitas dan motivasi guru dalam memanfaatkan TIK dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Haryoko, 2009, hlm.2)

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara kepada guru mata pelajaran seni musik di sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 1 Palembang pada tanggal 05 Februari 2015 di dapatkan fakta di lapangan antara lain : (1) guru yang mengajar seni musik masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, latihan dan tanya jawab.; (2) Di dalam proses pembelajaran siswa lebih sering membaca buku yang telah disediakan oleh sekolah sehingga proses

pembelajaran terkesan monoton; (3) waktu tatap muka pelajaran seni musik memang hanya sedikit, yaitu 80 menit dalam seminggu atau 2 X 40 menit, sehingga tidak dipungkiri bahwa pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Palembang tidak maksimal dan (4) media yang digunakan oleh guru seni musik SMP Negeri 1 Palembang hanya menggunakan *keyboard* ketika mengajar notasi balok. *Keyboard* hanya menyajikan bunyi audio saja, tanpa visualisasi dari yang dibunyikan; (5) siswa sulit untuk memahami notasi musik khususnya notasi balok dalam pembelajaran seni musik dan (6) guru mata pelajaran seni musik belum pernah menggunakan suatu teknologi informasi berupa aplikasi *software* sebagai media belajar. Pada hal sarana dan prasarana pendukung di SMP Negeri 1 Palembang sangat menunjang untuk guru menggunakan teknologi informasi berupa aplikasi *software* di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang peneliti dapatkan di lapangan, untuk itu peneliti merasakan masih terbatasnya media pelajaran untuk seni musik, sehingga perlu dikembangkan suatu media pelajaran seni musik yang dapat menumbuhkan minat serta kreativitas guru dan siswa itu sendiri. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam belajar (Purwasih, 2012, hlm.124). Di dalam pelajaran seni musik diperlukan media pembelajaran yang mampu memandu siswa dalam membangun pemahaman dan kompetensinya dibandingkan dengan pembelajaran monolitik. Dalam hal ini media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal (Yohana, 2011, hlm.2)

Untuk memaksimalkan pembelajaran seni musik pada materi notasi musik khususnya notasi balok yang di anggap sulit oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Palembang, maka peneliti tertarik mengembangkan modul elektronik dengan menggunakan program Sibelius 6 sebagai media kemampuan membaca notasi musik. Hal ini di dasarkan dari pendapat Sadiman (2011, hlm.8) bahwa media yang dikembangkan harus dapat menyampaikan pesan kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin bisa terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Hal ini di karenakan

media dengan menggunakan Sibelius menggunakan *software notater* yang digolongkan dalam *Musical Notation Software* sehingga dapat dilihat secara visual dan dapat didengar juga.

Media elektronik dengan menggunakan program Sibelius 6 ini dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer. Media elektronik dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajarannya. Selain itu modul elektronik ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efisien dan efektif, serta interaktif. Sehingga minat dan hasil belajar siswa meningkat. Pengembangan media elektronik menggunakan program *Sibelius 6*. Sibelius merupakan aplikasi lunak bersifat audio visual yang memberikan kemudahan dalam menulis notasi. Keunggulan dari Sibelius 6 adalah kemudahan dalam mengoperasikan *software* tersebut. Selain itu, fiturnya yang lengkap memudahkan dan menjawab setiap keinginan pengguna untuk menulis dan menghias notasi sesuai dengan yang diharapkan. Bunyi instrumen musik yang dihasilkan oleh Sibelius 6 mendekati bunyi instrumen musik nyata, sehingga memberikan efek yang nyaman untuk didengar dan memberikan pemahaman 5 tentang berbagai karakter bunyi berbagai instrumen musik. Keunggulan lain dari Sibelius 6 adalah ketika pengguna menuliskan beberapa notasi di atas paranada yang membentuk sebuah melodi, pada saat itu juga pengguna dapat melakukan *playback* dari hasil penulisan notasinya. Sibelius 6 mempermudah dan memperindah tulisan notasi dan susunan akor, sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami karena tampilan yang jelas dan suara yang dihasilkan mendekati suara instrumen yang sedang dimainkan secara langsung. (Arly, 2007, hlm.2)

Penggunaan media elektronik dengan menggunakan *software Sibelius 6* sebagai media pembelajaran. Dikarenakan program Sibelius 6 memiliki tampilan yang sudah memenuhi beberapa kriteria sebagai media pembelajaran. Penataan notasi dan kejelasan bentuk notasi yang sangat baik, sehingga diasumsikan akan dapat menambah pemahaman siswa terhadap bentuk dan posisi notasi di atas paranada.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran notasi musik berbasis sibelius 6 di SMP Negeri 1 Palembang”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep pengembangan media pembelajaran notasi musik di SMP Negeri 1 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran notasi musik berbasis sibelius 6 di SMP Negeri 1 Palembang yang teruji validitasnya?;
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran notasi musik berbasis sibelius 6 di SMP Negeri 1 Palembang yang teruji praktikalitasnya?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran notasi musik berbasis sibelius 6 di SMP Negeri 1 Palembang sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui konsep pengembangan media pembelajaran notasi musik di SMP Negeri 1 Palembang;
2. Menghasilkan media pembelajaran notasi musik berbasis sibelius 6 di SMP Negeri 1 Palembang yang teruji validitasnya;
3. Menghasilkan media pembelajaran notasi musik berbasis sibelius 6 di SMP Negeri 1 Palembang yang teruji praktikalitasnya;

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat media Sibelius 6 sebagai media pembelajaran notasi musik di SMP Negeri 1 Palembang bagi guru mata pelajaran seni musik.
  - a. Dapat meningkatkan kreativitas guru dengan mengembangkan salah satu bahan pembelajaran;
  - b. Dapat menggunakan media Sibelius 6 sebagai media pembelajaran notasi musik sebagai bahan pembelajaran alternatif dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat

meningkatkan aktivitas belajar siswa, khususnya mata pelajaran seni musik kelas VIII di SMP .

2. Manfaat media Sibelius 6 sebagai media pembelajaran notasi musik di SMP Negeri 1 Palembang bagi siswa adalah sebagai berikut:

- a. Media Sibelius 6 sebagai media pembelajaran notasi musik yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi siswa sebagai sarana untuk mencapai hasil yang optimal dalam proses pembelajaran seni musik;
- b. Diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan aktivitas belajar mata pelajaran seni

3. Bagi sekolah

Manfaat media Sibelius 6 sebagai media pembelajaran notasi musik bagi sekolah yaitu untuk memberikan sumbangan pengetahuan dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga dapat mendorong peningkatan aktivitas belajar seni musik di sekolah.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dipergunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai media Sibelius 6 sebagai media pembelajaran notasi musik

## **E. Sistematika Penulisan**

Agar dapat mengarahkan penelitian **Pengembangan media pembelajaran notasi musik berbasis sibelius 6 di SMP Negeri 1 Palembang** menjadi rangkaian tulisan yang berurutan, maka penelitian ini direncanakan menjadi lima bab. Tiap-tiap bab menjabarkan penjelasan yang mendalam. Bagian dari bab tersebut antara lain:

*Bab pertama*, merupakan pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

*Bab kedua*, berisikan tentang kajian teori dan mengungkapkan beberapa teori yang berkaitan untuk dijadikan dasar penelitian beserta beberapa penelitian terdahulu. Secara khusus kajian teoritis yang dituliskan antara lain: hakikat belajar, hakikat pembelajaran, media pembelajaran, hakikat modul, konsep

pembelajaran musik, hakikat pembelajaran seni musik, hakikat notasi musik, hakikat notasi balok, program sibelius, model-model pengembangan, penelitian yang relevan, prosedur penelitian.

*Bab ketiga*, adalah kajian metodologi penelitian. Bab ini berisikan tentang: subjek penelitian dan tempat penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, uji coba media pembelajaran atau produk, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

*Bab keempat*, adalah hasil penelitian dan pembahasan tentang konsep pengembangan media pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang teruji praktikalitas dan validitasnya.

*Bab kelima*, merupakan rangkaian akhir dalam pembahasan penelitian ini yang berisikan simpulan dari pokok bahasan sesuai dengan rumusan dan rekomendasi bagi pembaca dan peneliti, sehingga diharapkan nantinya penelitian ini bisa memberikan kontribusi bagi masyarakat dan dikembangkan oleh penelitian lanjutan.