

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemampuan membaca notasi balok merupakan hal yang penting dalam pembelajaran musik, khususnya musik klasik. Maressa, Toruan, dan Yuliasma (2013) menyatakan bahwa seseorang tidak akan kesulitan untuk membaca partitur dalam bermain alat musik atau bernyanyi apabila telah mampu membaca notasi balok. Sehingga diperlukan kemampuan membaca notasi balok untuk membaca partitur notasi balok dalam mempelajari musik klasik.

Rendahnya kemampuan membaca notasi balok terkadang menjadi kendala saat membaca partitur dalam pembelajaran instrumen piano di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI. Hal ini dikarenakan mahasiswa yang mengikuti pendidikan musik di Departemen Pendidikan Seni Musik UPI pada umumnya tergolong kedalam kategori pemula dewasa karena tidak memiliki latar belakang pendidikan musik secara formal, khususnya piano (Gustina dkk dalam Gunara, 2016, hlm. 78). Akibatnya mahasiswa tidak terbiasa dan mengalami kesulitan dalam membaca notasi balok. Seringkali mahasiswa juga merasa tidak sanggup untuk membaca satu partitur secara utuh saat mempelajari sebuah karya, sehingga ketika mempelajari sebuah karya dalam pembelajaran piano diperlukan waktu yang cukup lama.

Permasalahan lainnya juga diungkapkan oleh Gunara (2016, hlm. 78) dalam artikelnya yang membahas mengenai pembelajaran piano di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI. Beliau mengemukakan bahwa tidak seimbang rasio antara jumlah dosen dan jumlah mahasiswa yang mengikuti perkuliahan, menyebabkan waktu belajar bagi mahasiswa menjadi terbatas dan sangat singkat. Terlebih lagi dalam masa pandemi COVID-19, kegiatan belajar mengajar daring tetap menjadi prioritas, sesuai dengan Surat Edaran Rektor Nomor 083 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kegiatan Akademik Semester Genap 2020/2021 di Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia dalam Masa Adaptasi Kenormalan Baru (AKB). Hal ini membuat kegiatan pembelajaran piano harus

dilaksanakan melalui jarak jauh. Mahasiswa yang tergolong dalam kelompok pemula dewasa dalam pembelajaran piano diharapkan memiliki kemandirian belajar. Hal tersebut sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, baik sebelum pandemi maupun saat masa pandemi.

Salah satu tujuan pembelajaran piano yang ingin dicapai di Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI adalah memberikan bekal kepada mahasiswa agar mampu membaca partitur secara efektif dan efisien (Gunara, 2016, hlm. 79), dalam hal ini partitur yang dimaksud adalah partitur notasi balok. Berdasarkan kesulitan mahasiswa dalam membaca notasi balok, kegiatan pembelajaran piano yang terbatas secara waktu, dan pembelajaran yang harus dilaksanakan melalui jarak jauh, diperlukan sebuah media pembelajaran. Media digunakan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Aswan, 2002, hlm. 136). Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Syamsina (2016) menunjukkan bahwa media Flashcard mampu meningkatkan kemampuan membaca notasi balok pada peserta didik berumur 16 tahun. Flashcard merupakan kartu yang berisi sampel gambar (Ngarofah dan Sumarni, 2018, hlm. 778), biasanya digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk anak-anak. Kekuatan *flashcard* adalah untuk me-recall suatu informasi agar seseorang menjadi tahu dan ingat (Syamsina, 2016, hlm. 6), penggunaan *flashcard* dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan kemampuan visual-kognitif, seperti belajar membaca notasi balok. Kemampuan membaca notasi balok terbukti memiliki keterkaitan dengan kemampuan visual-kognitif, hal ini diungkapkan oleh Lehmann dan Kopiez (2009, hlm. 349) lewat hasil penelitiannya bahwa seseorang yang menghabiskan banyak waktu untuk membaca notasi balok, telah mengembangkan adaptasi kognitif tertentu, seperti kecepatan memproses informasi visual dan keterampilan memori.

Namun demikian, penggunaan *flashcard* belum mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran jarak jauh dikarenakan bentuk *flashcard* merupakan kartu secara fisik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media

flashcard agar pencapaian tujuan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan peranan media dalam kegiatan pembelajaran sebagai bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Miftah, 2013, hlm. 100). Sehingga media pembelajaran ini dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kegiatan belajar membaca notasi balok pada mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Musik FPSD UPI, terutama pada angkatan 2019 dan 2020 yang menjalani perkuliahan jarak jauh selama masa pandemi Covid-19.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah dituliskan, maka peneliti merumuskan masalah yang dikaji, yaitu “Bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis multimedia interaktif dalam mempelajari karya musik piano di masa pandemi untuk pemula dewasa?”

Guna menjawab rumusan masalah di atas, maka peneliti memerlukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Materi apa yang disampaikan dalam media yang dikembangkan?
- 1.2.2 Bagaimana konsep dan desain media yang dikembangkan?
- 1.2.3 Bagaimana hasil pengembangan media tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dituliskan, tujuan umum dan tujuan khusus yang akan dicapai dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1.3.1 Tujuan Umum

Menghasilkan produk media pembelajaran dari pengembangan media *flashcard* yang berguna untuk mempelajari karya musik piano di masa pandemi untuk pemula dewasa.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Menjelaskan materi apa yang disampaikan dalam media yang dikembangkan.

1.3.2.2 Menjelaskan konsep dan desain media yang dikembangkan.

1.3.2.3 Menjelaskan hasil pengembangan media tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada bagian sebelumnya, maka dapat dilihat sejauh mana penelitian ini dapat berguna dan memberikan manfaat melalui dua aspek, yaitu teoretis (ilmiah) dan aspek praktis. Adapun penjabaran manfaat penelitian, sebagai berikut:

1.4.1 Segi Teoritis

Harapan peneliti, hasil dari penelitian ini akan menjadi dokumentasi secara akademis yang nantinya dapat menambah wawasan dan menjadi referensi mengenai pengembangan media dalam mempelajari karya musik piano.

1.4.2 Segi Praktis

1.4.2.1 Bagi Pengajar Musik

Pengajar dapat mengetahui keefektifan media yang dikembangkan ini. Selain itu pengajar juga dapat menggunakan media ini untuk membantu mempelajari karya musik piano.

1.4.2.2 Bagi Mahasiswa Musik

Mahasiswa musik dapat menggunakan media yang dikembangkan ini sebagai media dalam mempelajari karya musik piano, agar dapat mencapai tujuan belajar dengan lebih efektif dan efisien. Serta dapat turut mengembangkan media ini agar menjadi lebih baik.

1.4.2.3 Bagi Institusi

Penelitian ini dapat diuji lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mempelajari karya musik piano di institusi.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui bagaimana hasil pengembangan media *flashcard* dalam mempelajari karya musik piano untuk pemula dewasa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi yang peneliti susun terdiri dari tiga bagian. Bagian awal skripsi memuat halaman judul, lembar pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, ucapan terima kasih, abstrak, dan daftar isi, daftar gambar, serta daftar lampiran. Pada bagian isi terdiri dari lima bab, deskripsi dan susunannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, memuat konsep dan teori yang berkaitan dengan penelitian serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pada bagian ini peneliti membahas mengenai penelitian pengembangan, media pembelajaran, *flashcard*, pembelajaran musik, pembelajaran piano, serta pemula dewasa.

BAB III Metode Penelitian, memuat desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data. Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana peneliti merancang penelitian ini kedalam 4 tahap utama, *define, design, develop, dan disseminate*.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, memuat temuan penelitian berdasarkan data yang didapat serta membahas temuan tersebut sesuai dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti akan menjelaskan mengenai materi yang disampaikan dalam media yang dikembangkan, konsep dan desain dalam media yang dikembangkan, serta hasil pengembangan media tersebut.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, memuat kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta implikasi dan rekomendasi untuk pembaca. Pada bagian akhir skripsi memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.