

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Melihat perkembangan zaman saat ini, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja baik secara dekat maupun berjarak. Pembelajaran pada umumnya dilakukan dalam kelas dimana pengajar dan peserta didik berada dalam satu kelas. Terdapat bentuk pengajaran dimana pengajar dan peserta didik berada di tempat yang berbeda atau biasa dikenal sebagai pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh adalah bentuk pembelajaran dimana peserta didik dan pendidiknya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Bentuk pembelajaran ini sebelumnya digunakan oleh pekerja penuh waktu, personil militer, dan bukan penduduk negara yang bersangkutan atau individu di daerah terpencil yang tidak dapat menghadiri kelas. (Simonson, 2016) Kelebihan pembelajaran ini diantaranya adalah: (1) waktu dan tempat lebih fleksibel, (2) dapat mengeksplorasi materi lebih dalam dengan bantuan internet, (3) dilatih untuk menguasai teknologi yang sedang berkembang.

Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan diberbagai mata pembelajaran. Salah satu area yang cukup terkenal dalam pembelajaran ini adalah musik. Bentuk pembelajaran musik jarak jauh dimulai pada abad ke 18 dimana para peserta didik belajar dengan pengajar terlebih dahulu kemudian pengajar memberikan bahan pembelajaran selanjutnya untuk dilatih sendiri dirumah (Mark & Gary, 1992) Kemudian pada abad ke 19 pembelajaran musik jarak jauh berkembang melalui radio dan televisi. Penggunaan televisi merupakan awal terbentuknya pembelajaran jarak jauh secara modern (Kentnor, 2015) Terdapat beberapa penelitian terkait pembelajaran musik jarak jauh. Beberapa diantaranya berfokus pada persepsi peserta didik dalam pembelajaran musik jarak jauh (Albert, 2014, Koutsopidou, 2014; Kos & Goodrich, 2012; Walls, 2008) dan penelitian lainnya

berfokus pada tinjauan terhadap perkembangan pembelajaran musik jarak jauh yang sedang berlangsung (Kala, 2020; Subakti dkk, 2021; Chen, 2021).

Multimedia menjadi hal yang penting dalam kehidupan kita di era sekarang ini. Hampir semua bidang memanfaatkan multimedia untuk menjalankan aktivitasnya. Istilah multimedia menggambarkan sejumlah teknologi beragam yang menggabungkan media visual dan audio (Ho, 2007) contohnya adalah DVD, televisi, pemutar musik, perekam suara, PowerPoint, dan lain-lain. Menurut Bray (2000) multimedia membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas mereka, mendorong mereka untuk mengeksplorasi, dan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini juga tidak lepas dari bagaimana guru mengintegrasikan pengajarannya dengan penggunaan multimedia tersebut. Salah satu media yang saat ini sangat sering digunakan adalah smartphone. Menurut statista.com pengguna smartphone di Indonesia mencapai 81.87 juta. Selain praktis, smartphone juga memiliki banyak kegunaan salah satunya adalah sebagai media pembelajaran atau yang biasa dikenal sebagai *mobile learning* (*m-learning*). Sebagian besar penyedia aplikasi (*apps store*) seperti Play Store, Apple Store, Microsoft Store, dan sebagainya menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran musik yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Beberapa penelitian menyoroti bahwa pembelajaran dengan menggunakan media smartphone memudahkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel, meningkatkan kemampuan, dan mendapatkan ide baru (Chen, 2017; Wen et al., 2018; Yengin dan Lazarevic, 2018).

Pendidik musik memiliki banyak sumber daya teknologi yang tersedia sekarang. Akses internet menjadi lebih mudah dan memberikan kontribusi dalam belajar. Dalam hal musik, *m-learning* membantu memperluas pembelajaran di kelas ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran mereka di luar sekolah seperti menyusun, mendengarkan berbagai macam repertoar, berlatih keterampilan aural dan merekam penampilan sendiri. (Chen, 2017) Hal ini menunjukkan bahwa *m-learning* juga efektif digunakan sebagai

media pembelajaran secara kelompok maupun mandiri. *M-learning* memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk dapat berlatih dimana saja dan kapan saja.

Proses pembelajaran musik dalam penelitian ini dilakukan secara jarak jauh dan diikuti oleh 10 peserta didik yang berasal dari luar negeri yaitu India, Uni Emirat Arab, Hong Kong, Kuwait, Qatar dan Filipina. Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran ini antara lain: Peserta didik kurang peka terhadap nada sehingga ketika bernyanyi dengan iringan, suara yang dihasilkan tidak selaras dengan musik yang dimainkan. Masalah lainnya muncul ketika peserta didik menyanyikan melodi yang memiliki interval kuart, kwint dan sekt, nada tujuan dinyanyikan kurang tinggi setengah laras. Ritme yang berisi nada $\frac{1}{2}$ ketuk atau $1\frac{1}{2}$ ketuk dimainkan kurang akurat dan cenderung dimainkan 1 ketuk setiap notasinya dan ritme yang berisi nada 4 atau 2 ketuk dinyanyikan kurang dari ketukan yang seharusnya dinyanyikan ketika bernyanyi dengan iringan musik. Peserta didik kurang mengekspresikan sebuah lagu secara maksimal sehingga lagu terdengar datar dan pesan kurang tersampaikan dengan baik. Berdasarkan alasan tersebut dapat dikatakan bahwa kepekaan terhadap aspek musik peserta didik masih kurang. Kemampuan ini dapat dilatih dan dikembangkan dengan solfeggio. Solfeggio merupakan latihan kemampuan pendengaran pada musik baik ritmik maupun ketepatan nada. Mempelajari dan mempraktekannya memungkinkan peserta didik untuk mengenali dan memahami makna tanda dan simbol notasi musik, dan mengaitkannya dengan suara dan ritme yang diwakilinya (Tremblay & Champagne, 2007) Pendekatan secara tradisional dalam pembelajaran ini biasanya melibatkan pengajar untuk memainkan instrumen kemudian mengawasi dalam melakukan repetisi atau melatih ritme dengan ketukan jari. Pembelajaran solfeggio yang dilakukan selama ini didukung dengan buku cetak yang memungkinkan peserta didik belajar teori beserta latihan secara manual. Masalah buku pegangan tercetak adalah kurangnya media audio dan video untuk menggambarkan teks tertulis. Melihat permasalahan tersebut dapat dikatakan bahwa pendekatan yang telah berjalan kurang fleksibel karena dua hal:

pertama, peserta didik hanya dapat melakukan praktek solfeggio di kelas dan yang kedua, materi yang tersedia umumnya hanya berupa visual sehingga memerlukan lebih banyak media seperti instrumen dan metronome.

Tentu saja hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi para peserta didik serta pengajar untuk melakukan sebuah kelas vokal terutama dalam melakukan praktek solfeggio karena lingkungan sekitar yang kurang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Selain waktu yang terbatas di kelas, peserta didik kurang memiliki kemampuan untuk memainkan instrumen sehingga mengalami kesulitan untuk menyanyikan nada sesuai, bernyanyi dengan tempo yang tidak stabil, kurangnya kepekaan terhadap ritme, dinamika dan artikulasi saat melakukan kegiatan praktek solfeggio. Sisi lain jika melihat dari cara peserta didik berlatih, mereka berlatih secara *a capella* dan hanya mampu menyanyikan lagu sesuai dengan nada yang ada dipikirkannya tanpa mengetahui nada dasar tersebut salah atau benar. Hal ini dapat dicapai apabila pembelajaran di kelas dapat diteruskan di rumah masing-masing namun tidak memungkinkan karena kurangnya media yang ada. Pengajar juga tidak dapat memberikan materi di luar kelas untuk dilatih karena kurangnya kemampuan peserta didik dalam memainkan instrumen terutama materi yang diberikan adalah materi yang belum pernah didengar sebelumnya. Diperlukan sebuah program yang dapat memainkan sebuah iringan alat musik dan dapat diakses dimana saja dan memadai untuk membantu proses pembelajaran melalui multimedia.

Keragaman multimedia memberikan guru dan siswa untuk lebih fokus pada pengembangan pengalaman bermusik seperti komposisi, improvisasi dan pertunjukan. Musescore sebagai aplikasi WYSIWYG (What You See Is What You Get) menawarkan cara untuk mempelajari sebuah lagu, mengembangkan keterampilan bermusik seperti membaca notasi, memainkan instrumen dan membantu untuk pembelajaran musik. Musescore adalah sebuah software penulis skor profesional yang tersedia secara terbuka dan gratis. Program dapat diunduh pada banyak perangkat di dalam dan di luar kelas sesuai kebutuhan siswa dan

guru. Program ini dapat mengintegrasikan pembelajaran musik dengan ICT. Musescore memiliki antarmuka yang sederhana, ramah pengguna dan mendukung untuk dijadikan sebagai media pembelajaran berupa m-learning karena dapat diakses melalui perangkat seluler. Keunggulan Musescore antara lain: (1) aplikasi ini dapat diunduh secara gratis dan fitur yang serupa dengan aplikasi WYSIWYG lainnya dapat digunakan secara gratis, (2) tersedia dalam berbagai sistem operasi yaitu Windows, MacOS, Linux, Android, dan iOS sehingga memudahkan untuk membuat materi dan menyebarkan materi latihan kepada peserta didik dalam berbagai perangkat. (3) aplikasi dapat diakses melalui peramban internet (4) memiliki sebuah komunitas untuk berbagi partitur musik. (Watson, 2018)

Peranan aplikasi Musescore untuk melatih sensitivitas musik antara lain : (1) Melodi yang ditulis dalam musescore digunakan untuk melatih kemampuan untuk mengidentifikasi nada, mengimitasi nada, mengidentifikasi dinamika dan artikulasi (2) latihan notasi ritmik (*rhythmic notation*) untuk melatih kemampuan mengenali nilai notasi serta kemampuan memainkan pola ritme dengan tepuk tangan setelah audio dari musescore selesai dimainkan, (3) Mengidentifikasi tanda birama dan perubahan nada dengan mendengar melodi singkat. Melalui pernyataan tersebut, peneliti memilih Musescore karena aplikasi ini digolongkan sebagai aplikasi WYSIWYG yang memberikan visual dan audio sehingga mendukung dalam pemberian materi.

Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah materi virtual yang dilengkapi dengan audiovisual untuk menggambarkan teks tertulis yang digunakan selama proses pembelajaran solfeggio jarak jauh dengan memanfaatkan program Musescore. Materi ini juga dilengkapi dengan metronome agar pengajar dan peserta didik dapat menyesuaikan kecepatan melodi yang dimainkan. Peserta didik juga dapat melakukan latihan mandiri di luar kelas melalui perangkat selulernya agar kemampuan aural dapat terasah melalui latihan secara berkala.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Solfeggio berbasis M-Learning dapat dioptimalkan melalui Pemanfaatan Aplikasi Musescore?”, dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis pengembangan media m-learning untuk pembelajaran solfeggio melalui pemanfaatan aplikasi Musescore?
2. Bagaimana desain pengembangan media m-learning untuk pembelajaran solfeggio melalui pemanfaatan aplikasi Musescore?
3. Bagaimana implementasi media m-learning untuk pembelajaran solfeggio melalui pemanfaatan aplikasi Musescore?
4. Bagaimana evaluasi hasil pembelajaran solfeggio melalui media m-learning berbasis aplikasi Musescore?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memaparkan analisis pengembangan media m-learning untuk pembelajaran solfeggio melalui pemanfaatan aplikasi Musescore.
2. Mengembangkan suatu desain media m-learning untuk pembelajaran solfeggio jarak jauh dengan Musescore.
3. Mendeskripsikan langkah-langkah implementasi media m-learning untuk pembelajaran solfeggio jarak jauh dengan Musescore
4. Memaparkan hasil evaluasi media m-learning untuk pembelajaran solfeggio jarak jauh dengan Musescore agar dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penggunaan saat melakukan pengajaran jarak jauh

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran solfeggio berbasis *m-learning* melalui pemanfaatan aplikasi Musescore diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Manfaat teoretis:
 - a. Memberikan masukan dalam penggunaan multimedia untuk pembelajaran solfeggio.
 - b. Menjadi pedoman untuk pengembangan media pembelajaran berbasis m-learning.
 - c. Menambah khasanah kajian ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat praktis:
 - a. Pengajar musik: agar media ini dapat digunakan dalam pembelajaran musik dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan bahan pembelajaran
 - b. Peserta didik: agar dapat digunakan untuk melatih rasa musikalnya sehingga mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran solfeggio
 - c. Lembaga pendidikan: Sebagai media ajar yang lebih kreatif dalam upaya meningkatkan hasil dan minat belajar
 - d. Instansi lain dan masyarakat: dapat memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis m-learning

1.5. Sistematika Penulisan Tesis

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 serta beberapa penelitian terdahulu. Sub-bab yang dituliskan antara lain mengenai literasi musik, solfeggio, *mobile learning* dan Musescore yang akan digunakan sebagai landasan konseptual dalam perancangan desain.

Bab ketiga memaparkan tentang prosedur penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dari awal hingga akhir penelitian. Bab ini berisi desain penelitian, Teknik pengumpulan data, data dan partisipan penelitian, dan teknik analisis data.

Bab keempat berisi tentang hasil temuan – temuan di lapangan serta pembahasan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Solfeggio berbasis *m-learning* dengan memanfaatkan aplikasi Musescore

Bab kelima, merupakan rangkaian akhir dalam pembahasan penelitian ini yang berisikan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan implikasi serta rekomendasi dari penelitian ini untuk penelitian selanjutnya.