

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Abad 21, merupakan abad yang menuntut sebuah perubahan dan perkembangan pada berbagai aspek khususnya bidang pendidikan. Sejalan dengan kemajuan teknologi (revolusi digital) pada abad 21 ini pendidikan mendapat sebuah tantangan yang salah satunya ialah bahwa pendidikan abad 21 menuntut kompetensi dan keterampilan yang berbeda dari sebelumnya. Pada abad 21, kompetensi pendidikan ditargetkan untuk memenuhi tiga unsur pokok, yaitu *competition, compatible dan multiliteracy* serta menerapkan prinsip 4C meliputi *collaboration, critical thinking, creativity, and communication*.¹ Untuk mencapai target tersebut, kompetensi pendidikan harus digeser dari sekedar mencari pengetahuan hingga ke taraf penciptaan dan pengembangan ilmu. Peran seorang gurupun sangat dibutuhkan dalam hal ini.

Pada abad 21, guru dituntut sebagai figur yang serba super/serba bisa, di samping sebagai sosok yang patut diteladani. Guru tidak hanya harus menjadi sosok manusia yang bijaksana, berakhlak mulia, arif, adil, disiplin, berkepribadian stabil, jujur, dan bertanggung jawab, tetapi juga harus mumpuni menjawab segala tantangan zaman. Intinya seorang guru harus berkharisma dan menjadi individu yang dinamis serta *futuristic* membimbing muridnya untuk selalu siap menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Selain itu, tantangan pendidikan abad 21 juga mengharuskan

¹ <http://www.p21.org/about-us/p21-framework>

guru mampu menguasai IT agar dapat menerapkan model pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajarannya. Seperti *e-learning*, *mobile learning*, *blended learning*, atau pembelajaran berbasis elektronik lainnya.² Karena berdasarkan salah satu jurnal menyatakan, bahwa abad 21 penguasaan IT adalah sebuah tuntutan bagi semua siswa.³ Maka dari itu, kesimpulannya bahwa dalam pembelajaran abad 21 murid dan guru sama-sama diharapkan mampu melibatkan penggunaan IT berwujud komputer ataupun media digital yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Disinilah peran guru sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan atau tantangan dalam pendidikan pada abad 21. Guru harus memikirkan bagaimana penggunaan IT bisa diterapkan pada pembelajaran di setiap sekolah khususnya sekolah yang jauh dari pusat kota. Termasuk juga guru musik, dalam situasi ini sudah harus bisa menerapkan penggunaan IT dalam pembelajarannya. Salah satu guru yang sudah berusaha menghadapi tantangan atau kebutuhan pendidikan abad 21 ini terlihat dari guru seni musik SMA PGRI Cibadak Sukabumi. Walaupun lokasi sekolah jauh dari pusat kota, namun Beliau tidak menolak kemajuan zaman dengan mencoba memanfaatkan kemajuan teknologi. Beliau berinovasi dalam menciptakan pembelajaran musik yang cara mengandalkan peran dari sebuah media berwujud *software* berbasis *PC* dan *android/IOS*. Beliau menerapkan media *software Sibelius 7*

² Rusman, 2017, *Belajar dan pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*, Kencana, Jakarta, P. 147

³ Andrew Churches, 2008, *Blooms digital taxonomy*, Edorigami Wikispaces, <http://edirogami.wikispaces.com/Bloom%27+Digital+Taxonomy>

dan *Music Tutor* dalam pembelajaran notasi balok dengan tujuan memotivasi semangat belajar siswa karena salah satu media tersebut menerapkan metode *game* namun tetap bersifat edukatif. Hal ini sesuai dengan salah satu jurnal yang mengatakan “*The effect of technology on the sight reading, ascertain an understanding of the teaching in the 21st century that demands profession*”.⁴ Itu berarti bahwa teknologi memiliki efek atau peranan untuk mengatasi ketidakpahaman dalam pengajaran notasi balok dan itu merupakan sebuah tuntutan profesi pada abad 21. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sesuai dengan paradigma baru pendidikan musik, bahwa pendidikan musik termasuk *creative use of technology* (*paper of conference INTE 2017*).

Berdasarkan pada paparan di atas, maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan media *software sibelius 7* dan *music tutor* dalam pembelajaran notasi balok di SMA PGRI Cibadak Sukabumi tersebut.

B. FOKUS PERMASALAHAN

Untuk lebih terarahnya pembahasan penelitian ini maka penulis membatasi bahasan hal-hal yang terkait dengan Penggunaan Media *Software Sibelius 7* dan *Music Tutor* dalam Pembelajaran Notasi Balok Murid Kelas X SMA PGRI Cibadak Sukabumi.

⁴ Upitis,R, Abrami,D.C dan Varela,W, 2014, ‘Independent music teaching in the 21st century: what teachers tell us about pedagogy and the profession’, *International society for music education*, hh. 300-312.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dan pokok-pokok pemikiran pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Penggunaan Media *Software Sibelius 7* dan *Music Tutor* dalam Pembelajaran Notasi Balok Murid Kelas X SMA PGRI Cibadak Sukabumi ?

D. MANFAAT PENELITIAN

Jika penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, maka hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan informasi bahkan kontribusi langsung sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran seni budaya khususnya seni musik dalam materi notasi balok. Di samping itu timbul juga manfaat lain, di antaranya:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa terkait menambah pemahaman dan siswa dalam membaca not balok baik untuk seni suara maupun seni instrument.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini ditujukan bagi:

2.1. Siswa

Siswa menjadi lebih mudah dan cepat dalam mengenal hingga menghafal notasi balok dengan bantuan media *software sibelius 7* dan *music*

tutor yang digunakan dalam pembelajaran musiknya. Disamping itu, siswa juga menjadi lebih cepat lancar ketika menyanyikan atau memainkan instrument dengan membaca partitur notasi balok.

2.2 Guru

Dengan media *software sibelius 7* dan *music tutor* tentunya dapat memudahkan guru untuk menyampaikan pesan dari materi pembelajaran. Serta hasil penelitian ini juga dapat memberitahukan guru mengenai suatu kekurangan atau kelebihan dari penggunaan media *software sibelius 7* dan *music tutor* dalam pembelajaran musik yang diterapkan.

2.3. Sekolah

Sekolah dapat lebih meningkatkan pembelajaran yang diterapkan dan dapat mengetahui hasil atau dampak dari penerapan suatu media *software sibelius 7* dan *music tutor* tersebut bagi muridnya. Selain itu sekolah juga dapat mencetak guru-guru yang lebih berkualitas dalam pengajarannya hingga menjadi perhatian sekolah lain dalam pembelajaran seninya.

2.4. Mahasiswa

Menjadi pertimbangan untuk mengkaji lebih dalam berkenaan dengan penerapan media dalam pembelajaran seni budaya/musik, serta dapat dijadikan rujukan untuk memilih dan mengembangkan alternatif metode pembelajaran yang sesuai untuk memperkenalkan notasi balok sampai melatih keterampilan membaca not balok pada siswa.

2.5. Peneliti

Peneliti dapat mengetahui tentang cara menerapkan media *software sibelius 7* dan *music tutor* dalam pembelajaran notasi balok dengan metode *game* yang tentunya meningkatkan nilai kreatif dan inovatif dalam hal mengajak murid belajar notasi balok.