

**PEMBELAJARAN UNSUR MUSIK, NADA DAN IRAMA
MENGUNAKAN PROGRAM KOMPUTER PIANO VIRTUAL
PADA SISWA KELAS II DI SD MONGGANG
SEWON, BANTUL**

TUGAS AKHIR
Program Studi S-1 Seni Musik



Oleh:

Hengki Pranoto
NIM. 0911344013

JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013

**PEMBELAJARAN UNSUR MUSIK, NADA DAN IRAMA
MENGUNAKAN PROGRAM KOMPUTER PIANO VIRTUAL
PADA SISWA KELAS II DI SD MONGGANG
SEWON, BANTUL**

TUGAS AKHIR
Program Studi S-1 Seni Musik

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4.204/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	23-08-2013 TTD <i>CT</i>



Oleh:

Hengki Pranoto
NIM. 0911344013



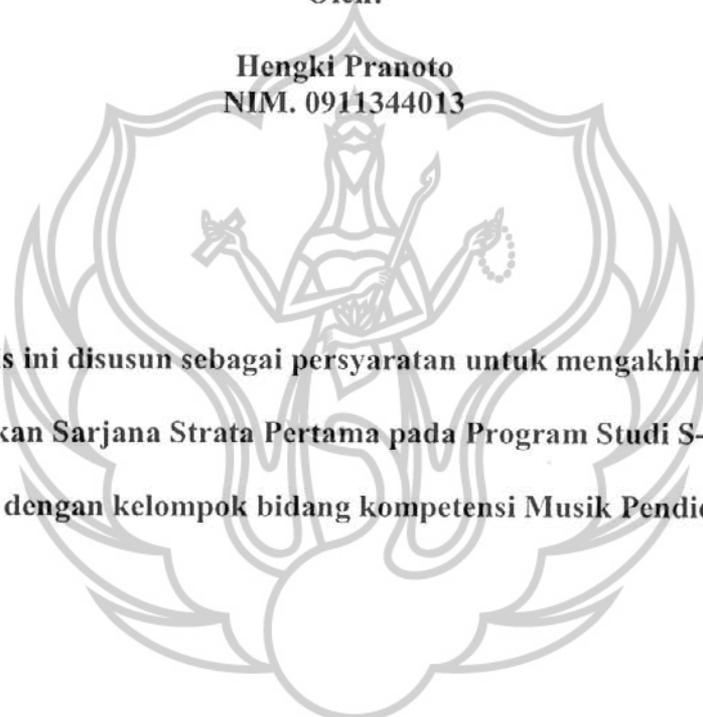
JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013



**PEMBELAJARAN UNSUR MUSIK, NADA DAN IRAMA
MENGUNAKAN PROGRAM KOMPUTER PIANO VIRTUAL
PADA SISWA KELAS II DI SD MONGGANG
SEWON, BANTUL**

Oleh:

**Hengki Pranoto
NIM. 0911344013**



**Karya tulis ini disusun sebagai persyaratan untuk mengakhiri jenjang
pendidikan Sarjana Strata Pertama pada Program Studi S- 1 Seni
Musik dengan kelompok bidang kompetensi Musik Pendidikan**

Diajukan kepada:

**JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

Tugas Akhir Program Studi S1 Seni Musik ini
Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan dinyatakan lulus
tanggal 24 Juni 2013

Tim Penguji:



Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus. St.
Ketua Program Studi/Ketua



Tri Wahyu Widodo, S.Sn., M.A.
Pembimbing I/Anggota



Drs. Junaidi
Pembimbing II/Anggota



Drs. R. Chairul Slamet, M.Sn.
Penguji Ahli/Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. I Wayan Dana, SST., M.Hum.
NIP. 19560308 197903 1 001

MOTO dan PERSEMBAHAN

“Anda tidak dapat mengubah tempat Anda memulai,
tetapi Anda dapat mengubah arah yang Anda tuju. Yang
penting bukan apa yang akan Anda lakukan, melainkan apa
yang sedang Anda lakukan”

Karya ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Bapak, Mamah, dan Novi Mariana keluargaku terkasih
- ❖ Fransiska Fania sahabat terkasih
- ❖ S. Bayu Darmawan, Wahyono dan seluruh keluarga besar
- ❖ Almamaterku, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- ❖ Semua Pihak yang telah membantu, memberikan dukungan dan doa dalam penyusunan skripsi ini.

**PEMBELAJARAN UNSUR MUSIK, NADA DAN IRAMA
MENGUNAKAN PROGRAM KOMPUTER PIANO VIRTUAL PADA
SISWA KELAS II DI SD MONGGANG
SEWON, BANTUL**

Oleh : Hengki Pranoto

Intisari

Perkembangan teknologi program komputer merupakan latar belakang dari penyusunan penelitian ini. Program komputer piano virtual adalah program atau aplikasi kategori permainan, namun dieksplorasi menjadi sarana dalam proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama pada siswa kelas II SD. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan hasil dari rangkaian proses penelitian melalui kata-kata. Strategi pendekatan yang digunakan adalah studi kasus. Dimana, peneliti terlibat langsung sebagai pengajar dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) proses pembelajaran unsur musik nada dan irama menggunakan program komputer piano virtual pada siswa kelas II SD Monggang, berjalan dengan baik. Siswa tidak merasa kesulitan mengikuti proses pembelajaran. (2) kualifikasi ketertarikan seluruh siswa adalah sangat tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan sarana program komputer piano virtual. (3) program komputer piano virtual bisa menjadi sarana alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Eksplorasi, Piano Virtual, dan Unsur Musik.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Atas berkat dan rahmat yang telah dilimpahkan-Nya sehingga Karya tulis ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S- 1 pada Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penelitian dan penyusunan karya tulis ini mendapatkan dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Andre Indrawan, M.Hum., M.Mus.St., selaku Ketua Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, dan dosen yang telah memberikan ilmu dan sikap disiplin dalam belajar bermain gitar klasik.
2. Dra. Suryati, M.Hum., selaku Sekretaris Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, yang telah memberikan banyak informasi kepada peneliti selama berada di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Tri Wahyu Widodo, S.Sn.,M.A., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan saran serta bantuan sehingga tugas akhir penyusunan karya tulis ini dapat terselesaikan.
4. Drs. Junaidi, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak menyumbangkan ide dan gagasan serta membantu sistematika penulisan karya tulis ini.
5. Drs. R. Chairul Slamet, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli yang telah banyak memberikan saran dan masukan sehingga tugas akhir ini menjadi lebih baik.

6. Kustaf Yusuf, S.Sn.,M.Sn., Dosen Mayor Gitar Klasik yang telah memberikan ilmu, saran, dan solusi dari permasalahan bermain gitar yang peneliti hadapi selama masa kuliah dari semester awal sampai semester akhir.
7. Bapak, Mamah, dan Novi Mariana adikku yang selalu mendukung, menyayangi dan mendoakan setiap waktu.
8. Fransiska Fania Anggraeni sahabat terkasih yang selalu mendukung dan mendoakan setiap waktu.
9. S. Bayu Darmawan dan Wahyono serta seluruh Keluarga besar yang telah banyak membantu, mendukung dan mendoakan kepada peneliti.
10. Teman-teman Gema dan semua teman yang peneliti temui di kampus, terima kasih telah memberikan rasa nyaman dan rasa kekeluargaan.
11. Agung Setiawan, Bowo, Dipo, Catur dan Teman-teman kost Pandanwangi yang telah memberikan pengetahuan dan keceriaan.
12. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Harapan peneliti, semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi banyak pihak. Khususnya bagi dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan. Peneliti menyadari bahwa karya dan penelitian ini masih kurang dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan pada karya dan penelitian yang akan datang.

Yogyakarta 24 Juni 2013

Peneliti,

Hengki Pranoto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
INTISARI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Metode Penelitian.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Pembelajaran.....	15
1. Pengertian mengajar.....	16
2. Pengertian belajar.....	17
B. Media Pembelajaran.....	20
1. Sejarah Media.....	20
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
3. Media Pembelajaran Komputer.....	23
C. Program Komputer Piano Virtual.....	24
1. Hardware Komputer.....	24
2. Software Komputer.....	26
D. Teori Musik Untuk Sekolah Dasar.....	28
1. Nada dan Garis Paranada.....	28
2. Not Balok dan Tanda Istirahat	29
3. Irama.....	30
4. Tangga Nada.....	32

E.	Psikologi Perkembangan Anak.....	32
1.	Masa Akhir Perkembangan Anak.....	32
2.	Perkembangan Motorik Masa Akhir Anak.....	33
3.	Perkembangan Afektif Masa Akhir Anak.....	34
4.	Perkembangan Kognitif masa Akhir Anak.....	34
BAB III	PEMBAHASAN	
A.	Sekilas Tentang SD Monggang.....	35
1.	Visi SD Monggang.....	36
2.	Misi SD Monggang.....	36
B.	Kegiatan Awal Penelitian.....	37
1.	Wawancara.....	37
2.	Eksplorasi Program Komputer Piano Virtual....	38
3.	Mempersiapkan Materi dalam Proses Pembelajaran.....	42
C.	Pelaksanaan Proses Pembelajaran Menggunakan Program Komputer Piano Virtual.....	44
1.	Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama Hari Sabtu, 13 April 2013.....	45
2.	Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua Hari Sabtu, 20 April 2013.....	47
3.	Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Ketiga Hari Sabtu, 27 April 2013.....	50
D.	Angket Ketertarikan Siswa.....	57
1.	Data Hasil Angket Ketertarikan Siswa.....	57
2.	Analisis Data Hasil Angket Ketertarikan Siswa	58
3.	Deskripsi Hasil Analisi Data Ketertarikan Siswa	62
E.	Permasalahan Selama Proses Pembelajaran.....	62
BAB IV	KESIMPULAN DAN SARAN	
A.	Kesimpulan.....	63
B.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		66
LAMPIRAN.....		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Qwerty Keyboard</i>	25
Gambar 2.2	Titinada Dalam Garis Paranada.....	28
Gambar 2.3	Tanda Kunci G.....	29
Gambar 2.4	Tanda Kunci F.....	29
Gambar 2.5	Bentuk, Nama, dan Nilai Not.....	30
Gambar 2.6	Bentuk, Nama, dan Nilai Tanda Diam.....	30
Gambar 2.7	Garis Birama.....	31
Gambar 2.8	Tangga Nada.....	32
Gambar 3.1	Icon Piano Key.....	39
Gambar 3.2	Tampilan Software Piano Key pada Monitor.....	39
Gambar 3.3	Icon Keyboard Tools.....	40
Gambar 3.4	Tampilan Keyboard Tools pada Monitor.....	40
Gambar 3.5	Icon Piano Prodigy.....	41
Gambar 3.6	Tampilan Piano Prodigy pada Monitor.....	41
Gambar 3.7	Tangga Nada.....	48
Gambar 3.8	Bunyi Nada dalam Notasi Angka.....	49
Gambar 3.9	Tanda Titik di atas Angka dalam Tangga Nada.....	51
Gambar 3.10	Tanda Titik di bawah Angka dalam Tangga Nada....	52
Gambar 3.11	Tanda Titik Setelah Angka dalam Notasi Angka.....	52
Gambar 3.12	Garis Paranada.....	53
Gambar 3.13	Garis Bantu Paranada.....	54
Gambar 3.14	Tanda Kunci G.....	54
Gambar 3.15	Tanda Kunci F.....	55
Gambar 3.16	Garis Birama.....	55
Gambar 3.17	Tanda Waktu.....	56
Gambar 3.18	Tangga Nada C Mayor pada Keyboard Tool.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kegiatan Proses Pembelajaran.....	44
Tabel 3.2	Hasil Jawaban Angket Ketertarikan Siswa.....	58
Tabel 3.3	Skor Angket Ketertarikan Siswa.....	59
Tabel 3.4	Kriteria Ketertarikan Siswa.....	60
Tabel 3.5	Kriteria Ketertarikan Keseluruhan Siswa.....	60
Tabel 3.6	Analisis Hasil Angket Ketertarikan Siswa.....	61
Tabel 3.7	Jumlah Siswa dalam Kualifikasi Respon.....	61
Tabel 3.8	Kualifikasi Ketertarikan Seluruh Siswa.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Piano Virtual.....	68
Lampiran 2	Angket Ketertarikan Siswa.....	80
Lampiran 3	Jawaban Angket Ketertarikan Siswa.....	82
Lampiran 4	Notasi Angka Lagu-Lagu selama Proses Pembelajaran.....	103
Lampiran 5	Dokumentasi Foto selama Proses Pembelajaran.....	105
Lampiran 6	Surat Ijin Pelaksanaan Penelitian.....	108
Lampiran 7	Surat Bukti Pelaksanaan Penelitian.....	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan musik pada Sekolah Dasar di Indonesia, sekarang ini tergabung pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Mencakup pelajaran dari semua kegiatan berkesenian, diantaranya; seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Pelajaran yang berlangsung satu tahun di bagi menjadi dua semester, fokus salah satu seni yang diajarkan pada semester pertama diulang berurutan sama persis di semester kedua akan tetapi dengan materi pelajaran berbeda atau materi pelajaran kelanjutan semester pertama.

Pendidikan seni musik dengan materi pembelajaran unsur musik nada dan irama berada di semester kedua pada kelas II SD. Unsur musik, nada dan irama mencakup materi pelajaran teori dasar musik berkaitan dengan pembelajaran unsur musik pada alat musik, rangkaian bunyi dan detak, pengenalan nada (tinggi rendah dan panjang pendek nada), meragakan dinamika dan bermain ritmis sederhana, notasi, serta bernyanyi lagu daerah maupun kebangsaan nasional.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan tanggal 26 Maret 2013, pada salah satu guru seni budaya dan keterampilan kelas II SD Monggang, menyatakan, materi pembelajaran seni musik sebatas mengajarkan lagu-lagu daerah dan kebangsaan. Pengenalan teori musik dasar yang seharusnya

berada di awal materi pembelajaran seperti tertera dalam kurikulum pendidikan untuk kelas II SD, tidak sampai diajarkan kepada siswa karena keterbatasan kemampuan guru yang bukan berasal dari pendidikan seni musik.

Belajar musik tidak terlepas dari peranan guru dalam mengajar. Berdasarkan pengamatan peneliti dan wawancara pada guru SBK kelas II SD Monggang, tanggal 30 Maret 2013, metode mengajar guru yang selama ini berjalan dalam proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama pada siswa kelas II di SD Monggang, masih konvensional, dengan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan metode ini tidak dapat fokus pada materi pembelajaran yang sedang guru terangkan. Siswa sibuk berbicara atau melakukan kegiatan sendiri.

Proses pembelajaran dengan fasilitas musik yang minim pada siswa kelas II di SD Monggang, seringkali berjalan dengan menirukan nada yang disuarakan oleh guru. Padahal suara manusia tidak di *tuning* seperti alat musik jadi tinggi rendah nada sulit untuk sama setiap waktu. Hal ini nantinya akan sulit untuk membuat siswa terbiasa dengan nada seperti pada piano dengan *tuning* standar. Selain itu jika hanya menirukan suara guru, tanpa adanya bantuan audiovisual atau obyek *instrument* musik langsung, proses belajar seni musik menjadi kurang menarik dan efektif. Proses belajar musik yang seharusnya menyenangkan menjadi relatif sesuai pembawaan mengajar guru.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, baik pada aspek informasi, komunikasi, sosial dan budaya, bahkan pendidikan. Sehingga menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan manusia dan terhadap kebudayaan dan peradabannya. Perubahan ini, juga memberikan dampak yang besar terhadap kebiasaan pola perilaku masyarakat dari melakukan semua kegiatan secara manual menjadi otomatis, tradisional menjadi modern. Teknologi merupakan pengetahuan terhadap penggunaan alat dan bagaimana alat tersebut mempunyai kemampuan untuk mengontrol dan beradaptasi dengan lingkungan yang disesuaikan pada kebutuhan manusia.

Perkembangan teknologi komputer yang berpengaruh pada dunia pendidikan, dapat membantu peranan guru yang tadinya merupakan satu-satunya sumber belajar siswa. Sebelum tahun 1990 ilmu pengetahuan yang diajarkan kepada siswa adalah hasil penemuan daya pikir guru sendiri. Seperti, guru memperkenalkan bermacam-macam alat musik dengan menceritakan saja tanpa ada gambaran konkrit. Namun perkembangan waktu membuktikan situasi tersebut tidak mungkin untuk dipertahankan. Setelah tahun 1990, perkembangan teknologi banyak dipakai sebagai sarana dalam proses pembelajaran, akan sangat mudah untuk saat ini ketika siswa belajar dapat langsung berhubungan atau melihat gambaran obyek yang siswa pelajari.¹

¹ Matt Jarvis, *Teori Psikologi* (Bandung: Penerbit Nusa Media), 164.

Program komputer yang tersedia saat ini untuk mendukung aktifitas bermusik adalah virtual *instrument*. Virtual *Instrument* yang peneliti maksud merupakan perangkat lunak (*software*) program komputer yang berdiri sendiri. Bukan program virtual *instrument* yang bekerja sebagai *plug-in* (*software* tambahan untuk menambahkan fungsi kerja yang lebih spesifik pada sebuah *software* aplikasi).²

Berdasarkan pencarian dan pengamatan peneliti pada bulan Maret sampai Mei melalui media internet, virtual *instrument* mempunyai visual, cara kerja dan bunyi yang sama persis dengan *real instrument*. Dari semua *instrument* musik yang ada pada saat ini, hampir semua sudah terdapat virtual *instrument*-nya. Diantara berbagai *instrument* musik, yang saat ini paling banyak adalah virtual *instrument* piano, gitar, drum dan ada juga beberapa *instrument* dari berbagai macam *instrument* etnis di Indonesia meskipun masih sederhana dan masih terus dalam pengembangan.

Revolusi teknologi membuat komputer semakin pintar, praktis bisa dibawa kemana-mana dan dipakai dimana saja. Komputer yang dulunya berbentuk besar terdiri dari rangkaian *monitor*, *keyboard*, *mouse* dan *CPU* (*Central Processing Unit*), kini menjadi satu rangkaian sederhana seperti laptop, *ipad* atau *tablet*.

Penggunaan virtual *instrument* sangat praktis karena, selain digunakan di komputer atau laptop, virtual *instrument* bisa digunakan pada *ipad*, *tablet* atau bahkan di *mobile handphone* sekalipun, sehingga bisa digunakan dimana

² Cliff Truesdell, *Mastering Digital Audio Production The Profesional Music Workflow with Mac OS X* (Canada: Wiley Publishing, Inc.), 343.

saja. *Real Instrument* merupakan *hardware* yang memerlukan ruang untuk dapat digunakan dan tentu saja tidak semua alat *real instrument* bisa dibawa dan digunakan dimana saja.

Pemilihan piano virtual dari virtual *instrument* yang lain sebagai media dalam proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama pada siswa kelas II SD Monggang, berdasarkan pertimbangan kelebihan dan manfaat seperti belajar pada *real instrument* piano. Kelebihan piano dibandingkan dengan *instrument* yang lain yaitu, piano mempunyai jangkauan nada yang lengkap dari nada yang paling rendah sampai nada yang paling tinggi. Selain itu piano mempunyai suara akustik yang cukup keras dengan *tuning* standar tidak gampang berubah tidak seperti gitar atau biola.

Sifat anak-anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang besar tentang kemampuan diri dan hal-hal yang terkait disekitarnya, memberikan peluang yang besar terhadap masuknya program komputer piano virtual ke dalam pola belajar musik mereka. Selain dapat membiasakan dengan nada *tuning* yang benar, juga dapat menarik dan memotivasi anak-anak untuk lebih bersemangat belajar musik tanpa ada keterpaksaan. Program komputer yang bersifat *mobile* juga memungkinkan anak dapat belajar secara mandiri dengan cara yang menyenangkan.

Potensi kemampuan guru SBK (seni musik) di SD Monggang terhadap penggunaan komputer serta Perkembangan teknologi komputer yang sekarang ini sudah masuk pada semua kalangan, baik orang dewasa maupun

anak-anak menjadi daya tarik peneliti dalam mencari solusi pembelajaran unsur musik, nada dan irama yang menarik dan efektif di SD Monggang.

Program komputer piano virtual yang kini hadir sebagai media alternatif bermusik menjadi fokus peneliti untuk menerapkan kepada proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengambil topik penelitian “Pembelajaran Unsur Musik, Nada dan Irama Menggunakan Program Komputer Piano Virtual pada Siswa Kelas II di SD Monggang, Sewon, Bantul”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama menggunakan program komputer piano virtual pada siswa kelas II di SD Monggang?
2. Bagaimana ketertarikan siswa kelas II di SD Monggang dalam pembelajaran unsur musik, nada dan irama dengan menggunakan program komputer piano virtual?
3. Apakah program komputer piano virtual dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama pada siswa kelas II di SD Monggang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran unsur musik nada dan irama menggunakan program komputer piano virtual pada siswa kelas II di SD Monggang.

2. Untuk mengetahui ketertarikan siswa kelas II di SD Monggang dalam proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama dengan menggunakan program komputer piano virtual.
3. Untuk mengetahui penggunaan program komputer piano virtual sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran unsur musik nada dan irama pada siswa kelas II di SD Monggang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman dan menambah pengetahuan peneliti dalam berinteraksi dengan peserta didik dan lebih inovatif dan kreatif dalam menerapkan media belajar yang tepat terhadap cara mengajar anak.

2. Bagi SD Monggang

Memberikan alternatif pembelajaran unsur musik, nada dan irama melalui media program komputer piano virtual pada siswa kelas II di SD Monggang dan harapannya meluas dapat ditiru oleh sekolah lain yang setingkat.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini bisa menjadi tambahan referensi mengenai media alternatif pembelajaran unsur musik, nada dan irama setingkat SD.

E. Tinjauan Pustaka

Sampai dengan penyusunan proposal ini, penulis belum menemukan penelitian sejenis dengan fokus yang sama. Beberapa literatur sebagai acuan pokok dalam penyusunan penelitian ini menggunakan buku-buku yaitu:

Muhibin Syah (2011) dalam bukunya “Psikologi Pendidikan (dengan pendekatan baru)”. Buku ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan belajar dan mengajar seperti tahapan proses belajar dan mengajar, katagori elemen-elemen konsep, dan pola hubungan antar elemen-elemen profesi pendidikan sesuai dengan tuntutan jaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Materi pada buku ini membantu dalam penyusunan bab II.

Rayandra Asyhar (2012) dalam bukunya “Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran”. Buku ini menguraikan media sebagai bagian komponen yang penting baik dalam proses pembelajaran maupun kegiatan penelitian. Dalam buku ini terbagi sembilan bab. Bab pertama menjelaskan pengertian media pembelajaran. Bab kedua menjelaskan jenis dan mengklasifikasikan media. Bab ketiga menjelaskan sifat dan karakteristik media pembelajaran. Sedangkan pada bab-bab selanjutnya lebih kepada menguraikan langkah-langkah dan prosedur pemilihan, pengembangan dan produksi media, meliputi media audio, audiovisual, buku ajar dan multimedia. Materi pada buku ini membantu dalam penyusunan bab II.

Matt Jarvis (2010) dalam bukunya “Teori-Teori Psikologi; Pendekatan Modern untuk Memahami Prilaku, Perasan, dan Pikiran Manusia”. Buku ini

menguraikan teori-teori atau paradigma dalam psikologi, dan membicarakan bagaimana psikologi membantu memahami perilaku, pikiran, dan perasaan orang. Pada halaman 163 dalam buku ini, juga menjelaskan teori-teori pembelajaran dengan bantuan komputer. Materi pada buku ini membantu dalam penyusunan bab II.

Eric Taylor. (1989) dalam bukunya "*The AB Guide to Music Theory*". Buku ini menjelaskan teori dasar musik yang membantu peneliti dalam penyusunan bab II dan III.

Kartika Budi. (2001) dalam jurnal Widya Dharma Universitas Sanata Dharma: "*Penelitian tentang Efektifitas dan Efisiensi Program Pembelajaran dengan Metode Demonstrasi dan Metode Eksperimen*". Jurnal ini membantu peneliti dalam mengklasifikasikan hasil angket ketertarikan siswa pada bab III.

F. Metode Penelitian

1. Rancangan Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami masalah sosial atau kemanusiaan dengan melibatkan upaya-upaya seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data, menganalisis data secara induktif, dan menafsirkan makna data.³

³ John W. Creswell, *Research Design (Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, halaman 4.

Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini untuk mengungkapkan proses pembelajaran musik dengan bantuan media program komputer. Sasaran penelitian ini untuk mengetahui informasi tentang proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama menggunakan program komputer piano virtual pada siswa kelas II di SD Monggang, Sewon, Bantul. Hasil akhir dari penelitian ini nantinya akan dideskripsikan secara sistematis, faktual, dan akurat tentang proses penelitian melalui kata-kata.

2. Strategi Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian untuk menyelidiki suatu program, peristiwa, aktivitas, dan proses sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur-prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.⁴

Penggunaan pendekatan studi kasus sebagai strategi dalam penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi gagasan awal peneliti dalam mengeksplorasi program komputer piano virtual sebagai media pembelajaran, proses dan aktivitas pembelajaran unsur musik, nada dan irama, dan peristiwa- peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran tersebut.

⁴ *Ibid.* 20.

3. Tahapan Penelitian

a. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama menggunakan program komputer piano virtual.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas II di SD Monggang, Sewon, Bantul.

c. Teknik Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Pengumpulan buku-buku atau sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama menggunakan media teknologi komputer sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dalam berbagai aspek kehidupan.

2) Observasi

Peneliti menggunakan observasi kualitatif. Observasi kualitatif merupakan observasi dimana peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas sekelompok individu di lokasi penelitian. Dalam pengamatan ini, peneliti merekam atau mencatat baik dengan secara terstruktur maupun semi terstruktur. Misalnya, peneliti mengajukan sejumlah pertanyaan mengenai aktivitas dalam lokasi penelitian yang memang ingin diketahui oleh peneliti. Peneliti juga dapat

terlibat dalam peran-peran beragam, mulai dari segi non partisipan hingga partisipan utuh.⁵

3) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua pihak antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan dengan maksud tertentu. Menurut Lincoln dan Guba (1985), wawancara adalah kegiatan mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain-lain; merekonstruksi sebagai yang dialami masa lalu; memproyeksikan sebagai yang diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang; memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain.⁶

4) Eksplorasi

Beberapa kegiatan peneliti dalam mengeksplorasi; Pertama, peneliti melakukan pencarian objek media program komputer yang bisa dijadikan media dalam proses pembelajaran unsur musik nada dan irama. Kedua, peneliti mengupas tentang bagaimana cara kerja program komputer piano virtual. Ketiga, peneliti mengeksplor program komputer maupun aplikasi piano virtual yang tadinya hanya program atau aplikasi permainan diterapkan menjadi media pembelajaran unsur musik, nada dan irama pada siswa kelas II SD Monggang.

⁵ *Ibid.* halaman 267.

⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif "edisi revisi"* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), 186.

5) Pelaksanaan Penelitian

Peneliti melakukan proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama menggunakan program komputer piano virtual sebagai media pembelajaran dengan didampingi guru kelas II SD Monggang. Diakhir proses pembelajaran peneliti menyebar angket untuk mengetahui ketertarikan dan keefektifan proses pembelajaran unsur musik, nada dan irama menggunakan program komputer piano virtual pada siswa kelas II di SD Monggang.

d. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen (1982), analisis data adalah upaya bekerja dengan data, memilah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan dapat dipelajari, serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁷

Menurut Seiddel (1998), analisis data prosesnya adalah sebagai berikut: Pertama, mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri. Kedua, mengumpulkan, memilah, mengklasifikasikan, mensintesis, membuat ikhtisar, dan membuat indeksinya. Ketiga, berpikir dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum.

⁷ *Ibid.* 248.

G. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun ke dalam empat bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua, merupakan landasan teori yang berisi Pengertian pembelajaran, media pembelajaran, program komputer piano virtual, teori musik untuk sekolah dasar, dan psikologi perkembangan anak.

Bab tiga, merupakan pembahasan yang berisi sekilas tentang SD Monggang, kegiatan awal penelitian, pelaksanaan penelitian, angket ketertarikan siswa, dan permasalahan selama proses pembelajaran.

Bab empat, merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari peneliti.