

Pengaruh Penggunaan Practice Program pada Peningkatan Kemampuan Bermain Instrumen Musik Drum Tingkat Dasar

Joshua William Simanjuntak^{1✉}, Trisakti
Universitas Negeri Surabaya

✉ Corresponding author
(joshua.20007@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman cara bermain genderang melalui metode *practice program*, sebuah metode ilmiah untuk memandu peserta didik dalam menyederhanakan dan memaksimalkan jam latihan. Dengan menggunakan metode *practice program*, peneliti meyakini bahwa hal tersebut akan memberikan peningkatan yang signifikan dalam memahami gagasan bermain drum dan memainkan inti dasar drum, yaitu rading not, mempelajari lagu-lagu utama, dan memperluas batasan melalui lagu pilihan bebas. Penelitian ini dilakukan di SMI (Sekolah Musik Indonesia) sebuah sekolah musik prestisius di Surabaya. Subjek penelitian ini adalah lima siswa dari SMI dengan tingkat pembelajaran dan usia yang berbeda-beda.
Kata kunci: *pembelajaran drum, metode practice program*

Abstract

This research is done to find the increase of understanding how to play drums through practice program method, a scientific method to guide the learner to simplify and to maximise the training hour to. By using practice program method, researcher believe that it will give significant increase in terms of understanding the idea of playing drums and to play the basic core of drums, which is rading notes, learn main songs, and expand the limitation through free choice song. This research was done in SMI (Sekolah Musik Indoneisa) a prestige music school in Surabaya. The subject of this research are five students from SMI with different level of learning, and age.

Keywords: *learning drums, practice program method*

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan kemampuan, skill, serta bakat dan minat anak, anak memerlukan banyak sekali proses pembelajaran, agar pengetahuan anak akan kehidupan, baik dari luar seperti lingkungan, kehidupan sosial, juga dari dalam, seperti kelebihan kekurangan, fungsi, bahkan hobi dan kesukaan. Hal tersebut diperlukan bagi anak, agar mereka bisa membentuk dirinya beserta karakter yang menjadi ciri khas masing-masing. Oleh karena itu, Pendidikan dibutuhkan baik Pendidikan formal ataupun non formal. Pendidikan formal adalah Pendidikan yang diselenggarakan baik oleh negara, ataupun pihak swasta, namun tidak mengubah esensi formal seperti adanya keseragaman akademik di bidang pelajaran, ataupun kurikulum. Sedangkan Pendidikan non formal, biasanya lebih dominan untuk memberikan fasilitas untuk mengembangkan minat bakat dan hobi anak seperti olahraga atau seni. Salah satu contoh bentuk Pendidikan non formal adalah Lembaga music atau kursus music yang didalamnya terdapat tutor yang berperan sebagai tenaga pengajar dalam Lembaga non formal.

Salah satu tugas tutor di Lembaga music harus dapat menyiapkan materi lintas umur, jadi tutor music harus bisa mengajar sekaligus menyiapkan materi yang sesuai, baik untuk anak yang terbilang muda, remaja, ataupun dewasa. Namun seringkali ditemui banyak orang tua, yang ingin putra atau putrinya bisa langsung bermain music, terutama bermain drum, dengan instant, yang

terkadang menjadi beban yang cukup besar, yang harus ditanggung oleh tutor di Lembaga musik. Berdasarkan pada hasil wawancara dengan 3 tutor drum di Lembaga music, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak orang tua yang ingin putra-putri nya bisa segera bermain drum dengan baik, bahkan pada saat tahap *trial* atau uji coba, yang mana tidak semua anak memiliki perkembangan motoric yang optimal. Hal tersebut menjadi suatu problema yang belum terselesaikan karena jika hanya menggunakan metode imitasi, ataupun kognitif, anak masih susah untuk mengikuti arahan atau petunjuk, ataupun gerakan yang diberikan oleh tutor. Hal ini merujuk pada kesimpulan bahwa dibutuhkannya media yang cocok untuk menangani problem tersebut.

Selain problema ekspektasi orang tua yang tinggi terhadap tutor music, agar mendapatkan hasil maksimal dan cepat terhadap putra dan putrinya yang mengikuti program belajar instrument music di Lembaga music. Kendala baru yang harus dihadapi oleh tutor adalah pandemic covid 19, tutor diharuskan mengajar instrument music via daring atau *online* melalui berbagai macam media seperti google meet, atau zoom, yang mengakibatkan susah nya materi bisa diterima dengan baik oleh murid karena kendala-kendala seperti *bandwith* sinyal yang tidak stabil, *delay*, dan lain-lain, yang mengakibatkan progress pembelajaran menjadi lebih lama. Dari penjelasan inilah, peneliti ingin mengembangkan media practice program untuk meningkatkan kemampuan bermain instrument music drum tingkat dasar. Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian difokuskan pada bentuk dari produk practice program serta pengaruh practice program terhadap peningkatan kemampuan bermain drum.

METODE

Menurut Nana S. Sukmadinata (2010:53), penelitian kuantitatif didasari pada filsafat positivisme yang menekan fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistic, struktur dan percobaan terkontrol. Sedangkan *Pre Experiment* adalah penelitian eksperimen yang digunakan pada semua bidang ilmu. Ciri utama dalam metode penelitian *pre-experiment* adalah dengan adanya perlakuan atau treatment yang digunakan peneliti terhadap subjek penelitian. Treatment berfungsi sebagai variable bebas dengan tujuan untuk dilihat dampak terhadap variable dependent atau kriteria (Sugiyono, 2012) (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini, subjek penelitian akan melaksanakan 3 tahap, yaitu Pretest sebelum treatment, treatment, lalu Posttest setelah treatment. Agar lebih jelas, berikut adalah desain penelitian one group pretest-posttest.

Table 1. Statistika penghitungan efek *practice program* terhadap proses pembelajaran drum

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Pre Experiment* adalah jenis desain penelitian yang memiliki 3 proses yang harus dijalankan. Peneliti menggunakan metode *Pre Experiment* karena dalam penelitian ini, subjek diberikan proses pendalaman materi yang dapat digolongkan sebagai proses treatment. Setelah dilaksanakan proses *Pre Experiment*, hasil data dapat diolah dengan menggunakan rumus *N-Gain score* dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} = nilai *post-test* (tes akhir)

S_{pre} = nilai *pre-test* (tes awal)

S_{max} = nilai maksimal

Interval N-Gain	Skor
$0,7 < N - Gain$	Tinggi
$0,3 \leq N - Gain \leq 0,7$	Sedang
$N - Gain \leq 0,3$	Rendah

Penggunaan rumus *N-Gain score* dikarenakan data yang akan dihasilkan dari metode *Pre Experiment* berupa rasio atau interval, varian dari sampel bersifat homogen, serta jumlah sampel yang diteliti kurang dari 30.

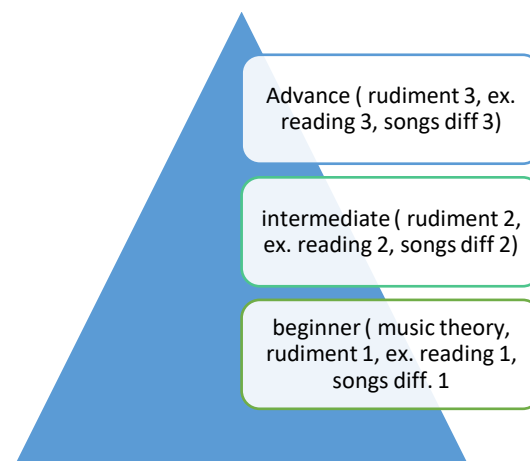
Penelitian ini dilaksanakan pada 5 siswa yang mengikuti program music lesson di Sekolah Musik Indonesia (SMI). Ketiga subjek ini memiliki umur, tingkat pendidikan, dan tingkat pengetahuan music yang berbeda (umur 9 tahun kelas 3 sd, umur 11 kelas 5 sd, dan umur 12 kelas 6 sd).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Practice Program

Practice program merupakan suatu cara paling efektif dan efisien untuk menyelesaikan suatu tugas berdasarkan suatu prosedur yang dapat diulangi dan telah terbukti sukses untuk banyak orang dalam jangka waktu yang lama. Practice juga dapat diartikan sebagai suatu metode untuk mengasah kemampuan dalam melakukan sesuatu dengan menjalankan aktivitas tersebut berulang-ulang dengan tujuan agar bisa menyempurnakan aktivitas tersebut menjadi maksimal. Dalam hal ini, practice program adalah sekumpulan menu latihan drum yang terdiri dari lagu, partiture, rudiment, dan telah disusun dengan baik agar bisa membantu orang dalam bermain drum dengan baik. Dalam penyusunannya, practice program terdiri dari 4 komponen yang nantinya akan mensupport pengguna untuk bisa belajar drum dengan baik. 3 komponen disini adalah *music theory*, *rudiment*, *extensive reading*, dan *songs* atau lagu.

Music theory atau teori music disini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada murid tentang pengetahuan penting yang harus dipelajari, agar bisa mengikuti komponen-komponen lainnya. Teori music disini berbentuk pengetahuan akan music seperti nilai-nilai not, nilai rest, tanda baca, dan lain-lain. Rudiment disini berfungsi sebagai bentuk latihan yang berfokus pada *hand movement* atau pergerakan tangan. Bentuk latihan rudiment yang digunakan adalah single stroke, double stroke, dan paradiddle. Extensive reading bertujuan untuk melatih pemahaman pengguna dalam membaca partitur, baik partitur beat, ataupun partitur lagu. Sedangkan untuk songs, adalah lagu yang digunakan sebagai materi wajib untuk dipelajari bagi murid. Lagu terdiri dari 2 bagian, yaitu lagu wajib dan lagu bebas. Lagu bebas diberikan hak bagi murid untuk memilih. Hal ini bertujuan agar pembelajaran drum tidak monoton dan membosankan, serta mengajarkan murid untuk bermain secara improvisasi tetapi tetap terstruktur dan rapi. Practice program juga disusun berdasarkan tingkat kesulitan, yaitu tingkat dasar atau *beginner*, tingkat menengah atau *intermediate*, dan juga tingkat lanjut atau *advance*. Berikut adalah bagan tingkatan practice program.



Gambar 1. Bagan klasifikasi materi dalam practice program

Pada kelas beginner, materi yang diberikan tergolong mudah, karena hanya mencakup bagian-bagian dasar dalam belajar permainan drum.. partiture lagu *twinkle-twinkle little star* menjadi materi utama atau lagu utama dalam kelas beginner, dengan diberi asupan materi suplemen seperti rudiment serta music teori dasar untuk memantapkan dasar primavista dalam

bermain lagu wajib. Sedangkan untuk lagu bebas pada kelas beginner, disediakan lagu *faded* dan *the spectre* dari Alan walker. Kedua lagu ini dijadikan pilihan sebagai lagu bebas dengan tujuan bahwa materi atau bobot lagu yang terbilang mudah serta tergolong lagu populer yang easy listening dan modern. Pada kelas intermediate, materi yang disuguhkan meningkat kesulitannya. Dengan menggunakan partiture lagu potong bebek angsa, yang meskipun terbilang sebagai lagu anak, lagu ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup untuk kelas intermediate, dengan adanya campuran sixteen note, serta pengaplikasian fill in variasi dan tempo lagu yang cukup cepat. Lagu potong bebek angsa juga dipadukan dengan stimulant materi seperti sixteen snare rudiment, serta pengenalan teknik paradiddle. Lagu bebas untuk kelas intermediate lebih condong ke lagu basic rock, yang bisa divariasikan pola permainannya seperti lagu *its my life* by Bon Jovi, atau lagu yang lebih modern seperti *payphone* by Maroon 5. kelas advance memiliki tingkat kesulitan materi yang lebih tinggi dibanding kelas intermediate dan juga beginner, dengan lagu wajib *cant take my eyes*, yang memiliki tempo yang cukup cepat, dengan menggunakan teknik shuffle serta drum solo sebagai materi utama dalam kelas ini. Materi suplemen yang diberikan juga ditingkatkan kesulitannya, dengan menyediakan materi seperti drum beat dengan linear pattern untuk mempersiapkan permainan drum solo pada bagian lagu *cant take my eyes*. Untuk lagu bebas dalam kelas advance lebih diutamakan detail pada lagu untuk bisa dimainkan dengan baik dan sesuai dengan porsi dan letak dalam lagu. Lagu seperti *Seize the day* by Avenged Sevenfold meski terbilang pelan dari segi tempo, namun lagu ini memiliki banyak detail yang harus diperhatikan, dan akan menambah nilai keapikan permainan drum bila dimainkan sampai sedetail mungkin.

Jika diterapkan pada sample penelitian, maka akan ditemukan hasil sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik chart peningkatan kemampuan 5 siswa drum sebelum dan sesudah menggunakan metode *practice program*

Menurut Nana S. Sukmadinata (2010:53), penelitian kuantitatif didasari pada filsafat positivisme yang menekan fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif atau dilakukan dengan menggunakan angka, pengolahan statistic, struktur dan percobaan terkontrol. Sedangkan Pre Experiment adalah penelitian eksperimen yang digunakan untuk pada semua bidang ilmu. Ciri utama dalam metode penelitian Pre Experiment adalah dengan adanya perlakuan atau treatment yang digunakan peneliti terhadap subjek penelitian. Treatment berfungsi sebagai variable bebas dengan tujuan untuk dilihat dampak terhadap variable dependent atau kriteria (Sugiyono, 2012) (Arikunto, 2010). Penggunaan metode Pre Experiment adalah untuk melihat apakah ada perkembangan dalam kualitas permainan drum dengan menggunakan practice program. Dalam penelitian ini, kelima subjek memiliki umur, serta tingkat permainan drum yang berbeda-beda. Murid A dan B yang diajar oleh Mr Agung, tergolong ke tingkat beginner dengan umur 8 tahun. Murid C dan D asuhan Mr Yeza tergolong kedalam kelas intermediate dengan umur 12 tahun, sedangkan murid E dalam naungan Mr Stephen, masuk kedalam kategori advance dengan umur 15 tahun. Ketiga tutor music ini memberikan penilaian awal sebagai berikut: murid dengan golongan kelas beginner lebih cenderung suka untuk belajar secara umum, tidak dikhususkan untuk mengacu pada teori, dan lebih memilih belajar lagu agar lebih cepat untuk penerapannya. Berbeda dari beginner, kelas intermediate sudah lebih mengerti tentang teori musik dalam drum dan bisa mengimbangi dengan bobot lagu yang harus dipelajari, sedangkan kelas advance sudah

diatur agar murid benar-benar mempelajari teori musik dengan fokus dan teliti agar bisa belajar lagu drum sesuai dengan grade advance.

Terdapat peningkatan yang cukup terlihat dari kelima murid SMI yang belajar drum. Jika mengacu pada gambar 2 diatas, dapat dilihat hasil pre-test yang dimiliki kelima siswa beragam, mulai dari: 65,65,78,85, dan 87. Murid A dan B, dengan nilai pre-test 65 merupakan murid dari Mr. Agung, yang masih butuh pembelajaran drum lebih lanjut, dengan bimbingan dibidang membaca notasi serta pendampingan dalam bermain lagu wajib pada level kelas mereka. Untuk murid C dan D, dengan nilai pre-test 78 dan 85 memiliki tingkat kemampuan yang cukup. Murid C tangkas dalam bermain lagu bebas, namun masih susah membaca notasi dan bermain lagu wajib, sedangkan murid D bisa membaca notasi, memainkan lagu wajib dan lagu bebas dengan cukup baik. Hal tersebut mempengaruhi perbedaan hasil pre-test yang mereka lakukan. Sedangkan untuk murid D, yang diajar oleh Mr.Stephen, memiliki kemampuan diatas rata-rata murid lainnya. Dengan masuk di kelas advance, dengan bobot materi yang lebih sulit, dia berhasil mencapai nilai pre-test yang cukup tinggi yaitu 87. Dengan bekal kemampuan membaca notasi yang sudah cukup baik, ditambah dengan kemampuan nalar dan motoric yang cukup untuk mengerjakan lagu tingkat kelas advance. Sedangkan untuk hasil post-test, terdapat peningkatan drastic dari kelima murid drum. Murid A dan B mendapat peningkatan 65, menjadi 72 dan 73. Mereka berhasil meningkatkan hasil post-test mereka dengan meningkatkan kemampuan membaca notasi dan belajar lagu wajib. Untuk murid C dan D, kemampuan mereka meningkat dari 78 dan 85, menjadi 84 dan 92. Peningkatan ini terjadi karena murid C berfokus pada pembelajaran lagu wajib dengan lebih giat serta meningkatkan kemampuan membaca notasi agar dapat membantu dalam proses berlatih lagu wajib dan lagu bebas. Sedangkan untuk murid D, dia berfokus pada pengerjaan lagu wajib dan cara berkreasi di lagu bebas sehingga dapat meningkat dari 85 ke 92. Sedangkan untuk murid E, dengan peningkatan dari 87 ke 92, terjadi dikarenakan murid E berfokus pada meningkatkan kemampuan membaca notasi dan mengerjakan lagu wajib, sedangkan mengesampingkan fokusnya pada lagu bebas. Dari hasil-hasil diatas, dapat diketahui terdapat dampak peningkatan yang signifikan, yang dialami oleh kelima peserta didik music drum SMI sebelum dan sesudah menggunakan metode *practice program*.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan bermain drum tingkat dasar dengan media *practice program*. Namun, tentu saja prosentase kenaikan bergantung pada kemauan siswa dalam berlatih, serta kemampuan pemahaman materi yang membantu dalam proses bermain drum lebih baik. Saran yang dapat diterapkan dalam penelitian ini adalah perlunya pendalaman materi *practice program* lebih lanjut agar pengajaran drum dapat ditingkatkan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Munib. (2011). *Pengantar ilmu Pendidikan*. Semarang : UPT MKU UNNES.
- Arikunto,Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bahari, Nooryan. (2008). *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiningsih, Asri. (2002). *Teori-teori Belajar*. Bandung: Rosdakarya
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Ivers, Karen S dan Barron Ann E. (2002). *Multimedia Project in Education: Designing, Producing, and Assessing*. United States of America: Libraries Unlimited.
- Jamalus. (1988). *Musik dan Praktik Perkembangan Buku Sekolah Pendidikan Guru*. Jakarta: CV Titik Terang.
- Kaufman, A., & Roger. (1972). *Education System Planning* (Englewood Cliffs, NJM : Prentice Hall, INC :1972)
- Limantara, Cyprianus.(1988). *Dasar-dasar Teori Musik*. Justika
- Maryanto. (1995). *Sejarah Musik*. IKIP Press

- Mayliza Defly Ardina. (2012). Implementasi Pembelajaran Musik untuk Mengembangkan Mental dan Psikomotorik Penderita Down Syndrom. *Harmonia-Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, 12(1), 125-131.
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Kencana Prenadamedia Group.
- Pasaribu, Simanjuntak. (1982). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Pranajaya. (1974). *Teknik Bermain Drum*. CV Baru.
- Pranata M. (2004). Efek redundansi desain pesan multimedia dan teori pemrosesan informasi. *Jurnal Nirmana*, 6(2): 171-182
- Pribadi, A., & Benny. (2009) *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Rochaeni. (1989). *Seni Musik III*. Ganesa Exact.
- Sudarsono. (1991). *Pendidikan Seni Musik*. Departemen P&K.
- Suharto, M. (1990). *Pendidikan Seni Musik Buku Guru Sekolah Menengah Pertama*. Depdikbud
- Sukmadinata. Nana S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas Indonesia dengan PT. Rosdakarya
- Sukohardi. (1987). *Teori Musik Umum*. PML
- Thiagarajan, Sivasailam dkk. (1974). *Instructional Development For Training Teachers of Exceptional Children a Sourcebook*, Minnesota: University of Minnesota.
- Yosep, Wagiman. (2004). *Pembelajaran Musik Kreatif Pada Anak Usia Dini (the Learning of Creative Music in Early-childhood Children)*." *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, 5(1).