

Pemanfaatan Aplikasi *Moises* dalam Pembelajaran *Drum* bagi Peserta Didik di *Prodigy Music School*

William John Simanullang^{1*}, Lamhot Basani Sihombing², Panji Suroso³

^{1,2,3} Universitas Negeri Medan, Indonesia

* E-mail: semjohnw@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi digital memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan musik, salah satunya melalui penggunaan aplikasi *Moises* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan manfaat penggunaan aplikasi *Moises* dalam latihan pembelajaran *drum* bagi peserta didik di *Prodigy Music School*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama Maret hingga April 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Moises* efektif dalam mendukung pembelajaran, baik dari segi teori maupun praktik. Guru menerapkan metode ceramah dan latihan (*drill*) untuk mengajarkan teknik permainan *drum* yang didukung oleh fitur-fitur dalam aplikasi *Moises*. Penggunaan aplikasi ini meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman terhadap pola ritme, serta ketangkasan dan disiplin dalam bermain *drum*. Kesimpulannya, aplikasi *Moises* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Pembelajaran Musik, Aplikasi *Moises*, Drum, Metode Latihan, Teknologi Pendidikan.

Utilization of the *Moises* Application in Drum Learning for Students at Prodigy Music School

Abstract: The advancement of digital technology has significantly impacted music education, including the use of the *Moises* application as a learning medium. This study aims to describe the process and benefits of using the *Moises* application in *drum* practice for students at *Prodigy Music School*. A qualitative descriptive approach was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation from March to April 2025. The results indicate that *Moises* is effective in supporting both theoretical and practical aspects of learning. Teachers used lecture and *drill* methods to teach *drum* techniques, supported by various features of the *Moises* application. The use of this application enhanced student engagement, understanding of rhythm patterns, as well as dexterity and discipline in playing the *drum*. In conclusion, *Moises* fosters an interactive, enjoyable, and technologically adaptive learning environment.

Keywords: Music Learning, *Moises* Application, Drum, Drill Method, Educational Technology.



Open Access CC BY SA 4.0. Artikel ini diterbitkan dalam akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

Pendahuluan

Musik merupakan sebuah seni yang dihasilkan lewat suara atau bunyi yang dapat didengar dan dinikmati oleh semua orang, yang di dalamnya juga memiliki unsur-unsur musik. Seperti bidang ilmu lainnya, mempelajari musik juga merupakan bagian yang penting. Menurut Widiastuti dan Uyuni (2021, hlm. 401), "*Music is an art that is so closely related to human life that it is always heard and played,*" yang dapat diartikan: "Musik adalah sebuah seni yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia sehingga musik selalu didengar dan dimainkan."

Musik memiliki ketertarikan yang unik pada setiap orang yang mendengarnya. Maka, bagi beberapa orang yang menyukai musik, tentu akan mulai mempelajari dan mendalami musik tersebut. Salah satu cara mempelajari dan mendalami musik dapat dilakukan dengan menganalisis sebuah karya musik. Berdasarkan pendapat Andaryani (2019, hlm. 110, 113), orang-orang yang mendengarkan musik memiliki pikiran yang kuat, emosi yang tenang, hidup lebih nyaman dan santai, serta merasa lebih aman dengan mengembangkan keterampilan intelektual mereka. Selain itu, melakukan kegiatan yang berhubungan dengan musik dapat membantu mengurangi depresi dan stres.

Dalam sebuah karya musik tentu terdapat tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Untuk mengetahui tingkat kesulitan tersebut, dapat dilakukan dengan cara menganalisis karya musik. *Analisis musik* merupakan langkah untuk mengamati sebuah karya musik secara teliti guna menemukan unsur-unsur yang menyusunnya. Analisis dapat dilakukan dari segi teknik permainan alat musik, interpretasi, karakter musik, melodi, bentuk musik, dan lain sebagainya. Indiyana (2021, hlm. 335) menyatakan bahwa teknik permainan berarti kemampuan seseorang dalam memainkan alat musik. Semakin kompleks variasi melodi dan ritmenya, maka semakin kompleks pula teknik yang dibutuhkan saat bermain. Teknik permainan, khususnya dalam piano, sangat penting diterapkan dalam memainkan sebuah karya musik, terutama musik klasik. Menurut Widiastuti dan Uyuni (2021, hlm. 403), "*Playing technique is a way or method used by someone to produce the desired sound,*" yang berarti: "Teknik bermain adalah cara atau metode yang digunakan oleh seseorang untuk menghasilkan bunyi yang diinginkan."

Musik merupakan gabungan dari bunyi yang dibentuk sedemikian rupa, di mana di dalamnya terdapat nada, ritme, irama, dan keharmonisasian dari berbagai sumber bunyi yang memberikan kesan baik bagi pendengar. Hal ini diperkuat oleh pendapat Jamalus (dalam Khoiriyah & Sinaga, 2017, hlm. 82) bahwa musik adalah hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu, serta ekspresi sebagai satu kesatuan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi dan belajar secara mandiri, kapan pun dan di mana pun. TIK memungkinkan peserta didik mengakses informasi di luar institusi pendidikan tradisional, menumbuhkan budaya pembelajaran seumur hidup (Fonseca dkk., 2018; Fonseca & Conde, 2018; Syahfitra & Satria, 2021). Salah satu perkembangan tersebut adalah banyaknya penggunaan aplikasi yang diciptakan untuk membantu aktivitas kehidupan masyarakat. Salah satu contohnya adalah dalam teknik berlatih permainan *drum*. Sebelum berlatih bermain *drum*, perlu dilakukan pemanasan *sticking*.

Penggunaan aplikasi merupakan salah satu langkah baru dalam menciptakan suasana latihan permainan *drum* yang lebih menarik dan tidak membosankan. Aplikasi *Moises* merupakan aplikasi AI yang dirancang dan dikembangkan oleh *Moises System* bagi para penggunaannya untuk berlatih bermain alat musik. Aplikasi ini dapat melatih berbagai instrumen musik seperti *drum*, gitar, *bass*, bahkan dapat melatih *vocal* menggunakan audio.

Sebelum menggunakan aplikasi *Moises*, terdapat beberapa kendala dalam proses latihan, seperti latihan yang terkesan membosankan dan monoton. Selain itu, siswa sering berlatih sesuai pemahaman masing-masing tanpa memanfaatkan teknologi yang dapat mendukung latihan mereka. Dengan memanfaatkan aplikasi *Moises*, berbagai masalah tersebut dapat diatasi dan membantu siswa dalam proses latihan permainan *drum*. Oleh sebab itu, berlandaskan hal-hal yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis tertarik untuk meneliti “Penggunaan Aplikasi *Moises* pada Latihan Pembelajaran *Percussion (Drum)* di *Prodigy Music School*.”

Metode

Metode penelitian adalah kegiatan pengolahan berupa pengumpulan data, analisis, dan pembuatan interpretasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2021, hlm. 2). Sejalan dengan hal tersebut, Sahir (2021, hlm. 1) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran pada suatu penelitian, yang dimulai dari proses berpikir untuk merumuskan masalah hingga menghasilkan hipotesis awal. Proses tersebut dilakukan dengan bantuan dan kesadaran penelitian terlebih dahulu, sehingga data yang diperoleh dapat diolah dan dianalisis hingga akhirnya ditarik suatu kesimpulan. Sugiyono (2020, hlm. 225) menjelaskan bahwa “pengumpulan data penulisan kualitatif dapat dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak menggunakan *participant observation*, *in-depth interview*, dan dokumentasi.”

Dari teori-teori yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dirancang untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, persepsi, dan pemikiran seseorang, baik secara individu maupun kelompok. *Metode* adalah suatu aturan atau langkah-langkah sistematis yang dilakukan dalam suatu penelitian. Berdasarkan uraian tersebut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, artinya proses penulisan berlangsung dalam kondisi alamiah dan data yang dikumpulkan serta dianalisis bersifat kualitatif. Oleh karena itu, metode ini sering disebut juga sebagai *naturalistic research*.

Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru bidang studi, dan peserta didik. Untuk pengumpulan data, dibutuhkan instrumen sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti agar proses penelitian berjalan lebih mudah dan hasilnya lebih optimal. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data kualitatif yang berbentuk **deskriptif**, khususnya berupa narasi yang disusun sesuai standar penulisan ilmiah dalam bentuk skripsi. Setelah data terkumpul secara menyeluruh, data dianalisis secara cermat dan hati-hati untuk memperoleh hasil yang akurat.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian di *Prodigy Music School* yang telah dilaksanakan pada Maret–April 2025, peneliti telah melakukan observasi langsung dan wawancara, sesuai dengan teknik analisis data kualitatif.

Pemanasan

Pemanasan yang dilakukan adalah *sticking*, yaitu latihan melenturkan tangan agar tidak kaku dan mempersiapkan gerakan untuk pukulan *single stroke* dan *double stroke* yang dilakukan selama 15 menit. Pemanasan ini disesuaikan dengan kekuatan tangan masing-masing peserta didik.

Dalam proses pemanasan, guru mengajarkan teknik dasar yang benar kepada setiap peserta didik di *Prodigy Music School*. Namun, hasil pemanasan belum optimal karena masih terdapat keterbatasan pemahaman peserta didik terhadap teknik *sticking*.

Proses Pembelajaran *Percussion* dengan Menggunakan Aplikasi *Moises*

Pada tanggal 11–15 Maret 2025, peneliti mengamati secara langsung proses penggunaan aplikasi *Moises* dalam pembelajaran *percussion*. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan keunggulan dan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut.

Materi yang disampaikan kepada siswa/i meliputi dasar-dasar permainan *drum* seperti penggunaan *dashboard*, pemilihan *track*, *smart metronome*, *scales/audio speed changer*, *AI audio separation*, *pitch changer*, *song section*, serta *chord detection AI/key detection*.

Setelah aplikasi *Moises* dibuka, guru menjelaskan langkah-langkah penggunaannya, mulai dari proses pengunduhan pada laptop atau *gadget* peserta didik hingga pemanfaatan fitur-fiturnya dalam latihan permainan *drum*.

Manfaat Penggunaan Aplikasi *Moises* terhadap Latihan Pembelajaran *Drum*

Setelah pengamatan pada tanggal 9–15 April 2025, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta peserta didik yang mengikuti kelas *drum* mayor.

Narasumber pertama, Kepala Sekolah Ibu Stella Debora, S.Pd., menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Moises* sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi ini mendorong siswa untuk lebih berani mempelajari berbagai lagu baru maupun lama.

Selanjutnya, menurut Bapak Alfriza, S.Pd., guru *drum* di *Prodigy Music School* yang pertama kali memperkenalkan aplikasi *Moises* pada tahun 2023, banyak manfaat yang dirasakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi dan teori *drum* melalui fokus pada suara pukulan *drum* yang dapat terdengar lebih jelas melalui aplikasi tersebut.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Moises* dalam Proses Latihan Pembelajaran *Drum*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, metode yang digunakan guru di *Prodigy Music School* dalam mengajarkan penggunaan aplikasi *Moises* meliputi metode ceramah dan metode latihan atau *drill*. Meskipun kedua metode ini tergolong klasik, pendekatan yang digunakan instruktur cukup menarik, yaitu dengan memberikan *reward* berupa jajanan kepada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan baik.

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan penjelasan mengenai materi, yang meliputi pembukaan, penyampaian materi, tanya jawab, hingga penutupan pembelajaran. Sementara itu, metode *drill* dilakukan setelah demonstrasi dan imitasi oleh instruktur. Metode *drill* sangat penting dalam pembelajaran *percussion* karena dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memainkan alat musik *drum*.

Kedua metode tersebut saling melengkapi dan memiliki hubungan yang erat dalam pembelajaran di *Prodigy Music School*, khususnya dalam penerapan teknologi melalui aplikasi *Moises*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran *percussion* dengan menggunakan aplikasi *Moises*, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran *percussion* melalui penggunaan aplikasi *Moises* mencakup pembelajaran teori dan praktik. Pada tahap praktik, peserta didik langsung menggunakan alat musik *drum* sebagai media utama. Selama praktik berlangsung, guru secara simultan mengajarkan cara penggunaan aplikasi *Moises* agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan interaktif.
2. Metode yang digunakan oleh guru di *Prodigy Music School* dalam mengajarkan permainan *drum* meliputi metode ceramah dan metode latihan atau *drill*. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan penjelasan materi, sedangkan metode *drill* dilakukan secara berulang-ulang agar peserta didik dapat mengingat dan menguasai pola ritme yang diajarkan.

Berdasarkan proses dan metode yang telah diterapkan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *percussion* dengan menggunakan aplikasi *Moises* di *Prodigy Music School* telah berjalan dengan baik dan efektif. Hal ini tercermin dari perubahan positif pada perilaku peserta didik, peningkatan ketangkasan, serta kedisiplinan mereka dalam memainkan alat musik *drum*.

Daftar Pustaka

- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh musik dalam meningkatkan *mood booster* mahasiswa (*The effects of music in improving student's mood booster*). *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan & Pendidikan Musik*, 1(2), 109–115. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v1i2.31>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Fonseca, D., & Conde, M. Á. (2018). Information society skills: Is knowledge accessible for all? Part II. *Universal Access in The Information Society*, 17(3), 447–451. <https://doi.org/10.1007/S10209-017-0554-8>
- Fonseca, D., Conde, M. Á., & García-Peñalvo, F. J. (2018). Improving the information society skills: Is knowledge accessible for all? *Universal Access in The Information Society*, 17(2), 229–245. <https://doi.org/10.1007/S10209-017-0548-6>
- Hardani. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Gramedia Pustaka Utama.
- Indyana, L. (2021). *Twinkle-Twinkle Variation 6 to 12* karya W. A. Mozart dalam tinjauan variasi melodi dan teknik permainan instrumen piano. *Jurnal Repertoar*, 1(2), 333–346. <https://doi.org/10.26740/rj.v1n2.p333-346>
- Karunia, H. (2021). Fenomena penggunaan media sosial: Studi pada teori *Uses and Gratification*. *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, 3(1). <http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/jteksis/article/view/187>
- Kurniawan, A., & Ahmad, K. M. (2019). *Metode dan teknik pembelajaran drum anak usia dini di Anugrah Abadi Studio Musik*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo. <https://journal.unja.ac.id/sju/index.php/jsm/article/view/24409>
- Lahagu, M. A. (2021). *Penggunaan aplikasi 7 Minute Warm Up pada pembelajaran teknik drum kelas XI di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan* (Skripsi). Universitas Negeri Medan.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mahdy, D. A. (2021). Analisis bentuk musik dan teknik permainan piano *Traumerei From Kinderszenen, Op. 15: No. 7 in F Major* karya Robert Schumann. *Jurnal Repertoar*, 2(1), 92–101. <https://doi.org/10.26740/rj.v2n1.p92-101>
- Habibi, M. R. (2017). Pembelajaran perkusi pada ekstrakurikuler *marching band* di MAN 1 Medan. *Volume* 6(1). <http://dx.doi.org/10.24114/grenek.v6i2.10965>

- Pranajaya. (2020). Teknik bermain drum di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3659>
- Saragih, N. V. (2021). *Pembelajaran Musik Drum Di Sekolah Musik Purwacaraka Pekanbaru Provinsi Riau*. Universitas Islam Riau. <https://repository.uir.ac.id/11653/>
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Simangunsong, E., Lumbantoruan, M., & Banjarnahor, E. (2021). Analisis Makna Lagu Rohani Dung Tuhan Yesus Nampuna Au: Problematika Penyajian Song Leader Dalam Ibadah Minggu Di Gereja HKBP. *Grenek Music Journal*, 10. <https://doi.org/10.24114/grenek.v10i2.29464>
- Syahfitra, M. F., & Satria, T. D. (2021). Aplikasi Video Editing sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Praktik Instrumen Perkusi Lanjutan di Prodi Pendidikan Musik. *Gondang*, 5(2), 164-173. <https://doi.org/10.24114/gondang.v5i2.28236>
- Widiastuti, U. (2021). Technical analysis of clarinet playing on the song of Clarinet Concerto in A Major KV.622 MVT.I by Sharon Kam. In *Proceeding ISLAE 2021: The 3rd International Seminar on Language, Art, and Literature Education*. Universitas Negeri Medan. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/44097/>
- Widiastuti. (2022). Pembelajaran seni musik berbasis etnis Simalungun dalam aplikasi *website*. *Jurnal Panggung*, 32(1). <https://doi.org/10.26742/panggung.v32i1.1741>