

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berdasarkan sejumlah riset, permasalahan yang muncul dalam pembelajaran berkarya musik adalah siswa kurang percaya diri karena merasa pengetahuan dan literasi musikal rendah. Selain itu, juga muncul kekhawatiran guru tentang keterbatasan kemampuan dan pengetahuan awal musik siswa. Harris & Carroll mengatakan bahwa banyak siswa yang memiliki keyakinan rendah terhadap kemampuan musik mereka. Sebagian besar menggambarkan diri mereka sebagai “bukan musikal”, kesulitan memahami konsep musik dan memiliki tingkat yang rendah terhadap pengetahuan literasi musik (Harris & Carroll, 2020). Sama halnya Webster menjelaskan bahwa kekhawatiran guru adalah penciptaan ide musik terlalu sulit bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang musik (Menard, 2013).

Di sisi lain, semakin banyak inovasi dalam pembelajaran berkarya musik. Salah satunya adalah pembelajaran berkarya musik dengan memanfaatkan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan kerangka kerja pedagogis dan proyek kreatif pada pembelajaran berkarya musik dengan menggunakan beberapa DAW (*Digital Audio Workstation*) seperti GarageBand, Audacity, Logic Pro, Soundtrap, Soundation, BandLab dan Mixcraft. Fitur yang tersedia adalah alur drum, progresi akord sederhana, baris bass dan melodi serta dapat menggunakan bentuk notasi yang diinginkan. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat memberikan peluang unik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bermusik yang luas (Clauhs, 2021; Pendergast, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berkarya musik juga memiliki strategi yang beragam. Webster menerapkan model kelas kreasi musik pada siswa sekolah menengah yang sukses besar dan komentar siswa menunjukkan dampak positif serta memberikan kesempatan untuk pembelajaran mendalam saat siswa memasuki peran komposer di kehidupan nyata (Menard, 2013). Di penelitian Menard lainnya, siswa SMA membuat komposisi menggunakan teknik SCAMPER untuk memanipulasi motif. Dalam karya musiknya, siswa membuat motif pendek

dan mengubah motifnya menggunakan masing-masing teknik SCAMPER (Menard, 2015).

Setelah ditelusuri lebih dalam, salah satu cara menarik minat siswa dalam berkarya musik adalah dengan melakukan suatu kreativitas musik saat pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran musik dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan kebebasan siswa untuk mengekspresikan apa yang dirasakan melalui alat-alat musik yang digunakan dan lagu-lagu yang dinyanyikannya. Penerapan unsur kreativitas dalam pembelajaran musik juga meningkatkan kemampuan bermusik siswa, yaitu sebuah kompetensi atau penguasaan dalam bidang musik yang meliputi irama, melodi, harmoni, bentuk dan gaya, ekspresi dan kreativitas dalam bermusik (Wicaksono, 2009). Itulah mengapa perlunya eksplorasi lebih jauh dan menganalisis konteks kreativitas di kelas.

Di samping itu, Crow menjelaskan bahwa guru merasa siswa dapat merasa rentan dalam konteks kreatif baik karena kurangnya keterampilan, dukungan, sumber daya yang buruk atau sifat kreatif lingkungan sehingga berkembang dengan cara kreatif musik sangat dibatasi. Jika ini terjadi, hal itu tidak hanya akan berdampak pada kedudukan guru musik pada umumnya, tetapi juga akan merugikan pengalaman musik dan kreativitas siswa dalam pembelajaran (Crow, 2008). Hasil penelitiannya adalah guru-guru memiliki keterbatasan dalam hal kreativitas musik. Padahal Crow mengatakan peran guru sangat penting dalam kaitannya dengan kreativitas musik. Lantas, apa keterampilan yang harus mereka miliki dan dukungan apa yang harus mereka tawarkan?

Oleh sebab itu, guru perlu menemukan inovasi-inovasi dari model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebelumnya yang dapat semakin dikembangkan atau dipadukan untuk mencapai kreativitas musik siswa sehingga menimbulkan minat mereka terhadap pembelajaran berkarya musik. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah menggabungkan antara pembelajaran berbasis masalah atau *problem-based learning* yang mengarahkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan secara efektif, aktif

dan kreatif dengan pembelajaran berbasis web atau *web-based learning* yang merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet dengan web sebagai *interface*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah terlibat dalam proyek pembuatan musik berbasis web, siswa dapat membangun kepercayaan diri mereka dalam berkreasi musik mereka sendiri, dalam membaca notasi dan dalam menggunakan teknologi musik digital (Harris & Carroll, 2020). Banyak *platform* yang dapat digunakan untuk membangun media pembelajaran berbasis *website*. Dari sinilah, guru harus meningkatkan kemampuan digital untuk membuat konten pembelajaran yang bagus serta bagaimana cara menyampaikannya.

Dalam pembelajaran musik sendiri, peneliti menelusuri salah satu pembelajaran berbasis web yang memungkinkan yaitu menggunakan Chrome Music Lab. Chrome Music Lab adalah situs belajar musik dengan mengeksplorasi dasar-dasar bermusik seperti memainkan dan/atau membuat suara, irama, melodi dan masih banyak lagi secara menyenangkan dan lebih terjangkau. Ada banyak fitur yang disediakan dalam Chrome Music Lab. Diantaranya adalah *Shared Piano, Song Maker, Rhythm, Spectrogram, Sound Waves, Arpeggio, Kandinsky, Voice Spinner, Harmonics, Piano Roll, Oscillators, Strings, Melody Maker dan Chords*. Beberapa kemudahan dalam menggunakan *Chrome Music Lab* dapat digunakan oleh semua usia dengan gawai apapun (HP, Ipad, Tablet, Laptop, Komputer), dapat dijangkau di *web browser* sehingga tidak perlu unduh aplikasi dan tidak menguras memori/RAM serta bisa menggunakan HP yang berspesifikasi rendah. Selain itu, hasil audionya disimpan berupa *link* dan juga dapat diunduh dalam bentuk *midi* dan *wav*.

Pembelajaran berbasis web telah diterapkan di berbagai negara melalui Chrome Music Lab. Penelitian di Portugis mengungkapkan bahwa Chrome Music Lab dapat membantu memahami teori musik, pengalaman bermusik dan pengembangan kreatif di pendidikan dasar (Luiz et al., 2022). Beberapa penelitian yang ditemukan rata-rata dirilis tiga tahun belakangan ini telah mengujicobakan pemanfaatan Chrome Music Lab pada pembelajaran musik jarak jauh. Pada penelitian Thirapong, siswa SMP di Thailand membuat karya musik yang

menghubungkan gaya musik Amerika Latin dengan ketukan Reggaeton, not dan nilai, pola ritme dan akord yang kemudian diaplikasikan ke dalam fitur *Song Maker*. Pembelajaran ini dilakukan dengan sesi langsung melalui metode ceramah, demonstrasi instruktur dan sesi tanya jawab berkala (Thiraphong, 2021). Selanjutnya, di Brazil, hasil penelitian mengatakan bahwa dalam pembelajaran piano guru menggunakan fitur Shared Piano di Chrome Music Lab. Siswa dapat menggunakan notebook, komputer atau ponsel. Fitur Shared Piano dapat mengoptimalkan dan memediasi pembelajaran piano meskipun siswa tidak memiliki piano (Chaves Silveira & Fernandes Hamond, 2021).

Sementara di Indonesia sendiri, Chrome Music Lab masih terbilang cukup baru. Ditemukan bahwa masih jarang yang menggunakan aplikasi Chrome Music Lab dalam pembelajaran musik, khususnya di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Chrome Music Lab dapat digunakan sebagai media pembelajaran Seni Musik di masa pandemi dan mendukung konsep pembelajaran Abad 21 yang mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Sang, 2021). Lebih lanjut Sang menemukan bahwa di sekolah Dyatmika Bali, fitur *Song Maker* diterapkan pada tingkat TK, SD dan SMP berguna untuk mengetahui teori musik dan memperkenalkan konsep dalam membuat komposisi musik secara sederhana kepada siswa yang bereksplorasi dan menciptakan musik secara mudah.

Meninjau dari beberapa penelitian sebelumnya, peneliti melihat bahwa pembelajaran berbasis web dengan menggunakan Chrome Music Lab khususnya fitur *Song Maker* sangat memungkinkan untuk dijadikan sebagai media dalam pengembangan model pembelajaran di sekolah yaitu pada tingkat TK, SD dan SMP. Akan tetapi, belum ada penelitian untuk tingkat SMA. Oleh karena itu, peneliti telah melakukan mini riset tentang bagaimana penggunaan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab sebagai media pembelajaran musik pada tingkat SMA. Peneliti memilih fitur *Song Maker* pada *software* Chrome Music Lab disesuaikan dengan jenjang pendidikan SMA untuk menjadi komposer sejak dini yang memanfaatkan jaringan internet dan gawai yang rata-rata mereka miliki. Selain itu, peneliti menelusuri silabus pembelajaran siswa SMA yang memiliki materi pembelajaran seperti musik kreasi, pertunjukan kreasi musik pada kurikulum 2013 dan apresiasi

musik, pementasan musik pada kurikulum merdeka (Damar & Phetorant, 2022; Soeteja et al., 2018).

Peneliti memilih siswa SMA Negeri 3 Palopo sebagai objek penelitian pada mini riset karena mereka masih kurang mengenal aplikasi-aplikasi untuk berkarya musik. Peneliti merasa fitur *Song Maker* dapat menjadi dasar pengetahuan mereka untuk berkarya musik karena penggunaannya mudah dan sederhana. Hasil dari mini riset adalah melalui video pembelajaran yang menyajikan bagaimana menggunakan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab dapat digunakan sebagai media pada pembelajaran berkarya musik. Hasil pengujian memperlihatkan bahwa produk tersebut siap untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji produk kepada 30 siswa SMA Negeri 3 Palopo sebesar 61,1% yang tergolong puas dengan menggunakan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab dan video pembelajaran yang disajikan untuk membuat lagu atau komposisi musik. Tampilan fitur *Song Maker* yang menarik dan sederhana ini membuat sebagian besar siswa yang memberikan nilai tinggi merasa nyaman, mendapatkan kemudahan, dan sangat terbantu untuk dapat berkarya musik. Selain itu, penjelasan dalam video pembelajaran sangat jelas, detail dan mudah dipahami (Ningsih & Sukmayadi, 2023).

Meskipun demikian, hasil penelitian tersebut masih ditemukan kejanggalan. Berdasarkan data kuesioner, 38,9% sisanya dapat dilihat bahwa rentang 5 sampai 8 siswa yang memberikan nilai rendah untuk setiap pernyataan. Hal ini berarti beberapa siswa masih merasa kurang mendapatkan manfaat dan masih belum paham menggunakan fitur *Song Maker*. Oleh karena itu, peneliti melihat perlunya konsep model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan video pembelajaran tersebut dan mengoptimalkan fitur *Song Maker* sebagai media. Peneliti menindaklanjuti hasil penelitian sebelumnya dengan merancang model pembelajaran berkarya musik siswa dan mengkaji lebih dalam tentang pengembangan kreativitas siswa pada tingkat SMA dengan menggunakan Chrome Music Lab fitur *Song Maker*. Bagi siswa SMA, dengan intelektual, imajinasi serta ide kreatif yang sudah matang, fitur *Song Maker* ini sangat baik sebagai dasar untuk mereka bereksplorasi secara bebas dan menjadi komposer dini yang mendukung

cara berpikir kritis dan kreatifnya. Akan tetapi, bukan bermaksud untuk membatasi, tentunya dalam musik ada kriteria-kriteria tertentu yang terstruktur.

Keluaran dari hasil penelitian ini yaitu desain pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker*. Selain itu, penelitian ini menghasilkan karya musik siswa. Karya-karya musik tersebut diunggah di Youtube. Hal ini akan memicu guru-guru seni budaya khususnya seni musik di SMA untuk mencoba mempelajari dan menerapkan pada pembelajaran di sekolahnya serta sebagai referensi bagi mereka yang ingin mengetahui dan membuat karya musik melalui fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab secara umum. Selain itu, secara khusus, dalam pembelajaran musik tentunya hasil karya ini sebagai alat bantu atau media pembelajaran bukan hanya untuk pembelajaran berkarya musik dan kreativitas bermusik, tetapi juga unsur-unsur musik lainnya yang dapat digunakan oleh semua jenjang Pendidikan. Oleh sebab itu, peneliti mengkaji tentang “Pengembangan Model Pembelajaran Berkarya Musik Menggunakan Fitur *Song Maker* Untuk Siswa SMA”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu Bagaimana mengembangkan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA?

Untuk lebih memudahkan dalam penelitian ini maka rumusan masalah dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran berkarya musik di SMA?
2. Bagaimana konsep model pembelajaran berkarya musik yang dikembangkan menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA?
3. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA?
4. Bagaimana analisis kemampuan berkarya musik siswa SMA berdasarkan hasil uji coba model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan model pembelajaran berkarya musik dan menghasilkan karya musik dengan menggunakan fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab untuk mendukung siswa berpikir kritis dan kreatif.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1. Bagi akademik, bahan hasil penelitian pengembangan berkaitan dengan hasil penelitian pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker*.
- 1.4.1.2. Bagi peneliti, menjadi bahan referensi atau bahan banding bagi penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran berkarya musik menggunakan fitur *Song Maker* untuk siswa SMA dan dapat dijadikan sebagai rujukan yang lebih konkret apabila nantinya peneliti berkecimpung dalam dunia pendidikan.

1.4.2. Manfaat Praktis

- 1.4.2.1. Bagi dosen, sebagai informasi aktual dari hasil penelitian sehingga dapat menjadi acuan dalam memberikan mata kuliah yang terkait dengan model pembelajaran, seperti mata kuliah Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Seni.
- 1.4.2.2. Bagi guru, model pembelajaran fitur *Song Maker* Chrome Music Lab dapat dijadikan bahan ajar untuk materi-materi pelajaran seni musik pada pembelajaran berkarya musik.
- 1.4.2.3. Bagi siswa, sebagai bahan bacaan yang menarik untuk memudahkan mereka memahami fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab untuk berkarya musik dan meningkatkan kreativitas musiknya.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

1.5.1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

1.5.2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang tinjauan mengenai model pembelajaran, model pembelajaran jarak jauh, model pembelajaran terbuka dan jarak jauh, model pembelajaran *web-based learning*, model pembelajaran *blended learning*, model pembelajaran *problem-based learning*, berkarya musik, kreativitas, fitur *Song Maker* pada Chrome Music Lab dan karakteristik siswa SMA.

1.5.3. BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi penjabaran yang rinci mengenai desain penelitian, metode penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, instrumen penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

1.5.4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan proses penganalisisan dari data yang dihasilkan dan pembahasan yang menjawab masalah-masalah yang telah diidentifikasi pada Bab I.

1.5.5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini memaparkan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan analisis data dan pembahasan.