

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Program yang berhubungan dengan pendidikan musik yang ada saat ini terfokus pada kegiatan mengajar notasi musik, penguatan pendengaran, artikulasi pattern rthym, interval musik, melodi pattern, kualitas chord dan progresi harmoni menurut Hofstetter (dalam Wiggins dkk., 2000, hlm. 2). Musik merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan seni di sekolah menengah atas (SMA), yang tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi seni, tetapi juga memiliki peran dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa. Salah satu elemen dalam pemahaman musik adalah pengaturan atau aransemen musik. Webster (dalam Hidayatullah, 2020, hlm. 2) memperjelas konsep kreativitas dalam pendidikan musik bukan sekadar tentang bagaimana mengajarkan musik pada siswa. Pembelajaran musik yang ideal harus melibatkan aspek praktik: mendengarkan, komposisi, mempertunjukkan, aransemen, dan improvisasi Tan et al (dalam Hidayatullah, 2020, hlm. 2). Guru musik harus merancang lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk giat belajar musik. Penilaian autentik dapat dilakukan dalam konteks menilai kreativitas siswa. Parameternya adalah sejauh mana siswa dapat ide-ide estetik, musikal dalam pembelajarannya. Dapat disimpulkan salah satu bentuk kreativitas musik adalah aransemen.

Belajar musik dewasa ini, banyak dibantu oleh hardware komputer atau yang diistilahkan dengan pembelajaran musik digital. Komputer membantu mengolah bunyi, menulis notasi musik, hingga difungsikan untuk pertunjukan seni (Widodo, 2013, hlm. 3). Kembali Widodo menegaskan(Widodo, 2006, hlm. 5) salah satu contoh pengolahan musik melalui komputer mempergunakan software DAW. Menurut Terren (dalam Vadlia, 2022, hlm. 3) Digital Audio Workstation atau biasa disebut DAW adalah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan dalam memfasilitasi pembuatan musik rekaman dan elektronik. DAW memiliki kemampuan untuk memproses rekaman, editing, dan playback digital audio. Beberapa software DAW yang umum dipergunakan adalah Ableton

Live, Pro Tools, Logic Pro, FL Studio, Cubase, Studio One, dan Garageband.. Kelebihan DAW antara lain : DAW dirancang untuk merekam dan memproduksi musik secara lengkap, termasuk penggunaan instrumen virtual, efek suara untuk memperluas kemampuan kreatif pengguna, dan integrasi perangkat keras seperti soundcard, DAW memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengatur loop, DAW memiliki integrasi MIDI, memungkinkan pengguna untuk menggunakan MIDI kontroler, DAW memiliki antarmuka pengguna yang dirancang untuk memudahkan mixing dan mastering. Selain DAW, software musik yang biasa digunakan adalah Sibelius. Sibelius adalah program software khusus untuk menulis notasi. Kelebihan Sibelius : Sibelius dirancang khusus untuk penulisan dan penyusunan notasi musik, Sibelius memberikan hasil yang lebih baik dan mudah dikelola dalam pencetakan partitur. Pilihan antara DAW dan Sibelius tergantung pada kebutuhan spesifik pengguna. Jika tujuan utamanya adalah produksi dan pengeditan audio, DAW lebih unggul. Namun, jika fokusnya adalah penulisan dan penyusunan notasi, Sibelius adalah pilihan yang lebih baik. Singkatnya Digital Audio Workstation adalah solusi media yang tepat untuk memproduksi suara maupun musik dari tahapan pemula sampai dengan professional. Berdasarkan uraian diatas penulis sangat tertarik untuk memanfaatkan software DAW sebagai media pembelajaran musik kreatif dengan tujuan akhir pembelajaran memproduksi hasil aransemen siswa menggunakan DAW. Berdasarkan framework Partnership for 21st Century Learning (P21), peserta didik dituntut untuk dapat memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dalam bidang teknologi, media dan informasi, keterampilan hidup dan karir.

SMAK 2 Bina Bakti adalah sekolah yang memiliki beberapa spesial program salah satunya adalah *musical development program* dimana musik menjadi program spesial yang membuat sekolah ini menjadi pilihan bagi siswa yang ingin belajar musik dan sekolah dalam satu paket lengkap. Program pembelajaran musik yang dilaksanakan yakni bermain musik ansambel orkestra, dimana siswa wajib memilih salah satu instrumen yang akan dipelajari dan menjadi konsentrasi alat musik pada tingkat selanjutnya, selain orkestra kelas musik lainnya seperti : gamelan, angklung, dan choir. Menurut data siswa yang

mendaftar, rata-rata adalah siswa yang telah mempelajari dasar-dasar instrumen musik, karena siswa tersebut sudah mempelajari musik dari SDK dan SMPK 2 Bina Bakti dan melanjutkan ke SMAK 2 Bina Bakti.

Digitalisasi dan teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat pada segala bidang termasuk bidang musik, serta pandemi yang terjadi pada 2019 menjadi pencetus SMAK 2 Bina Bakti mengadakan pembelajaran musik digital yaitu musik komputer.

Di masa pandemi Proses pembelajaran musik di SMAK 2 Bina Bakti mengalami perubahan sistem dan kebijakan. Menurut (Siti Fujiawati dkk., 2022, hlm. 87) pada masa pandemi, pembelajaran secara daring dilakukan demi terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan pemanfaatan platform pembelajaran *online* di tiap jenjang pendidikannya sehingga hal tersebut menjadi pilihan tepat yang diinisiasikan oleh pemerintah. Hal ini berdampak pada proses pembelajaran musik di SMAK 2 Bina Bakti yang dirubah seiring dengan penentuan dan penyesuaian media yang digunakan untuk tetap dapat melaksanakan pembelajaran secara daring melalui platform pembelajaran online. Tentunya pelaksanaan pembelajaran pada masa ‘genting’ seperti itu tidak dapat menerapkan proses pembelajaran seperti sebelumnya.

Perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran harus dibuatkan konsep baru demi tersampainya materi pembelajaran musik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Secara praktikal, pendidik dan peserta didik diharuskan untuk melakukan transfer pengetahuan, komunikasi, dan interaksi secara online. Pembelajaran online dapat memanfaatkan berbagai platform pembelajaran baik *apps-based*, *website-based*, *media social-based*, ataupun *LMS (Learning Management System)* (Made Yeni Suranti, 2020, hlm. 63). Pendidik dituntut untuk berperan dalam melakukan evaluasi terhadap efektivitas belajar dan penyesuaian kebutuhannya dalam pembelajaran online yang memerhatikan aspek moral, pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, dan estetika untuk dapat dipenuhi siswa (Dai & Lin, 2020, hlm. 545). Pelaksanaan transfer pengetahuan dari pendidik kepada siswa khususnya pada pembelajaran seni musik juga dilakukan oleh SMAK 2 Bina Bakti.

Pada saat pandemi pelaksanaan pembelajaran dilakukan perkelas secara daring. Salah satu substansi materi yang dibahas adalah musik komputer menggunakan DAW (digital audio workstation) bernama Audacity. Pembelajaran ini bertujuan mengembangkan kreativitas siswa dalam bentuk membuat dan mengaransemen karya orisinal dengan media digital, dimana guru selain mengarahkan siswa mengoperasikan DAW guru juga mengarahkan siswa untuk membuat dan mengaransemen karya musik. Alat-alat yang digunakan dalam pembuatan musik pun tidak hanya harus instrumen tapi barang-barang yang menghasilkan bunyi yang terdapat dirumah dan direkam dalam DAW.

Pada pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang terjadi yakni : kurangnya kemampuan siswa dalam membuat musik atau mengaransemen musik, sebab ditemukan di observasi awal beberapa siswa belum memahami progresi akor, siswa belum paham mayor-minor, sehingga siswa hanya mendownload audio dan menempelkannya pada track dalam DAW. Selain itu media DAW yang dipilih dalam pembelajaran ini berfokus pada audio, sehingga siswa yang tidak bisa memainkan alat musik merasa kebingungan dalam pembuatan karya. Kendala selanjutnya adalah perbedaan persepsi guru mengenai bahan ajar DAW, hal ini terjadi karena kita semua sedang belajar untuk survive dan beradaptasi dengan keadaan pandemi tersebut. Kendala berikutnya adalah dari segi bahan ajar, yakni kurangnya materi pembelajaran yang harus disampaikan kepada siswa sehingga siswa kesulitan saat guru memberikan tugas membuat karya melalui DAW. Di kelas ada yang membuat karya lalu di kelas lain ada yang mengaransemen karya. Juga dalam pembelajaran musik komputer DAW ini karena media (laptop) dan saat pembelajaran terjadi komentar “nanti storage laptop saya penuh karena harus download aplikasi”. Hal ini menurunkan minat siswa saat belajar.

Berangkat dari masalah pada masa pandemi tersebut, serta keinginan untuk terus melanjutkan pembelajaran musik komputer, guna menjawab tantangan digitalisasi dan teknologi yang mengalami perkembangan yang sangat pesat pada segala bidang termasuk bidang musik, serta sarana, prasarana dan dukungan dari pihak sekolah dan yayasan, mendorong peneliti untuk membuat

pengembangan bahan ajar aransemen musik menggunakan pendekatan teknologi DAW.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah membutuhkan penguasaan metode pembelajaran metode pembelajaran ini harus dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi dalam belajar. Integrasi teknologi ke dalam pembelajaran atau sebuah kurikulum di sekolah menurut Roblyer, Edwards dan Havriluk (dalam Suprayekti, 2011, hlm. 205) dikarenakan teknologi digunakan di berbagai situasi seperti system pendidikan (sekolah dan kelas), dan teknologi (komputer dan teknologi lainnya), dan membantu efektivitas pembelajaran. Hal ini dikemukakan dengan menekankan kegunaan teknologi Pendidikan yaitu: meningkatkan motivasi dalam belajar, meningkatkan kapabilitas pembelajaran yang bersifat khusus, menunjang pendekatan pembelajaran yang baru/inovatif, menambah produktivitas kinerja guru.

Meskipun potensi DAW dalam pembelajaran musik di SMA sangat besar, namun kurangnya bahan ajar yang sesuai dan relevan dapat menjadi hambatan dalam mengoptimalkan penggunaan DAW dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran musik menggunakan DAW di SMA. Tujuan dari penyusunan bahan ajar adalah untuk menghasilkan siswa yang kreatif, kreativitas sebagai konten dalam bahan ajar berupa kreativitas mengaransemen pengembangan pola rtyhm dari bunyi instrumen drum yang di implementasikan pada ritmik. Bunyi instrumen drum di pergunakan karena memiliki timbre suara yang berbeda. Selain itu, kreativitas diarahkan untuk mengaransemen pola rhythm sehingga diputuskan bunyi instrumen drum di implementasikan sebagai penerapan bahan ajar. Bahan ajar ini berupa buku yang berisi materi-materi pola-pola rhytm yang memiliki kemungkinan dikembangkan sebagai wahana untuk kreativitas dalam pola rhytm. Materi latihan nilai not 1/16 karena siswa pada dasarnya telah mempelajari musik di bangku sekolah secara formal. Mengapa DAW? karena penelitian ini merupakan pengembangan dari masalah yang terjadi, selain itu tujuan dalam pembelajaran ini adalah proses kreatif siswa mengimplementasikan unsur musik

dengan mengaransemen musik yang telah dibuat oleh guru sebagai fasilitator dimana siswa akan mengisi drum pada lagu tersebut, oleh karena itu membutuhkan DAW yang dapat mengexport audio yang telah dibuat tanpa drum dalam 1 track dan siswa mengaransemen dengan menambahkan instrumen drum ke dalam track (multitrack).

Pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan proses kreatif siswa. Metode pembelajaran konvensional yang bersifat pasif dan terpusat pada guru sering kali membatasi ekspresi kreatif siswa. Dengan menggunakan pendekatan inovatif, guru dapat mendorong kreativitas. Salah satu contoh pembelajaran yang inovatif adalah penggunaan teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Sebelum membuat desain pembelajaran musik komputer menggunakan DAW, peneliti melakukan riset mengenai preferensi siswa SMAK2 Bina Bakti terhadap DAW. Dalam riset tersebut dapat diambil kesimpulan pengenalan DAW masih sangat minim, perlu adanya integrasi pembelajaran teknologi. Implikasi dari permasalahan tersebut adalah inovasi pembelajaran DAW untuk siswa SMA. DAW memiliki kemampuan untuk memproses rekaman, editing, dan playback digital audio. Maka DAW yang akan digunakan dalam perencanaan pembelajaran ini adalah studio one dan logic pro. Berdasarkan riset terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti, sebagai bentuk perbedaannya dalam penelitian ini terfokus pada pengembangan bahan ajar sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran musik digital. Alasan penelitian ini perlu diangkat sebab, pembelajaran yang tidak terpadu dan dikemas dengan baik memperlihatkan hasil yang kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran musik digital.

Penelitian terdahulu yang ditulis oleh (Irvan Vivian et al., 2023) yang berjudul Pengajaran Digital Audio Workstation (DAW) Cubase kepada sanggar tari Runtiq Bulau berisi tentang pengajaran perekaman music menggunakan DAW agar audio yang diproduksi jauh lebih baik dari pada merekam menggunakan handphone. Penelitian terdahulu yang kedua ditulis oleh (Reaso et al., 2022) dengan judul Pembuatan Media Berbasis Digital Audio Workstation Pada Pelatihan Kreasi Keroncong Bagi Pendidik yang berisi tentang pembuatan pembuatan media berbasis DAW adapun hasil produk utamanya yakni potongan-

potongan iringan musik keroncong tugu yang kemudian dapat dikreasikan oleh pendidik musik. Penelitian terdahulu selanjutnya ditulis oleh (Chrisanto dkk., 2021) yang berjudul Konsep Pembelajaran DAW Dalam Mata Kuliah Teknologi, konsep pembelajaran DAW di Universitas Negeri Jakarta memiliki bobot mata kuliah 2 SKS berisi tentang pengetahuan dan keterampilan dasar penggunaan *Hardware* dan *software* penulisan not balok seperti Finale dan Sibelius dan pengetahuan tentang dasar DAW seperti *Cubase*, *studio one* dll, khususnya dalam capaian konsep pembelajaran DAW adalah mahasiswa mampu menggunakan *hardware* dan *software Digital Audio Workstation*. Dengan beberapa penelitian terdahulu jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat perbedaan khususnya pada fitur yang terdapat dalam DAW. Penelitian terdahulu mengutamakan perekaman audio yang ditemukan dalam DAW dan pemahaman konten-konten dalam DAW, sedangkan penelitian yang akan diteliti lebih berpusat ke dalam unsur musik yang dikembangkan ke dalam bahan ajar menggunakan *piano roll* yang terdapat dalam DAW.

Integrasi dari unsur musik dan teknologi yang terdapat dalam DAW, notasi ritmik yang bisa dipelajari di sekolah dengan bentuk gambar not balok yang bisa dibuat dalam Sibelius dapat juga dipelajari dalam DAW dengan bentuk yang berbeda namun pemahaman teori mengenai nilai not memiliki kesamaan. Unsur musik dapat diimplementasikan dalam pembelajaran musik menggunakan DAW dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dengan mengaransemen musik menggunakan teknologi. Menurut Sanjaya (Vadlia, 2022, hlm. 2) aransemen adalah proses penyampaian bentuk lagu berdasarkan ekspresi kreativitas seorang pengubah musik pada proses pembuatan aransemen. Jadi, proses kreatif yang dilakukan menggunakan DAW, selain pemahaman nilai not yang dapat dituangkan ke dalam DAW, pemilihan sound instrumen yang terdapat timbre didalamnya, pemahaman nilai not dan timbre menjadikan proses kreatif dalam pembuatan pola ritme, selain itu pemahaman struktur lagu sebagai bekal dalam pembuatan konsep aransemen musik. Unsur-unsur musik di atas dipadukan menjadi suatu proses kreatif yang menghasilkan aransemen musik.

Desain pembelajaran materi yang diolah didalamnya diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kreativitas

dalam belajar musik yang tersirat dalam DAW. Hasil mini riset preferensi di kalangan siswa SMAK 2 Bina Bakti mengenai DAW mengungkapkan bahwa rata-rata siswa SMA tertarik dengan adanya pembelajaran DAW dan menganggap penting mempelajari DAW.

Diharapkan dengan mempelajari DAW dapat memberikan dampak bagi siswa itu sendiri. Harapan mengenai desain pembelajaran dapat berguna bagi guru musik dan juga siswa dalam pembelajaran musik komputer menggunakan DAW.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memfokuskan permasalahan pada pengembangan bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW untuk siswa SMA. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan awal atau kebutuhan siswa SMA dalam bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW?
2. Bagaimana perancangan bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW untuk siswa SMA?
3. Bagaimana proses uji coba bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW untuk siswa SMA?
4. Bagaimana produk akhir bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW untuk siswa SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses rancangan bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW
2. Mendeskripsikan penerapan bahan ajar aransemen musik menggunakan DAW
3. Menganalisis *output* dari hasil pembelajaran dasar musik untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui DAW

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan non formal. Kita dapat mengetahui metode dan pengembangan bahan ajar aransemen menggunakan DAW untuk siswa SMA.

1.4.1 Peneliti

Peneliti dapat mengetahui bagaimana merancang, menerapkan, dan hasil dari pembelajaran aransemen menggunakan DAW. Memperoleh perbaikan dan masukan mengenai perancangan bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam bermusik.

1.4.2 Lembaga Pendidikan

- Bagi Lembaga Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan hasil pembelajaran terkait pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran music digital di tingkat sekolah menengah, serta memperkaya tulisan Pustaka sekolah pascasarjana program studi Pendidikan Seni UPI.
- Bagi Institusi Pendidikan Sekolah Menengah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi dan informasi untuk pengembangan kompetensi Lembaga melalui peran pendidik dan peserta didik. Di harapkan dapat memberi kontribusi positif bagi pengembangan Pendidikan dan pemahaman serta peningkatan keterampilan peserta didik dalam bidang musik.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah yang dikeluarkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini terdiri dari lima bab yang menjelaskan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I. Mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORETIS

Bab II. Merupakan kajian pustaka yang mengaitkan antara teori, konsep, dan topik penelitian. Bagian ini tentu sangat penting mengingat sebagai Landasan Teoretis dalam membedah menganalisis pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian ini juga memaparkan penelitian terdahulu serta teori-teori yang relevan dengan topik penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini merupakan prosedur yang mengarahkan dan menguraikan tentang pendekatan dan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Lokasi dan subjek penelitian, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, tahapan penelitian dan teknis analisis data yang akan dijalankan. Secara umum bentuk penelitian ada dua paradigma, yaitu paradigma kualitatif dan kuantitatif, namun penelitian ini akan menggunakan pendekatan campuran, yakni menggabungkan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

Analisis data pada sub ini, peneliti akan menjelaskan secara rinci dan jelas langkah-langkah yang akan dilakukan setelah semua data kualitatif dan kuantitatif terkumpul. Analisis data dapat dilakukan dengan menjabarkan data, memilih dan memilah hal yang penting dan akan dipelajari serta membuat kesimpulan untuk melahirkan kedalaman analisis dalam penelitian. Data yang terkumpul akan dianalisis dan diklarifikasikan guna menghasilkan data yang tersusun secara sistematis, sehingga mempermudah dalam pemilihan materi atau data untuk ditelaah lebih lanjut kemudian ditulis dalam bentuk laporan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disampaikan langkah-langkah analisis data dan pembahasan perihal isu-isu yang memberikan jawaban terhadap masalah-masalah yang telah diidentifikasi dalam Bab I.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian ini menyajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang didasarkan pada analisis data dan pembahasan