

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Latar belakang penelitian ini berangkat dari pengalaman peneliti sebagai guru seni di SMP Negeri 1 Pandeglang yang mengamati kesadaran siswa yang masih rendah terhadap isu-isu lingkungan yang semakin mendesak untuk ditangani. Meski kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan telah menjadi topik diskusi global, banyak siswa yang belum memiliki pemahaman mendalam mengenai dampak perilaku mereka terhadap lingkungan. Hal ini ditunjukkan oleh kebiasaan membuang sampah sembarangan, penggunaan plastik sekali pakai yang berlebihan, serta kurangnya partisipasi dalam kegiatan pelestarian lingkungan di sekolah dan masyarakat.

Seiring dengan semakin meningkatnya kesadaran global tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan, peran pendidikan menjadi sangat krusial. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan akademik, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa yang peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam konteks ini, mengintegrasikan isu lingkungan ke dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk seni dan budaya, menjadi sangat penting.

Penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan merupakan salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan dalam proses pendidikan. Musik, sebagai medium yang bersifat universal dan mudah diakses, memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial secara efektif. Dengan mengajak siswa untuk menciptakan karya musik yang bertema lingkungan, mereka tidak hanya dilatih untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknis dalam bermusik, tetapi juga diajak untuk lebih sadar dan peduli terhadap isu-isu lingkungan yang ada di sekitar mereka.

Pengembangan kurikulum di Indonesia sudah melalui beberapa tahapan perkembangan. Dimulai dari pergantian kurikulum 1975 berubah menjadi kurikulum tahun 1984, berubah lagi menjadi kurikulum 1994, kemudian kurikulum tahun 2000, tahun 2004, dan kurikulum tahun 2006 atau KTSP, serta kurikulum 2013 (Abong, 2015). Kurikulum terakhir yang digunakan seluruh sistem Pendidikan di Indonesia yaitu Kurikulum 2013. Pada tahun 2019, Indonesia mengalami Pandemi *Covid-19* yang sangat berdampak bagi berlangsungnya program Pendidikan. Pandemi ini membuka peluang untuk menghadirkan

beberapa inovasi baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran di Sekolah. Pada saat berlangsungnya Pandemi *Covid-19*, mulai digunakan Kurikulum Darurat yang merupakan penyederhanaan dari Kurikulum 2013.

Kementrian (dalam Sadewa, 2022, hlm. 271) menyatakan bahwa kurikulum prototipe didasari karena dampak *pandemic virus Covid-19* di tahun 2019 sampai sekarang ini menyebabkan dampak signifikan termasuk Pendidikan. Hal ini yang membuat pengembangan kurikulum awalnya tetap menggunakan kurikulum 2013 (PraPandemi) kemudian kurikulum darurat (kurikulum 2013 yang di sederhanakan) (Pandemi 2020-2021), dan kurikulum Prototipe sebagai opsi bagi semua satuan Pendidikan (2022-2024). Tujuan ini ialah untuk memulihkan pembelajaran akibat Pandemi *Covid-2019* yang menyebabkan perubahan pola pembelajaran peserta didik yang dilakukan dari hasil evaluasi selama masa pemulihan pembelajaran. Setelah pandemi *Covid-19* berakhir, Kurikulum prototipe berganti nama menjadi kurikulum merdeka dan masih digunakan hingga saat ini.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang berbasis kompetensi yang mendukung pemulihan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Kurikulum merdeka akan mendorong proses pembelajaran siswa yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta akan memberi ruang lebih luas pada pengembangan karakter siswa dan kompetensi dasar.

Kurikulum merdeka memiliki beberapa karakteristik utama yang dinilai akan mendukung pemulihan pembelajaran. Salah satu karakteristik utama dari kurikulum merdeka yaitu pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan *soft skill* dan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Pada implementasi kurikulum merdeka, satuan Pendidikan akan diberi kebebasan untuk memberikan proyek pembelajaran yang relevan dan dekat dengan lingkungan sekolah masing-masing. Proses pembelajaran berbasis proyek dinilai sangat penting untuk pengembangan karakter siswa, karena pada saat proses pembelajaran akan memberikan kesempatan bagi para siswa untuk belajar melalui pengalamannya, menggabungkan beberapa kompetensi yang dipelajari siswa dari berbagai disiplin ilmu, dan struktur belajar yang lebih fleksibel.

Di dalam materi ajar seni budaya kelas 8 dengan menggunakan Kurikulum merdeka terdapat beberapa elemen capaian pembelajaran, salah satunya yaitu elemen menciptakan (*creating*). Dimana pada elemen ini peserta didik dapat memilih penggunaan beragam media dan teknik bermain dalam praktik musik untuk menghasilkan karya musik sesuai dengan

konteks, kebutuhan dan ketersediaan, serta kemampuan praktik musik masyarakat, sejalan dengan perkembangan teknologi. Peserta didik menciptakan karya-karya musik dengan standar musikalitas yang baik dan sesuai dengan kaidah/budaya dan kebutuhan, dapat dipertanggungjawabkan, berdampak pada diri sendiri dan orang lain, dalam beragam bentuk praktik musik (Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Musik Fase D, 2022).

Salah satu materi seni musik yaitu membuat lagu dan komposisi musik sederhana (Buku Panduan Guru Seni Musik, 2021). Hal ini sedikit berbeda dengan materi kurikulum 2013 yang sebelumnya dimana materi ini belum terlalu spesifik sehingga peneliti tertarik untuk mengajarkan materi ini dengan membuat karya musik bertema kesadaran lingkungan sesuai dengan kurikulum merdeka.

Dalam hal ini peneliti sebagai guru seni budaya di SMPN 1 Pandeglang mempunyai sebuah ide menerapkan PjBL (*Project Based Learning*) agar siswa dapat berkreasi membuat lagu tentang lingkungan dengan menggunakan aplikasi *Cubase*. Dimana hal ini menurut peneliti berkesinambungan dengan isu lingkungan yang terjadi di sekolah.

Alasan memungkinkan memakai *Cubase* karena peneliti rasa aplikasi ini dapat digunakan peserta didik dimana mereka dapat membuat atau mengaransemen musik tanpa harus memainkan alat musik tersebut, serta dapat merekam suara dari lagu yang telah dibuat.

Cubase adalah sebuah *Digital Audio Workstation* yang dapat diinstal di sebuah laptop atau komputer PC. Aplikasi ini bisa digunakan untuk merekam, mengedit segala macam bentuk suara serta membuat arransemen musik dengan VST (*Virtual Studio Technology*). Tugas utamanya adalah membantu pengguna menyusun dan mengkombinasikan semua sumber audio tunggal menjadi sebuah kreasi audio lengkap. Menurut Steinberg dalam eBook nya menjelaskan bahwa aplikasi *Cubase* mempunyai beberapa fitur unggulan diantaranya *recording voice*, *making music with VST*, *recording instrument*, *edit pitch vocal*, memberikan *equalizer* serta *reverb*. Menggunakan fitur ini, pengguna dimudahkan untuk menyusun suara yang direkam serta di edit sehingga terciptanya kreasi musik yang harmonis.

Dalam proses pembuatan karya musik, saat ini sangat diperlukan sebuah alat pendukung yang dapat merekam dan memproduksi sebuah karya musik atau lagu sehingga karya tersebut dapat diperdengarkan kepada masyarakat luas. Salah satu alat pendukung penciptaan karya musik dalam bentuk audio yaitu perangkat DAW (*Digital Audio Workstation*). Perangkat DAW bermacam-macam, diantaranya yaitu, *Cubase*, *Nuendo*, *Fruity*

Loops, Sibelius, Pro Tools, Vegas dan juga masih banyak lagi media yang digunakan dalam membuat atau mengedit audio.

Software merupakan salah satu komponen penting dalam mengembangkan bentuk tulisan, serta memudahkan bagi para komposer dalam mengembangkan karya cipta dalam bentuk musik. (Melwin 2007, hal. 22) mengatakan bahwa perangkat lunak atau *software* itu sendiri merupakan sebuah perangkat yang berfungsi sebagai pengatur aktifitas kerja komputer dan semua instruksi yang mengarah kepada sebuah sistem komputer.

Musik merupakan salah satu bagian dalam kearifan disiplin ilmu yang ada dalam masyarakat. Pola dan bentuk musik sendiri ditandai dengan munculnya berbagai aktifitas kebudayaan yang mengacu pada gerakan dan konsep suara baik dalam bentuk benda ataupun suara yang muncul dari intensitas manusia seperti bernyanyi.

Penciptaan karya seni musik atau lagu biasanya dilatar belakangi oleh berbagai faktor yang mempengaruhi proses kreatif para musisi dan pencipta lagu, para musisi atau pencipta lagu sering kali terinspirasi oleh pengalaman hidup, perasaan yang dalam, atau peristiwa signifikan yang mempengaruhi mereka secara pribadi. Inspirasi ini dapat muncul dari genre musik yang mereka nikmati, pengaruh dari musisi lain, atau eksplorasi kreatif yang tak terduga.

Hal ini sejalan dengan pernyataan (Jamalus 1988, hal.1), beliau menyatakan bahwa musik adalah hasil karya seni dalam bentuk bunyi, yang berisi unsur-unsur musik seperti nada, irama, melodi dan ekspresi yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung keharmonisan suara yang menyatu menjadi sebuah lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya.

Pencipta musik perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis dalam teori musik, harmoni, ritme, dan kemampuan bermain alat musik. Keterampilan ini memungkinkan mereka untuk mewujudkan ide-ide mereka ke dalam bentuk musik yang konkret.

Proses penciptaan musik bisa bervariasi dari perencanaan yang terstruktur hingga eksplorasi improvisasi. Beberapa musisi mungkin menggunakan pendekatan matematis atau teknik komposisi formal, sementara yang lain lebih mengandalkan intuisi dan improvisasi dalam menciptakan melodi dan harmoni.

Selain itu, musik sering kali digunakan untuk mengekspresikan emosi yang mendalam, baik itu kegembiraan, kesedihan, kegelisahan, atau cinta. Melalui kombinasi

melodi, harmoni, ritme, dan lirik (jika ada), pencipta musik dapat mengkomunikasikan nuansa emosional kepada pendengar.

Sebuah musik atau lagu juga dapat dibuat berdasarkan isu-isu sosial yang relevan dengan kondisi dan situasi suatu daerah atau masyarakat pada saat ini. Sehingga diharapkan musik dapat berpengaruh serta memberikan informasi agar terjadi suatu perubahan yang dimaksud didalam musik atau lagu yang dibuat untuk para pendengar atau masyarakat luas. Respons dari masyarakat atau pendengar juga memainkan peran penting dalam proses penciptaan musik. Reaksi positif atau kritik dapat memengaruhi arah dan evolusi karya musik selanjutnya, serta memperkaya pengalaman pencipta dalam berkarya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*?”. Agar permasalahan lebih terfokus maka uraiannya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pembelajaran penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*?
2. Bagaimana implementasi penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*?
3. Bagaimana hasil karya siswa dalam penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan desain pembelajaran penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*
2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah implementasi penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*
3. Untuk memaparkan hasil evaluasi penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun secara praktis:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

1. Penelitian ini menambah wawasan tentang penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam produksi sebuah karya musik serta dapat memberikan pengalaman meneliti langsung juga mengkaji tentang penggunaan *Cubase* dalam penciptaan karya musik di SMP Negeri 1 Pandeglang.
2. Memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan musik, yaitu membuat inovasi sebuah model pembelajaran bermain ansambel musik dengan menciptakan sebuah karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat suatu karya musik.
3. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat suatu karya musik pada usia remaja serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*.
2. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan
Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat model pembelajaran bermain ansambel musik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*.
3. Bagi para pelaku seni
Agar lebih mengembangkan musik *DAW* yang cenderung lebih banyak diminati bagi generasi Z dan mengeksplorasi ataupun mengembangkan fungsi dan fasilitas dari *DAW (Digital Audio Workstation)*.
4. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber literatur tambahan dan bahan kajian mengenai pendidikan dan pembelajaran musik khususnya dibidang penciptaan karya musik dan *DAW*.
5. Bagi masyarakat umum

Dapat menjadi pengingat dan dorongan positif tentang kepedulian terhadap lingkungan dengan media yang berbeda yaitu sebuah karya musik.

1.5. Struktur Organisasi Tesis

Demi menunjang tesis ini dapat mudah dipahami oleh berbagai pihak yang berkepentingan, oleh karena itu tesis ini dituangkan ke dalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini dituangkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis sebagai landasan dari permasalahan dalam melakukan penelitian.

BAB II : Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan berbagai teori yang menunjang analisis data pada bab IV dan juga sebagai data pendukung dalam penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Bagian ini menjelaskan tentang metode *Collaborative Action Research* (CAR). Penelitian ini bersubjek pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka lalu diolah untuk penarikan kesimpulan.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini peneliti menjelaskan penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*. Kemudian mengetahui hasil dari penciptaan karya musik bertema kesadaran lingkungan menggunakan *Cubase*.

BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Dalam bab terakhir ini peneliti menyajikan kesimpulan terhadap hasil yang diperoleh dalam penelitian sekaligus mengajukan rekomendasi mengenai hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan di kemudian hari.