

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Fokus penelitian ini adalah merancang *e-learning* pembelajaran Teori Dasar Musik yang dikemas dengan menggunakan multimedia interaktif. *E-learning* tersebut diperuntukan bagi calon mahasiswa STiMB, dengan demikian dibutuhkan beberapa teori dan konsep sebagai dasar untuk merumuskan draf *e-learning* dan referensi untuk menyusun instrumen penelitian. Adapun hal-hal yang akan dibahas pada bab ini adalah *e-learning*, media pembelajaran, teori pembelajaran, dan teori pembelajaran musik, serta kajian buku Teori Dasar Musik.

A. E-LEARNING

Pada dasarnya *e-learning* terdiri dari dua bagian yaitu “e” yang merupakan singkatan dari “*electronic*” atau elektronik dan “*learning*” yang berarti belajar. Secara sederhana *e-learning* merupakan belajar dengan menggunakan perangkat elektronik. Smaldino dkk. (2012, hlm. 235) mendefinisikan belajar *online* atau *e-learning* sebagai berikut:

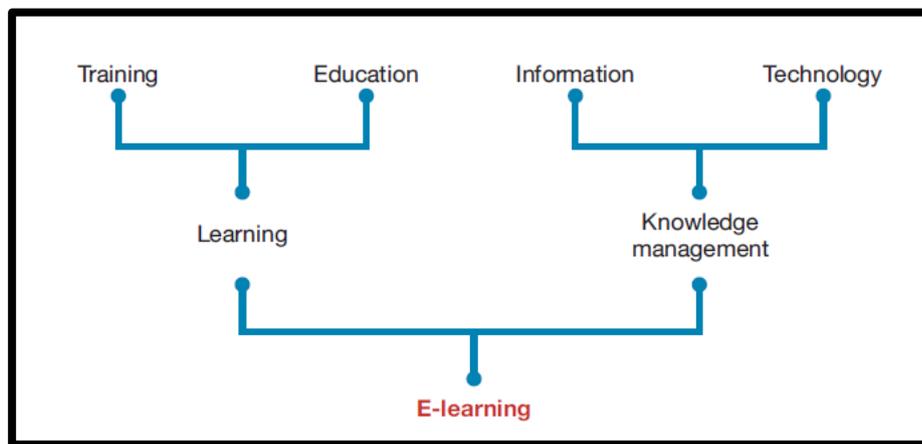
...merupakan hasil dari pengajaran yang disampaikan secara elektronik menggunakan media berbasis komputer. Materinya sering kali diakses melalui sebuah jaringan, termasuk *web*, internet, intranet, CD, dan DVD. *E-learning* tidak hanya mengakses informasi (misalnya, meletakkan halaman *web*), tetapi juga membantu para pemelajar dengan hasil-hasil yang spesifik (misalnya mencapai tujuan). Selain menyampaikan pengajaran, *e-learning* bisa memantau kinerja pemelajar dan melaporkan kemajuan pemelajar.

Sementara Cisco (dalam Rusman, 2012, hlm. 317), menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut:

Pertama, *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*. Kedua, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai

dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberikan hasil yang baik.

Filosofis *e-learning* tersebut senada dengan ungkapan Bowles (2004, hlm. 3) “...the ‘theory’ of *e-learning* encompass an array of academic perspectives: training and education, learning and knowledge, technology and the investigation of individual market segments”. Bahwa teori *e-learning* menunjukkan susunan unsur perspektif akademis meliputi pelatihan, pendidikan, pembelajaran dan pengetahuan, penerapan teknologi dan penelitian tentang segmen pengguna. Seperti pada gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Perspektif akademis *e-learning*

(Sumber: Bowles, 2004, hlm. 3)

Dalam sistem *e-learning*, konsep utama dan aspek pemahaman pengguna harus benar-benar dirancang secara khusus agar tujuan *e-learning* dapat tercapai. Secara umum, tujuan *e-learning* adalah efektivitas dan efisiensi dalam belajar. Secara khusus, *e-learning* dapat benar-benar berperan penting dalam dunia pendidikan, berkontribusi atas kompetensi materi yang dibahas di dalamnya hingga mencapai target keberhasilan yaitu membawa perubahan suatu organisasi bahkan untuk lebih jauhnya bisa diaplikasikan untuk keperluan media interaksi elektronik lainnya.

Lebih lanjut, menanggapi filosofis *e-learning* poin tiga, bahwa pembelajaran berbasis web atau *e-learning* tidak berarti menggantikan

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran konvensional, namun pemanfaatan teknologi internet dalam hal ini tidak kalah penting dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan Pian dan Silveira (dalam Munir, 2012, hlm. 206):

Keberadaan teknologi internet dapat membantu (1) menghasilkan atau menumbuh-kembangkan nilai-nilai baru, (2) menjangkau peserta didik dalam jumlah besar, dan (3) memberdayakan individu dalam kelompok sosial. Dalam kaitan ini, fungsi internet adalah sebagai media pembelajaran. melalui pemanfaatan internet, seseorang dapat membelajarkan dirinya sehingga memperoleh nilai-nilai baru yang dikembangkan di dalam dirinya, atau memantapkan berbagai pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Adapun manfaat dari proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi internet dikemukakan oleh Brown (dalam Munir, 2012, hlm. 209) yaitu:

(1) meningkatkan kompetensi belajar peserta didik, (2) meningkatkan keterampilan dan pengalaman mengajar dalam pengadaan materi pembelajaran, (3) mengatasi masalah-masalah keterbatasan tenaga, meningkatkan efisiensi kerja.

Sementara Bates (dalam Munir, 2012, hlm. 209) mengidentifikasi empat manfaat kegiatan pembelajaran melalui internet sebagai berikut:

(1) dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik (*enhance interactivity*), (2) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), (3) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas *potential to reach a global audience*, (4) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran *easy updating of content as well as achievable capabilities*.

Senada dengan Rusman (2012, hlm. 292) mengenai karakteristik *e-learning*:

(1) *Interactivity* (Interaktivitas), tersedia jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*), seperti *chatting* atau *messenger* atau tidak langsung (*asynchronous*), seperti forum, *mailing list* atau buku tamu. (2) *Independency* (kemandirian), fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student-centered learning*). (3) *Accessibility* (aksesibilitas), sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional. (4) *Enrichment* (pengayaan), kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai

pengayaan, memungkinkan penggunaan teknologi seperti *video streaming*, *simulasi* dan *animasi*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis web atau *e-learning* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja dengan karakteristik interaktif, mandiri, mudah diakses, dan memungkinkan adanya pengayaan penggunaan teknologi.

B. MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran dapat dijabarkan menjadi dua komponen, yaitu media dan pembelajaran. Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Smaldino dkk. (2012, hlm. 7) mendefinisikan media sebagai berikut:

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi, berasal dari bahasa Latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.

Sementara pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2013, hlm. 75) “adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar”. Jika media merupakan alat dan pembelajaran merupakan proses, dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses belajar untuk memudahkan siswa dalam belajar. Seperti yang disimpulkan oleh Arsyad (2013, hlm. 2) bahwa “media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”.

Adapun syarat media pembelajaran adalah sebagai berikut, Rusman (2013, hlm. 61):

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Berdasarkan salah satu syarat media yaitu harus merangsang peserta didik mengingat apa yang dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru, maka proses pembelajaran harus mewakili beberapa pengalaman belajar. Menurut Bruner (dalam Rusman, 2013, hlm. 173) “ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak”. Tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar tersebut digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi, seperti pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Dale Cone Experience

(Sumber: Rusman, 2013, hlm. 173)

Proses penerimaan pesan melalui media, dalam gambar 2. 2 memperlihatkan pengalaman yang dapat diingat yaitu melalui mendengar, melihat, melihat dan mendengar, dan mengatakan. Selain mewakili beberapa pengalaman tersebut, dalam merancang media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan prinsip-prinsip media pembelajaran antara lain efektivitas, relevansi, efisiensi, dapat digunakan, dan kontekstual. Rusman (2013, hlm. 175). Efektivitas atau ketepatan dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran atau pembentukan

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kompetensi. Relevansi atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan. Efisiensi, memperhatikan bahwa media tersebut hemat biaya, penggunaan relatif memerlukan waktu yang singkat, dan hanya memerlukan sedikit tenaga. Dapat digunakan, harus benar-benar dapat diterapkan dalam pembelajaran. Dan kontekstual yaitu mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya. Selain itu media pembelajaran sebaiknya memiliki kontribusi terhadap pengembangan dan peningkatan pembelajaran seperti diungkapkan Kemp dan Dayton (dalam Rusman, 2013, hlm. 177):

- (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) Pembelajaran dapat lebih menarik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran lebih efisien, (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) Proses belajar dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan, (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan (8) Peran guru berubah ke arah yang positif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung guna tercapainya tujuan pembelajaran yang bermakna.

1. Multimedia Interaktif

Multimedia terdiri dari kata multi dan media. Dari kata multi sendiri yang berarti banyak atau beragam dapat diartikan bahwa multimedia berarti terdiri dari banyak media. Seperti yang didefinisikan oleh Munir (2012, hlm. 2):

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, (*vector* atau *bitma*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

Dengan memanfaatkan berbagai macam media, multimedia mampu mengembangkan kemampuan indera dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan oleh *Computer Technology Research* (dalam Munir, 2012, hlm. 6), yang menyatakan bahwa:

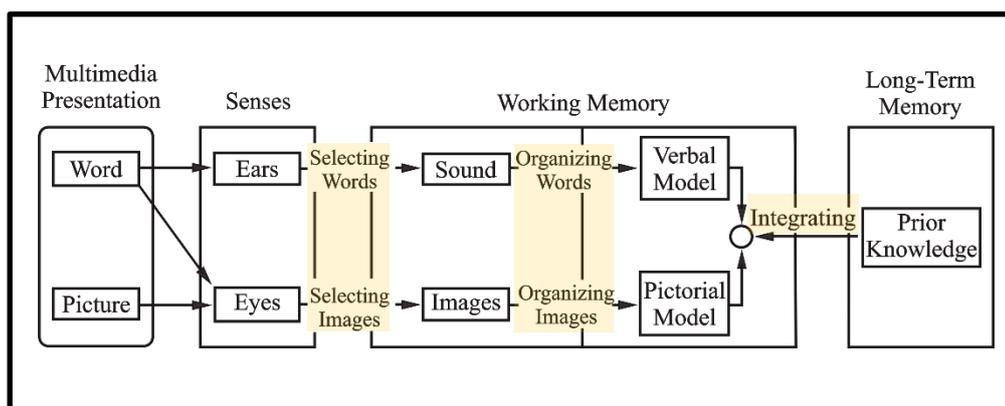
Orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan di

dengar dan 80 % dari yang dilihat, disengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Penelitian tersebut senada dengan ungkapan oleh Baddeley dan Hitch (dalam Manongga dkk, 2009, hlm. 21) bahwa penggunaan multimedia,

...akan memudahkan seseorang untuk mengingat dan mempelajari sesuatu melalui melihat dengan mata serta mendengarkan dengan telinga yang merupakan sistem kerja dasar dari memori, dengan adanya hal tersebut siswa tidak akan terlalu terbebani oleh multi-instruksi yang diterimanya dan hal itu sangat membantu kerja otak dalam hal manajemen memori.

Berdasarkan hal tersebut Mayer (dalam Manongga dkk, 2009, hlm. 22) kemudian menerapkan sebuah teori yang disebut *multimedia learning*, dimana siswa mampu melakukan tiga bagian penting dari proses pembelajaran, yaitu *selecting*, *organizing*, dan *integrating*. Seperti terdapat pada gambar 2. 3.



Gambar 2. 3. *Cognitive Theory of Multimedia*

(Sumber: Manongga dkk, 2009, hlm. 22)

Pada gambar 2. 3, dapat dilihat proses *selecting* berupa penerimaan informasi lisan yang kemudian diterjemahkan menjadi suatu teks, dan informasi visual yang diterima diterjemahkan dalam bentuk gambar. Proses kedua yaitu *organizing*, informasi yang diterima dalam bentuk kata atau kalimat diterjemahkan menjadi bentuk model lisan (*verbally based model*), dan informasi gambar yang diterima diterjemahkan menjadi model berbasis visual (*visual based model*). Proses ketiga

yaitu *integrating* dimana siswa mencoba untuk membangun koneksi antara bagian yang saling berhubungan dalam *verbally based model* dan *visual based model*.

Multimedia sebagai media pembelajaran terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, seperti televisi dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Munir (2012, hlm. 114).

Adapun karakteristik dari multimedia interaktif adalah:

- (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, (2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna (3) bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi yang mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol kecepatan belajarnya, memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali, dan mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lain-lain.

2. Desain Grafis dalam Multimedia

Desain grafis (*graphic design*) merupakan salah satu elemen dari perancangan multimedia interaktif. Menurut Helfand (dalam Munir, 2013, hlm. 249):

Desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

Desain secara sederhana dapat diartikan sebagai gambar. Menurut Supriyono (2010, hlm. 9):

Desain grafis lebih sering disebut “desain komunikasi visual“ (DKV) karena memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi.

Berbicara mengenai teori desain, terdapat rumus klasik periklanan yang dijelaskan oleh Supriyono (2010, hlm. 19) sebagai berikut:

Dalam teori klasik periklanan dikenal rumus AIDA, yaitu *Attention*, *Interest*, *Desire*, dan *Action*. Setelah desain iklan mampu merebut perhatian (*attention*), tugas berikutnya adalah membuat pembaca tertarik (*interest*) pada produk yang ditawarkan. Jurus berikutnya adalah membujuk pembaca agar menginginkan (*desire*) produk yang diiklankan. Terakhir, *goal*-nya adalah tindakan (*action*) untuk membeli produk atau jasa yang diiklankan.

Nilai media grafis menurut Munir (2013, hlm. 250) “...terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian dan minat dalam penyampaian jenis informasi tertentu secara tepat”. Desain grafis sebagai media pembelajaran sebaiknya mengacu pada prinsip desain yaitu meliputi kesederhanaan dalam tata letak (*lay out*), keterpaduan antara unsur visual lainnya, penekanan sebagai titik perhatian, dan keseimbangan secara keseluruhan. Brown (dalam Munir 2013, hlm. 259) menyimpulkan desain grafik dalam pembelajaran sebagai berikut:

Untuk memperoleh hasil belajar peserta didik secara maksimal, gambar harus erat kaitannya dengan materi pembelajaran, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati, sederhana, direproduksi bagus, lebih realistik, dan menyatu dengan teks.

Huruf dalam desain grafis disebut tipografi (*typography*). Menurut Supriyono (2010, 20):

Dalam perkembangannya, istilah tipografi lebih dikaitkan dengan gaya atau model huruf cetak. Bahkan saat ini pengertian tipografi sudah berkembang lebih luas lagi, yaitu mengarah pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih huruf dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu.

Terdapat beberapa unsur visual dalam merancang grafis dalam multimedia, yaitu garis, bidang, warna, kontras, dan tekstur. Dalam Munir (2013, hlm. 253) garis dapat didefinisikan sebagai titik-titik yang bergerak, sementara bidang terbentuk dari garis, atau dapat juga terbentuk dengan menggunakan warna. Berbicara tentang warna, warna merupakan elemen grafik yang paling kuat.

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Warna umumnya dibagi dalam warna primer, sekunder dan tertier. Berdasarkan teori warna, kombinasi warna yang baik adalah menggunakan warna berlainan yang berada dalam lingkungan warna. Secara lebih rinci kombinasi dijelaskan Munir (2013, hlm. 254) sebagai berikut:

“Warna primer (merah, kuning, dan biru) akan terlihat dominan dalam dekorasi ruangan. Warna sekunder (hijau, oranye, dan ungu) bisa terikat satu sama lain, namun harus ada bagian-bagian yang diperhalus agar terlihat menyatu. Warna tertier (biru-hijau, kuning-hijau, merah-oranye) dapat dikombinasi dan memberi tampilan yang spektakuler. Warna *monochromatic* atau yang hanya terdiri dari satu jenis warna, akan sangat menarik bila sebuah warna tersebut dijadikan beberapa corak”.

Berdasarkan paparan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa untuk dapat merancang sebuah multimedia, diperlukan ide dan kreatifitas dalam desain grafis, dengan memperhatikan segala unsur visual agar dapat menarik perhatian pembelajar dan menjadikan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

3. Animasi dalam Multimedia

Secara umum animasi merupakan objek yang bergerak. Menurut Munir (2012, hlm. 318):

Animasi dapat digunakan untuk menarik peserta didik jika digunakan secara tepat. Sebaliknya animasi juga dapat menghilangkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.

Adapun manfaat dan keuntungan animasi dalam multimedia adalah sebagai berikut (Munir, 2012, hlm. 318):

(1) menunjukkan objek dengan idea, (2) menjelaskan konsep yang sulit, (3) menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit, dan (4) menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang akan dirancang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran mandiri, yang dapat diakses melalui internet dengan konsep multimedia interaktif yang mengutamakan daya tarik berupa desain grafis dan animasi.

C. TEORI PEMBELAJARAN

Belajar khususnya dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) didasari oleh tiga teori yaitu Behaviorisme, Kognitivisme, dan Konstruktivisme. Ertmer dan Newby (dalam Rusman, 2012, hlm.113):

Bahwa ketiga teori belajar tersebut dapat digunakan sebagai taksonomi untuk belajar. Strategi behavioris dapat digunakan untuk mengajar “apa” (tentang fakta-fakta), strategi kognitif dapat digunakan untuk mengajarkan “bagaimana” (tentang proses dan prinsip-prinsip), dan strategi konstruktivis dapat digunakan untuk mengajar “mengapa” (tingkat berfikir yang lebih tinggi yang dapat mengangkat makna personal, kedalaman dan belajar kontekstual).

Menanggapi pernyataan Ertmer dan Newby (dalam Rusman, 2012, hlm. 113) penulis mempunyai alasan sendiri untuk mengaplikasikan ketiga teori pembelajaran tersebut. Singkatnya masing-masing teori pembelajaran tersebut mempunyai karakteristik dan peranan penting dalam pembelajaran, mengingat *e-learning* yang akan dirancang merupakan media pembelajaran mandiri, maka dipandang perlu untuk mengaplikasikan ketiga teori pembelajaran tersebut guna tercapainya tujuan pembelajaran.

1. Behaviorisme

Teori pembelajaran behaviorisme dipelopori oleh Edward L. Thorndike (1874-1949), Ivan Pavlov (1849-1936), Erwin R. Guthrie (1886-1959) dan B. F. Skinner (1904-1990). Thorndike, Pavlov, dan Guthrie memandang pembelajaran sebagai proses pembentukan asosiasi antara stimulus dengan respon. Sementara Skinner berasumsi bahwa aspek lingkungan berperan sebagai tanda pemberian respon. Schunk (2012, hlm. 143) berpendapat bahwa “tujuan-tujuan *behavioral* atau tujuan-tujuan yang terkait dengan perilaku adalah pernyataan-pernyataan yang jelas tentang hasil yang dikehendaki dari proses belajar siswa”. Ally (dalam Rusman dkk, 2013, hlm. 35) menyatakan, “seseorang dapat dikatakan belajar ditujukan dari perilaku yang dapat dilihat bukan dari apa yang ada dalam pikiran siswa.

Jika Ertmer dan Newby (dalam Rusman, 2012, hlm. 113) menyatakan strategi behaviorisme dapat digunakan untuk mengajarkan “apa”, maka dalam

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian ini, “apa” adalah materi Teori Dasar Musik yang akan dirancang dalam bentuk multimedia interaktif. “Apa” atau Teori Dasar Musik merupakan stimulus bagi calon mahasiswa yang ingin mempelajari musik secara khusus di STiMB, yang dapat menghasilkan perubahan perilaku yang dikehendaki yaitu memiliki pengetahuan dasar beserta aplikasi dari mata kuliah Teori Musik.

2. Kognitivisme

Teori pembelajaran kognitivisme berpendapat bahwa proses belajar lebih penting dari pada hasil belajar. Dalam Smaldino dkk. (2011, hlm. 13) kognitivisme membahas bagaimana orang berfikir, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan. Para kognitivisme memiliki persepsi lebih luas tentang pembelajaran daripada yang dimiliki oleh behaviorisme. Dalam hal ini siswa lebih mengandalkan strategi kognitif dan memanfaatkan sumber daya belajar yang tersedia. Dalam Schunk (2012, hlm. 162), “Albert Bandura merumuskan sebuah teori pembelajaran obsevasional yang menyeluruh yang ia kembangkan untuk mencakup penguasaan dan praktek dari bermacam-macam keterampilan, strategi, dan perilaku”.

Schunk (2012, hlm. 225) menyimpulkan mengenai bagaimana pembelajaran terjadi dalam teori pembelajaran kognitivisme. “Pembelajaran terjadi melalui praktik (dengan melakukan tindakan) dan melalui penguatan (dengan memperhatikan, membaca dan mendengarkan)”. Sementara Ertmer dan Newby (dalam Rusman, 2012, hlm. 113) menyimpulkan bahwa, strategi kognitivisme dapat digunakan untuk mempelajari ”bagaimana” atau proses dan prinsip-prinsip. Dengan demikian strategi kognitivisme dalam penelitian ini berupa penyampaian materi baik berupa teks, gambar, audio, maupun animasi yang dapat menyajikan sebuah proses dan prinsip-prinsip dari Teori Dasar Musik.

3. Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivisme menurut Bruning, dkk. (dalam Schunk, 2012, hlm. 320) “adalah perspektif psikologis dan filosofis yang memandang

bahwa masing-masing individu membentuk dan membangun sebagian besar dari apa yang mereka pelajari dan pahami”. Piaget menyetujui bahwa siswa berproses melewati serangkaian tahapan yang berbeda secara kualitatif, sementara Vigotsky mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses dengan mediasi sosial dimana siswa belajar banyak konsep saat berinteraksi sosial dengan orang lain. Konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membentuk pemahaman-pemahaman mereka sendiri mengenai suatu pengetahuan dan keterampilan. (Schunk, 2012, hlm. 387).

Strategi konstruktivisme digunakan untuk mengajar “mengapa” menurut Ertmer dan Newby (dalam Rusman, 2012, hlm. 113). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan mempelajari dan memahami materi Teori Dasar Musik, melalui serangkaian tahapan dapat menjadikan pengguna berada pada tingkat berpikir lebih tinggi yang dapat mengangkat makna personal, kedalaman dan belajar kontekstual. Melalui strategi ini calon mahasiswa akan belajar memahami filosofi dan histori dari Teori Dasar Musik.

D. TEORI PEMBELAJARAN MUSIK

1. *Musical Aptitude*

Musical aptitude adalah potensi atau kemampuan musikal seorang dalam memahami pembelajaran musik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Edwin Gordon pada tahun 1950-an, setiap manusia dianugerahi bakat musik hanya saja tahap perkembangannya berbeda satu sama lain. Hal ini tergantung pada faktor lingkungannya. Menurut Gordon (2007), kondisi lingkungan yang membiasakan musik hadir di kebanyakan aktifitas harian dianggap akan mengembangkan bakat musik manusia yang berada di dalamnya. Kata “membiasakan” disini memiliki beberapa arti dan pengaruh yang berbeda satu sama lain diantaranya, (1) musik sebagai alat hiburan dan hanya diperdengarkan untuk kebutuhan hiburan semata. Kebiasaan ini tidak akan membawa banyak perubahan berkaitan dengan bakat musikal seseorang. Kemungkinan terbesar dari kondisi ini adalah mengasah bakat musikal hanya sampai tahap meniru. (2)

Memainkan alat musik untuk mengasah keterampilan serta menghadirkan Musik sebagai bahan apresiasi untuk memperluas wawasan. Kebiasaan ini yang kemungkinan besar akan membawa banyak perubahan kearah pemahaman musik yang lebih dari sekedar meniru.

2. *Musical Achievement*

Musical achievement adalah hal yang berbeda dengan *musical aptitude* namun saling berkaitan. Jika *musical aptitude* adalah potensi maka *musical achievement* adalah pencapaian musikal yang diperoleh dari sebuah proses. Menurut Gordon (2007), pencapaian musikal ini dapat dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan musik sejak usia dini bahkan sejak dalam kandungan sebagai rangsangan awal pengembangan bakat.

3. *Audiation*

Audiation atau audiasi merupakan proses mendengarkan dan memahami musik dalam pikiran, bahkan saat tidak ada suara yang dihadirkan secara fisik, ini adalah proses kognitif di mana otak memberikan makna terhadap suara musik dengan pemahaman. Dalam teori Gordon persepsi dari kata ini adalah kegiatan meniru seadanya. Menurut Gordon, setiap manusia tidak dilahirkan untuk berimprovisasi, namun setiap manusia mempunyai potensi untuk itu tergantung pada rangsangannya yaitu lingkungan. Pengembangan bakat musikal seseorang dilakukan lewat *music achievement* yaitu perolehan untuk mewujudkan potensi tersebut dan prosedur teknisnya melalui proses audiasi seperti proses alami manusia dalam belajar perbendaharaan kata, suara dan bahasa. Berikut adalah jenis (*type*) dan tahapan (*stage*) proses audiasi. Secara garis besar, audiasi dalam pembelajaran musik dijabarkan oleh Gordon sebagai berikut:

Tabel 2. 1 *Types of Audiation*

(Sumber: Gordon, 2007b, hlm. 15)

Tipe	Kemampuan	Jenis Musik
1	Mendengarkan	Musik yang biasa didengar maupun yang tidak
2	Membaca	Musik yang biasa didengar maupun yang

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		tidak
3	Menulis	Musik yang diambil dari diktat baik yang biasa didengar maupun yang tidak.
4	Meniru dan memperagakannya	Musik yang biasa di dengar berdasarkan ingatan
5	Meniru dan menulis ulang	Musik yang biasa di dengar berdasarkan ingatan
6	Penciptaan dan improvisasi	Musik yang asing. Melakukan dalam pikiran atau pun secara langsung (spontanitas)
7	Penciptaan dan improvisasi	Musik yang asing. Pada saat proses membaca
8	Penciptaan dan improvisasi	Musik yang asing. Pada saat proses menulis.

Tabel 2. 2 *Stages of Audiation*
(Sumber: Gordon, 2007b, hlm. 20)

Tahap	Proses
1	Daya ingat sesaat
2	Meniru pola melodi tonal dan pola ritme seadanya kemudian mengidentifikasi tonal utama dan pola ritme utamanya.
3	Membangun tonalitas secara objektif atau subjektif berikut meternya.
4	Mengingat kembali pola ritme dan melodi tonal yang sudah disusun.
5	Menirukan pola ritme dan melodi yang telah disusun kedalam karya music lain.
6	Antisipasi dan prediksi pola ritme dan melodi

E. TEORI DASAR MUSIK

Teori Dasar Musik merupakan studi tentang struktur musik yang mencakup analisis elemen dasar musik mulai dari melodi, harmoni, irama, bentuk, tekstur dan fungsi dari masing-masing elemen. Sama halnya dengan bidang ilmu lainnya, istilah teori mengikuti praktek juga berlaku dalam musik. Tujuan Teori Dasar Musik adalah untuk memperkenalkan konsep-konsep umum dan terminologi yang akan berguna baik dalam memainkan maupun menganalisis musik (John, 1974, hlm. xv). Teori Dasar Musik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Teori

Dini Ardiningsih, 2014

RANCANG BANGUN E-LEARNING TEORI DASAR MUSIK BAGI CALON MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MUSIK BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dasar Musik Tonal atau sistem musik Barat yang mengacu pada sistem tangga nada mayor dan minor yang digunakan mulai dari era Baroque hingga saat ini. Mengingat fokus penelitian ini adalah merancang sebuah *e-learning* Teori Dasar Musik, maka dipandang perlu mengkaji silabus dan beberapa buku Teori Dasar Musik.

1. Silabus Teori Musik (STiMB, 2009)

Mata kuliah Teori Dasar Musik di STiMB menggunakan nama mata kuliah Teori Musik. Diberikan dalam dua semester yaitu Teori Musik I dan Teori Musik II dengan bobot tiga sks untuk masing-masing mata kuliah. Deskripsi mata kuliah Teori Musik dalam silabus Teori Musik Sekolah Tinggi Musik Bandung adalah:

Teori Dasar Musik merupakan mata kuliah yang mempelajari dasar-dasar Teori Dasar Musik dan konsep-konsep musikal yang mengacu pada musik Barat, pada dasarnya mencakup lima pengelompokan, yaitu: *rhythm* dan *time signature*, *pitch*, *tempo*, *dynamic* dan *tone color*, *ornament* dan *melody*. Mata kuliah ini merupakan dasar dalam memahami musik, secara tidak langsung mata kuliah ini mempelajari cara bermusik (praktek), sejarah musik, interpretasi karya musik dan terminologi yang digunakan untuk menunjang kemampuan dalam menganalisa karya musik.

2. Buku *Music Theory* (Jones, 1974)

Buku *Music Theory* berisi tentang pembahasan Teori Musik dalam bentuk *textbook* yang lebih dominan pada Ilmu Harmoni. Namun beberapa penjelasan Teori Musik secara mendasar cukup menjadi referensi peneliti dalam perancangan *e-learning*. Adapun materi yang diadaptasi dalam penelitian ini antara lain, definisi dari (1) *the Properties of Sound*, meliputi *Pitch*, *Duration*, *Intensity* dan *Tembre*, (2) *Music Notation*, meliputi *Rhythm*, *Time Signatures*, *Clef*, *Letter Name and Accidentals*, dan (3) *Scale*, yaitu *Major Scale*.

3. Buku *First Steps in Music Theory* (Taylor, 2009)

First Steps in Music Theory merupakan buku ABRSN. Terdapat beberapa perbedaan antara buku Eric Taylor dengan buku George Thaddeus Jones. Eric Taylor menggunakan dua istilah musik yaitu British dan Amerika (*semibreve* or '*whole note*') sementara buku George Thaddeus Jones hanya menggunakan istilah

Amerika. Selain perbedaan dalam penggunaan istilah, juga terdapat perbedaan pembahasan dari segi urutan konten materi. George Thaddeus Jones memulai dengan konten materi *pitch*, sementara Eric Taylor memulai dengan konten materi *Time Values* atau nilai not.

4. Buku *Alfred's Essential of Music Theory* (Alfred)

Buku *Alfred's Essential of Music Theory* pada dasarnya buku ini bersifat *self-study* yang berisi penjelasan untuk setiap materi melalui gambar dengan sedikit penjelasan kemudian diikuti dengan *exercises*. Disetiap lima *lesson* terdapat *ear training* yang dilengkapi dengan audio-CD dan *review* untuk lima *lesson*. Secara garis besar peneliti akan mengadaptasi langkah-langkah dalam buku ini namun dengan pengembangan yang disesuaikan dengan kondisi calon pengguna yaitu calon mahasiswa STiMB.