

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saxophone adalah instrumen tergolong *aerophone*. *Saxophone* adalah alat tiup logam yang dimainkan dengan menggunakan *single-reed*. *Saxophone* awalnya ditujukan sebagai musik orkestra dan band militer. *Saxophone* berasal dari Belgia, dibuat oleh seorang pemain *clarinet* dan pembuat alat musik bernama Adolphe Sax oleh karena itu alat musik ini disebut *saxophone* pada awal tahun 1840. Adolphe Sax mempatenkan ciptaannya itu pada tahun 1846.

Di Indonesia alat musik *saxophone* sangatlah populer, dengan karakter suara nya yang khas. Biasanya *saxophone* dimainkan pada genre musik Jazz, Pop, Reggae, Ska, BigBand dan Orkestra. *Saxophone* mempunyai nilai estetis dan keunikan yang sangat khas dari segi suara dan bentuk fisik nya. Banyak orang yang tertarik dan ingin belajar memainkan alat musik *saxophone*.

Pembelajaran *saxophone* salah satunya terdapat di Departemen Pendidikan Musik – Fakultas Seni dan Desain - Universitas Pendidikan Indonesia. Pembelajaran *saxophone* di Departemen Pendidikan Musik – UPI ini menggunakan *saxophone alto*. Tingkatan belajar *saxophone* terbagi tiga tingkatan, yaitu : tingkat dasar, tingkat lanjutan, dan tingkat mahir. Dalam kegiatan belajar *saxophone alto* tingkat dasar diharapkan mahasiswa dapat menguasai teknik bermain *saxophone alto* tingkat dasar yaitu : *breathing* (pernafasan), *embouchure*, *tonguing*, *tone*, *fingering* (penjarian), tangga nada dan *articulation* (artikulasi), namun pada kenyataan nya mahasiswa sulit mengikuti kegiatan pembelajaran *saxophone* secara efisien, karena berbagai faktor yang dialami mahasiswa, salah satunya minimnya pengetahuan mahasiswa pada *saxophone alto* tingkat dasar. Dalam pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar, dosen pengampu spesialisasi *saxophone* menggunakan media pembelajaran *Band In A Box*. *Band in a box* merupakan paket perangkat lunak penata musik *MIDI* untuk *windows* dan *MacOS*

yang di produksi oleh *PG Music Incorporated*. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk membuat lagu dengan *input keyboard* sederhana. *Software* ini biasa nya dipakai untuk iringan improvisasi melodi *saxophone*. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti berpendapat bahwa *Band in a box* ini kurang efektif untuk dipakai pada pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar, karena pada pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar ini mahasiswa membutuhkan pengetahuan dasar dan teknik bermain *saxophone* sebelum melakukan improvisasi menggunakan media *Band In A Box*.

Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang kondusif, menarik, menyenangkan dan nyaman. Oleh karena itu pengajar selain dituntut untuk memanfaatkan berbagai media yang menarik dan melakukan inovasi dalam setiap pembelajaran, pengajar juga dituntut untuk menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal maka pengajar harus bisa menggunakan media yang tepat bagi mahasiswa. Media Pembelajaran yang inovatif disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sangat penting untuk dilakukan karena akan membuat suasana belajar lebih menarik, menyenangkan dan menghindarkan mahasiswa dari kejenuhan.

Melihat permasalahan yang terjadi peneliti memanfaatkan penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran *saxophone* diharapkan mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran *saxophone* tingkat dasar di Departemen Pendidikan Musik – Universitas Pendidikan Indonesia, Peneliti memberikan materi pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar menggunakan media *audio visual* berupa tutorial teknik bermain *saxophone alto* tingkat dasar.

Melalui penggunaan media *audio visual* diharapkan proses belajar pun akan mempermudah mahasiswa mendapatkan informasi atau ilmu *saxophone* secara lebih mendalam, terperinci dan lengkap. Melalui pemanfaatan media *audio visual* diharapkan pula proses penyerapan materi pembelajaran *saxophone* akan berlangsung secara cepat, tepat dan mendalam lagi dengan demikian proses belajar *saxophone* dengan menggunakan media *audio visual* diperkirakan akan membawa dampak positif berkelanjutan pada mahasiswa dan tentunya kegiatan

pembelajaran pun akan dirasa lebih menarik dan menyenangkan untuk di ikuti sehingga pada akhirnya mahasiswa akan mendapat ilmu yang optimal.

Setelah menerapkan media *audio visual* pada pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar peneliti mengkaji lebih dalam lagi bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Respon Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Saxophone Alto Tingkat Dasar”** yang hasilnya akan dituangkan dalam karya tulis ilmiah berupa skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana reaksi mahasiswa selama pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar menggunakan media *audio visual*?
2. Bagaimana kemampuan bermain *saxophone alto* tingkat dasar mahasiswa setelah menggunakan media *audio visual*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui reaksi mahasiswa terhadap penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran *saxophone alto* tingkat dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan harus diyakini kegunaannya dalam pengembangan umum pengetahuan dan pemecahan masalah yang diteliti. Oleh sebab itu, perlu dirumuskan secara jelas tujuan penelitian yang bertitik tolak dari permasalahan yang diungkap. Sebuah penelitian setidaknya harus mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik kegunaan secara teoritis maupun kegunaan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang seni musik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat pengalaman belajar *saxophone* dasar dengan media *audio visual*.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi penelitian pendidikan yang mengemukakan tentang media pembelajaran didalam masyarakat.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat semakin memperluas wawasan dan referensi serta kemampuan menganalisis masalah-masalah aktual yang berhubungan dengan kompetensi seni musik.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada Bab I, peneliti membahas tentang hal yang melatar belakangi tema penelitian ini, selain itu diungkapkan pula tentang rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Pada Bab II, berisi tentangkajian-kajian yang berkaitan dengan fakta serta kasus yang sedang dibahas. Disamping itu juga ada beberapa pendapat yang bermanfaat sebagai bahan untuk melakukan analisis terhadap fakta atau kasus yang sedang diteliti pada Bab IV.

BAB III Metode Penelitian

Pada Bab III, peneliti membahas tentang langkah-langkah penelitian yang mengungkapkan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, teknik pengumpulan data, analisis data dan isu etik.

BAB IV Temuan Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV, peneliti menyampaikan dua hal utama, yakni (1) pembahasan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan dan Implikasi

Pada Bab V, peneliti memaparkan simpulan dan implikasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.