

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 adalah masa dimana teknologi sudah menjadi bagian kehidupan manusia zaman sekarang. Apalagi Jepang lewat perdana menteriya dalam ajang *World Economic Forum (WEF)* menyatakan bahwa negara Jepang sudah memasuki era *Society 5.0*, dimana digitalisasi bukan hanya di sektor industri tetapi juga masuk ke segala aspek kehidupan manusia. Dengan semakin berkembangnya revolusi industri 4.0 maka semakin diwajibkan juga sumber daya manusia yang dituntut semakin kreatif. Pada era revolusi sekarang (Plucker, 2014, hal. 1) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah sebuah kunci dalam keterampilan abad 21. Kreativitas itu sangat penting terutama dalam musik khususnya dalam dunia pendidikan musik, yang mana sebuah kreativitas itu merupakan proses pengembangan ide musikal. Hal ini senada dengan (Gunara, 2010, hal. 54) menjelaskan bahwa kreativitas sebagai aktivitas dimana kreativitas merupakan sebuah proses berkreasi dan mengembangkan ide-ide musikal. Kreativitas juga dapat dipupuk menggunakan aktivitas berkreasi musik.

Berkreasi dalam kegiatan musik merupakan hal yang sangat penting, sebagai kegiatan imajinatif dan terciptanya karya-karya musik maupun menganalisis sebuah karya musik. Seperti yang diungkapkan oleh (Milyartini, 2012, hal. 5) bahwa wujud dari proses kreatif yakni karya musik dan analisis musik. Kreativitas musik seseorang tidak hanya dinilai pada sebuah hasil akhir berupa penciptaan sebuah karya musik atau lagu, melainkan pada proses pembuatannya juga. Sehingga untuk menilai kreativitas, diperlukan evaluasi terhadap proses yaitu yang berkaitan dengan aransemen dan makna dari lagu tersebut. (Wicaksono, 2009, hal. 11) menuturkan bahwa kreativitas dalam pembelajaran musik dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan adanya kebebasan peserta didik untuk berekspresi menggunakan alat-alat musik yang digunakan dan lagu-lagu yang dinyanyikannya. Hal ini juga memberikan kesempatan siswa-peserta didik untuk lebih mampu mengekspresikan diri sesuai dengan kehendaknya.

Peran kreativitas bukan hanya dipegang guru namun peserta didik juga dituntut untuk kreatif dalam proses pembelajaran. Adanya sebuah kreativitas bagi peserta didik tidak datang begitu saja, tentunya harus ada dorongan dari guru itu sendiri untuk menggali potensi kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran khususnya disekolah terutama dalam mata pelajaran seni musik proses kreativitas muncul seperti contoh anak yang diberikan tugas untuk membuat sebuah komposisi lagu dan mereka membuat sebuah komposisi lagu dengan ide-ide baru dengan kebebasan ekspresi mereka untuk diungkapkan dalam karya sebuah komposisi lagu menjadikan sebuah karya yang baru. Hal ini senada yang diungkapkan oleh (Campbell, 2017, hal. 45):

Salah satu pokok dalam suatu kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan cemerlang yang nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang. Dalam kreativitas tersebut seseorang akan selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan proses (sistem) dan produk.

Menurut (Astarina, Haldani, & Jelantik, 2016, hal. 395) kreatif adalah kemampuan membuat kreasi, karya, ataupun daya cipta dalam diri setiap manusia (termasuk manusia normal, cacat fisik, maupun cacat mental) yang membutuhkan pembinaan fisik, kreatif dan rasio secara berimbang. Kreatif sebagai kemampuan membuat suatu kreasi atau daya cipta. Menurut (Daryanto, 2018, hal. 1) kreasi adalah hasil dari kegiatan manusia sebagai ungkapan perasaannya dan daya imajinasinya yang diwujudkan dalam bentuk suatu benda atau tak benda sehingga memiliki ciri khas dan berkarakter. Kita sering mendengar tentang halnya kreasi dimana lebih kepada kreasi seni rupa dan tari dimana sebuah kreasi penciptaan sebuah karya lukisan dan sebuah karya kreasi tari. Dalam penelitian ini kreatif yang peneliti maksud dibatasi pada sebuah kreatif yang mana kemampuan membuat kreasi musik dalam mata pelajaran seni budaya khususnya pelajaran seni musik. Kreasi musik terwujud dalam pelajaran musik di sekolah salah satunya musik keroncong.

Musik keroncong merupakan musik yang berkembang di Indonesia, keroncong juga merupakan sebagian kecil dari kebudayaan Indonesia dan juga merupakan salah satu jenis musik yang memiliki banyak penggemar dan penikmat musiknya tidak terlepas dari sebuah alat musik yang menjadikan khas dari musik

itu sendiri yaitu ukulele semacam gitar kecil berdawai tiga (Sulestiyorini R, 2013, hal. 2). Mayoritas penyanyi keroncong yang populer adalah orang tua. Asumsi yang berkembang memaparkan bahwa musik keroncong itu musik untuk kaum orang tua karena representasi anak muda apalagi remaja dalam blantika musik keroncong Indonesia hampir tidak ada. (Harmunah, 1996) mengungkapkan dari berbagai musik di Indonesia, musik keroncong merupakan salah satu jenis musik yang digemari terutama dikalangan orang-orang tua. Menurut Sugeng Hartadi dalam Gemari (2006) dalam (Putri, 2012, hal. 6) bahwa masih banyak pendapat keroncong sulit berkembang di kalangan remaja terutama di era global seperti sekarang. Hal ini diperkuat oleh (Henry & Wijaya, 2017) mengungkapkan bahwa keberadaan musik keroncong semakin terancam di Indonesia, ini dikarenakan kurangnya peminat terhadap musik keroncong tersebut, khususnya para generasi muda bangsa. Hal sama dituturkan (Rachman A. , 2013) bahwa musik keroncong sering dianggap sebagai musik yang dikonsumsi untuk kalangan orang tua saja selain itu beberapa faktor yang turut mempengaruhi mundurnya perkembangan musik keroncong antara lain minimnya peran media, kecenderungan perkembangan musik, dan hambatan dalam pengembangan kreativitas (Darini, 2012).

Berbeda halnya dengan apa yang dikatakan (Supiarza, 2020, hal. 396) bahwa generasi muda khususnya di kota Bandung merekonstruksi musik keroncong sehingga menghasilkan kemasan musik keroncong yang baru. Selain itu (Widyanta, 2017) mengungkapkan bahwa memainkan lagu keroncong dengan repertoar-repertoar lagu yang hidup pada era modern ini akan menarik minat dari para generasi muda terhadap musik keroncong. Opini di atas menepis bahwa musik keroncong sulit berkembang di kalangan remaja karena berdasarkan realita musik keroncong tetap eksis keberadaannya bagi kaum remaja namun dengan suguhan bentuk keroncong yang dimodifikasi.

Pada bulan Februari 2021 kemarin muncul sebuah fenomena unik dimana sebuah saluran *YouTube* sang pengunggah James Adam begitu populer. Video musik yang paling banyak ditonton dengan 44 juta penonton. Apa yang membuat video itu sehingga banyak yang melihat sampai puluhan juta? Sebuah video dimana lagu “Cuek” dari penyanyi Rizky Febian dibawakan dengan sentuhan aransemen dan gaya musik keroncong. Deretan video dengan gaya musik keroncong lainnya

yang memiliki jutaan penonton dalam *YouTube* disusul dengan lagu “Melukis Senja”, “Mungkin Hari Ini Esok atau Nanti” dan “Fana Merah Jambu”. Mayoritas yang melihat saluran *YouTube* James Adam merupakan kaum remaja. Apa yang menjadikan fenomena itu bisa membuat remaja tertarik dengan musiknya? Hal ini sebelumnya pernah dikemukakan (Henry & Wijaya, 2017) bahwa salah satu cara agar masuk musik keroncong tetap bertahan yaitu dengan menggabungkan musik keroncong dengan jenis musik lainnya. Hal tersebut dilakukan agar menarik minat pendengar maupun minat pemain musik. Menurut peneliti sendiri, sebuah musik keroncong merupakan musik yang unik. Hanya saja karena tidak adanya sebuah inovasi baru dalam dunia musik perkeroncongan Indonesia baik dari suguhan karya yang modern, kreasi aransemen musik keroncong dan balutan kemasan yang dikhususkan untuk dispesifikasikan bagi generasi remaja sekarang dimana hal itu penting sebagai pengenalan bagi kaum remaja dan juga upaya untuk mempertahankan eksistensi musik keroncong dan upaya dorongan untuk melestarikan musik keroncong. Masih ada perdebatan opini tentang musik keroncong, satu sisi berpendapat bahwa musik keroncong untuk musik kaum tua. Namun ternyata berdasarkan fenomena di atas musik keroncong banyak diminati oleh generasi muda yang memiliki “penyegaran” dalam aransemen dan karya yang lebih modern yang sesuai dengan zaman sekarang serta penggabungan (*hybrid*) musik keroncong dengan genre lain. Hal di atas yang mendorong dan memotivasi peneliti untuk memperkenalkan musik keroncong melalui aktivitas berkreasi agar keroncong lebih berkembang di kalangan remaja khususnya siswa.

Musik keroncong merupakan musik ansambel yang terdiri dari alat yang biasa kita kenal seperti cak, cuk, cello, bass dan gitar. Untuk proses berkreasi dalam bermain musik keroncong tentunya perlu adanya aktivitas dan kegiatan peserta didik untuk berkelompok dimana mereka memainkan masing-masing alat sehingga menghasilkan musik keroncong secara utuh. Namun dalam kondisi pandemi sekarang tidak memungkinkan adanya aktivitas peserta didik untuk berkelompok apalagi di sekolah. Dalam hal ini peneliti sendiri mempunyai sebuah inovasi dan solusi. Salah satu inovasi dan solusi yang peneliti lakukan agar peserta didik tetap bisa berkreasi dalam memainkan musik keroncong adalah dengan menggunakan aplikasi *GarageBand*.

Salah satu aplikasi yang memungkinkan menjadi penunjang media peserta didik untuk berkreasi yaitu aplikasi *GarageBand*. Disini peneliti tertantang untuk memanfaatkan aplikasi *GarageBand* sebagai media alternatif untuk memainkan musik keroncong. Alasan memungkinkan memakai *GarageBand* karena peneliti rasa aplikasi ini dekat dengan peserta didik dimana mereka bisa memainkan musik keroncong kapan pun dan dimana pun. Bisa dikerjakan dalam jarak jauh, sehingga memudahkan baik bagi guru dan peserta didik tidak harus ada aktivitas untuk berkumpul di sekolah. Tentunya dalam mengajarkan musik keroncong perlu adanya inovasi. Untuk itu sebagai guru yang dituntut profesional, peneliti menyusun model pembelajaran musik keroncong yang bisa diminati oleh peserta didik dengan memanfaatkan fasilitas aplikasi *GarageBand*. *GarageBand* merupakan sebuah aplikasi dari program *iOS* produk dari *Apple* yang bisa diunduh di *AppStore* secara gratis. *GarageBand* adalah sebuah *Digital Audio Workstation* tersedia untuk *iPhone*, *iPad*, dan *Macbook*. Aplikasi ini bisa digunakan untuk merekam dan mengedit segala macam bentuk suara. Tugas utamanya adalah membantu pengguna menyusun dan mengkombinasikan semua sumber audio tunggal menjadi sebuah kreasi audio lengkap. Menurut *Apple Education* dalam *eBook* nya menjelaskan bahwa aplikasi *GarageBand* mempunyai beberapa fitur unggulan diantaranya *recording a podcast, rhythm and drumbeats, chord and melody, live loops, post production*, dan *additional resources*. Salah satu kelebihan dari aplikasi ini adalah fitur *live loops*. Menggunakan fitur ini, pengguna dimudahkan untuk menyusun *looping* yang tersedia sehingga terciptanya komposisi pendek. Hal ini tentunya mendukung untuk menjadikan peserta didik berkreasi hanya dengan sebuah *gadget* juga menjadikan peserta didik untuk memiliki ide-ide baru dan memiliki kesempatan untuk mempelajari keterampilan dengan media kreatif yaitu *GarageBand*. Seperti yang dijelaskan *Apple Inc Education* (Apple, 2018, hal. 2):

Everyone is born full of creativity. And unleashing that creativity helps you develop and communicate new ideas, become a better problem solver, and discover ways you'll leave your mark in this world. We developed Everyone Can Create with the idea that you should have the opportunity to learn skills across different creative mediums to become the next generation of innovators, artists, and creators.

Berdasarkan uraian di atas, aplikasi ini dibuat sebagai wadah untuk berkreasi dalam membuat sebuah musik. Hal ini sangat cocok dengan penelitian

ini karena *GarageBand* hadir sebagai penunjang untuk menyalurkan kreativitas peserta didik dalam menuangkan gagasan musik, mengembangkan potensi musikalnya dan meningkatkan motivasi belajar musik. (Char L. , 2008, hal. 2) :

Technology such as GarageBand may serve as an extrinsic motivator for students. Digital recording technology is particularly attractive in an educational setting because it allows teachers to expose students to real world skills such as recording, composing, audio editing, and music production.

Uraian di atas menjelaskan bahwa aplikasi *GarageBand* dapat memotivasi peserta didik karena teknologi ini memungkinkan peserta didik mengalami pengalaman nyata melakukan perekaman, *editing* musik, membuat karya musik dan memproduksi musik. *GarageBand* sangat tepat dipilih untuk pembelajaran musik dimana mereka akan merasakan pengalaman sensasi bermain musik keroncong hanya dengan sebuah *gadget*. Selain itu peserta didik tidak akan pusing untuk memikirkan teknik memainkan alat musik keroncong, karena tujuan dari penelitian ini adalah membuat peserta didik senang dan antusias dalam berkreasi musik keroncong.

Peneliti menawarkan kehadiran *GarageBand* sebagai media alternatif dan menjadi solusi untuk mendapatkan rasa bermain musik keroncong yang mana dapat disalurkan atau dikembangkan menggunakan proses berkreasi peserta didik dalam menyusun berbagai *loops* musik keroncong dan juga mempermudah peserta didik yang mau mempelajari dan tertarik dengan musik keroncong. Dalam proses pembelajaran, disini peserta didik tidak sepenuhnya bermain musik keroncong secara nyata, namun setidaknya peserta didik bisa memiliki pemahaman, pengetahuan dan pengalaman dalam penyusunan *loops* irama musik keroncong. Hal ini diharapkan bisa memotivasi dan menstimulasi minat peserta didik terhadap musik keroncong.

Dari uraian di atas, penulis akan berfokus pada model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand* dengan harapan pembelajaran kreasi musik keroncong dapat dikembangkan dan dipelajari menggunakan media yang menarik dan juga dekat dengan peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Model Pembelajaran Kreasi Musik Keroncong Menggunakan *GarageBand*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan memfokuskan pada kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*. Agar kajian dalam penelitian ini lebih fokus, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*?
4. Bagaimana refleksi kemampuan peserta didik memainkan musik keroncong menggunakan model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan desain model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.
2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah implementasi model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.
3. Untuk memaparkan hasil evaluasi model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.
4. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik memainkan kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun secara praktis:

1.4.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

1. Penelitian ini menambah wawasan tentang model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand* dan dapat memberikan

pengalaman meneliti langsung juga mengkaji tentang model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.

2. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di sekolah tingkat menengah atas yang terus berkembang sesuai tuntutan zaman dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.
3. Memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan musik, yaitu membuat inovasi sebuah produk *loops* musik keroncong dalam model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.
4. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kreasi musik keroncong pada usia remaja serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.

2. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan model dan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran musik keroncong di sekolah.

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.

5. Bagi Masyarakat Umum

Dapat mengenali musik keroncong dengan media yang berbeda namun tetap dalam upaya melestarikan dan mempertahankan eksistensi musik keroncong.

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 *Design Based Research*. Penelitian ini bersubjek pada peserta didik Sekolah Menengah Atas. 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 model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*. Kemudian mengetahui hasil dari model pembelajaran kreasi musik keroncong menggunakan *GarageBand*.

BAB V : Penutup

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.