

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya seni dan pendidikan yang telah menjadi elemen penting dalam kehidupan setiap manusia. Kehadiran perkembangan teknologi dalam dunia seni dan pendidikan dapat dilihat dari banyaknya media belajar yang secara umum sangat mudah didapatkan untuk diakses, sebagai contoh keberadaan *software* (perangkat lunak) atau aplikasi seperti *Youtube, Facebook, Instagram* dan lain sebagainya yang bisa digunakan dengan mudah pada *gadget*. Teknologi dalam dunia musik membuat banyak orang dapat mendengarkan dengan mudah berbagai jenis musik yang ada. Menurut Mawusi dkk (2020: 127): “*Music technology has brought challenges to the traditional concepts of art, and the very elements of music making*”, yang berarti teknologi musik telah membawa tantangan baru pada konsep seni tradisional dan berbagai elemen dalam pembuatan musik. Hal ini berarti dinamika dunia musik telah banyak berubah, dan mengalami berbagai tantangan, dan inovasi baru seiring perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi juga memberi manfaat pada aspek pembelajaran dengan mendukung perkembangan media pembelajaran. Atmojo & Panji Suroso (2022 : 184) mengatakan bahwa: “Pembelajaran berbasis ICT (Information Communication Technology) merupakan suatu sistem pembelajaran dimana dalam proses belajar mengajarnya disesuaikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi”. Pembelajaran yang baik membutuhkan media

sebagai sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran dan memperkuat pemahaman secara empiris dan demonstrasi. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Media memberikan komunikasi dalam pembelajaran kepada siswa agar pembelajaran tersebut mudah dipahami. Widiastuti dkk (2020: 85) mengatakan bahwa: “Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*), seperti televisi, film, diagram, bahan cetak, dan lain-lain. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode”. Media pembelajaran juga menjadi sumber pemberi informasi terkait pembelajaran kepada siswa. Sari, Andika Puspita & Ananda Setiawan (2018: 101) mengatakan: “*Media learning is everything that becomes a means of delivering information from the sender to the recipient so that what is delivered can be well received*”, yang artinya media pembelajaran adalah segala hal yang menjadi penyampai informasi dari si pengirim (guru) kepada si penerima (siswa) agar apa yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Penyusunan materi pembelajaran harus mempertimbangkan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang dipilih juga harus memiliki kualifikasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Pemilihan media perlu dilakukan agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Perkembangan teknologi pada dunia musik mengarah pada aspek pendidikan dan pembelajaran musik. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin berkembang membuat media pembelajaran saat

ini semakin kaya dan inovatif. Teknologi membantu perkembangan seni, dan dunia pendidikan untuk menjadi lebih maju. Teknologi berperan dalam memberikan media pembelajaran yang relevan, efektif, dan sejalan dengan perkembangan zaman. Menurut Raja (2018: 33) mengatakan bahwa:

“According to the latest insights as to how exactly modern students of today prefer to use technology and how does their learning get an impact if they use technology, it was revealed that the use of modern equipment technology and tools, the learning and interactivity of students increases”.

Menurut beberapa informasi terbaru, siswa pada zaman modern saat ini lebih suka menggunakan teknologi dan bagaimana mereka kegiatan pembelajaran mereka sebagai dampak hasil teknologi tersebut, menandakan bahwa penggunaan teknologi membuat interaksi pembelajaran siswa meningkat. Penggunaan teknologi bagi siswa zaman sekarang akan memudahkan pembelajaran, khususnya pembelajaran gitar yang bagian dari keterampilan seni dan termasuk kegiatan yang terdapat di sekolah.

Pembelajaran musik memberikan bimbingan kepada masyarakat untuk mengasah kemampuan bermusiknya. Werdiningtyas dkk (2017: 65) juga menambahkan bahwa “pembelajaran seni pada dunia pendidikan bertujuan untuk menjadi sebuah strategi untuk memupuk dan mengembangkan sensitivitas dan kreativitas, memberi peluang seluas-luasnya pada siswa untuk berekspresi, dan mengembangkan pribadi anak ke arah utuh dan menyeluruh baik secara individu, sosial, maupun masyarakat”. Jolley (dalam Punzalan, 2018) mengatakan:

“The Importance of Arts Education recapped that arts education promotes some benefits in a variety of ways. Some of the advantages of arts education are: developing the students’s

imagination and creativity; allowing them to understand and express their observe the world around them; supporting them in the decicions-making and in solving problems; and in developing values such as concentration and persistence”.

Hal yang penting dalam pendidikan seni mencakup pada pendidikan seni membawa beberapa keuntugun dari berbagai hal. Beberapa keuntugan dari pendidikan seni adalah: memajukan imajinasi dan kreativitas siswa; membuat mereka untuk mengerti dan mengekspresikan pandangan mereka tentang dunia sekitarnya; mendukung siswa untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah; dan memajukan nilai-nilai konsentrasi dan kegigihan.

Pembelajaran musik merupakan salah satu kegiatan dalam memberikan pengarahan secara struktur mengenai cabang seni musik. Musik merupakan disiplin seni yang melibatkan pengembangan keterampilan teknis dan interpretatif pada alat musik tertentu. Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai suatu kesatuan. Musik menjadi suatu bagian yang lekat pada kehidupan manusia. Berbagai aspek kehidupan sosial menyertakan musik dalam berbagai persoalannya. Tak hanya untuk dinikmati, musik juga dapat dipelajari dengan cara mengikuti pendidikan formal ataupun non formal. Menurut Asri (2015: 103) musik adalah milik setiap insan yang dapat menimbulkan berbagai interpretasi puitis bagi pendengarnya.

Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan merupakan salah satu instansi yang mengampu pembelajaran pendidikan musik sebagai disiplin ilmu pengetahuan dan terapan. Pendidikan musik memiliki berbagai mata

kuliah yang terdiri dari mata kuliah kependidikan dan mata kuliah praktikal musik yang bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa pemahaman mengenai kependidikan secara pedagogis, dan keterampilan bermusik secara praktik. Mata kuliah praktikal yang paling lazim menjadi fokus utama di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan adalah mata kuliah instrumen praktik alat-alat musik yang menjadi konsentrasi utama bagi mahasiswa untuk menguasai sekurang-kurangnya satu instrumen alat musik. Mata kuliah ini sering disebut sebagai mayor. Beberapa mata kuliah instrumen praktik (mayor) yang ada di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan adalah: (1) Instrumen Tiup; (2) Instrumen Gitar; (3) Instrumen Piano; (4) Instrumen Gesek; (5) Instrumen Perkusi, dan; (6) Instrumen Vokal. Tingkatan (*grade*) dalam mata kuliah penguasaan instrumen (mayor) antara lain sesuai dengan nama mata kuliahnya yaitu: (1) Instrumen persiapan (tingkat I); (2) Instrumen dasar (tingkat II); (3) Instrumen Menengah (tingkat III), dan; (4) Instrumen Lanjutan (tingkat IV).

Saxophone merupakan salah satu instrumen musik yang diajarkan dalam mata kuliah praktik instrumen (mayor) yang ada di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Saxophone* termasuk ke dalam mata kuliah instrumen tiup, sesuai masing-masing tingkatannya. *Saxophone* merupakan instrumen yang sedang tergolong dalam *aerophone, single-reed woodwind instrument*. *Saxophone* merupakan alat musik tiup kayu yang berbahan dasar kuningan, memiliki bentuk yang unik seperti corong pada ujung badan dan memiliki buluh tunggal. Alat musik ini tergolong alat musik tiup kayu karena suaranya dihasilkan dari mulut tiup yang berbahan dasar bambu, meski dibuat

menggunakan bahan logam kuningan. Nada-nada yang dihasilkan instrument ini diatur dengan menutup lubang pada tabung *saxophone*. Lubang-lubang ditutup menggunakan klep pada bagian luar *saxophone*.

Saxophone adalah alat musik tiup kayu dengan *reed* tunggal ciptaan Adolphe Sax, diperkenalkan tahun 1840. Ingham (dalam Villiers 2014: 1) mengatakan bahwa:

“Largely, the instrumen's construction has not radically departed from adolphe sax's acoustical principle but many other developments like the single octave key mechanism, the underslung neck, reduced and expanded bore diameters and the repositioning of the spatula keys pioneered by French manufacturers, were notable alterations in the 20th centuries”.

Sebagian besar, konstruksi instrumen tidak secara radikal menyimpang dari prinsip akustik Adolphe Sax tetapi banyak perkembangan lain seperti mekanisme kunci oktaf tunggal, leher tersampir di bawah, diameter lubang yang diperkecil dan diperluas, dan reposisi kunci spatula yang dipelopori oleh pabrikan Prancis, merupakan perubahan penting. pada abad ke-20.

Pembelajaran *saxophone* telah menjadi salah satu fokus utama dalam Program Studi Pendidikan Musik, dengan metode-metode tradisional yang menekankan pada pengembangan teknik dasar, interpretasi musik, dan improvisasi. Puncak dari pembelajaran mata kuliah instrumen praktik (mayor) pada Program Studi Pendidikan Musik adalah instrumen lanjutan (tingkat IV) yang diikuti oleh mahasiswa pada tingkat semester 4. Instrumen tiup lanjutan merupakan tingkat paling akhir dalam pembelajaran *saxophone* di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. Mata kuliah ini merupakan jenis mata kuliah berjenjang, yangmana untuk bisa mengikuti mata kuliah ini, maka

harus sudah lulus dari mata kuliah sebelumnya yakni instrumen tiup persiapan, instrumen tiup dasar, dan instrumen tiup menengah.

IReal Pro merupakan aplikasi musik berbasis android yang dapat digunakan pada perangkat berbasis iOS dan Android. Aplikasi *IReal Pro* dibuat oleh Massimo Biolcati yang seorang musisi jazz profesional pada tahun 2007. Aplikasi *IReal Pro* awalnya digunakan untuk membantu memainkan lagu Jazz. Aplikasi ini berguna untuk membantu pemutar musik memainkan lagu dalam bagan akor yang menampilkan nama, tanda birama, akor, ketukan, dan simbol musik lainnya. Bagian akord dapat dimainkan sebagai trek latar belakang, dan terdapat 51 gaya program berbeda yang dapat dipilih. Aplikasi *IReal Pro* juga memungkinkan musisi membuat komposisi lagunya sendiri. Pada fitur *create* dan edit pengguna aplikasi dapat memasukkan nama, komposer, tempo, ritme, dan suara utama yang digunakan dalam lagu. Pengguna *IReal Pro* juga dapat mengedit setiap lagu yang dipilih sesuai dengan kebutuhan mereka, seperti mengubah tempo lagu, mengubah style lagu dan mengubah *chord* lagu.

Konteks Program Studi Pendidikan Musik di Universitas Negeri Medan menjadi landasan penting untuk memahami ketersediaan infrastruktur, kesiapan siswa dan pengajar, serta potensi keberlanjutan penggunaan teknologi dalam metode pembelajaran *saxophone*. Hal ini karena tidak banyak yang telah mengetahui aplikasi-aplikasi yang dapat membantu pemula dalam belajar *saxophone*, sehingga penulis mengangkat judul Metode Pembelajaran *Saxophone* Materi *Etude* Menggunakan Aplikasi *IReal Pro* Di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sangat penting untuk merumuskan tujuan penelitian serta menjelaskan urgensi serta relevansi topik yang penulis pilih, seperti berikut.

1. Kemampuan teknis dan pemahaman harmoni mahasiswa dalam pembelajaran saxophone di Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi *iReal Pro*.
2. Respon siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran *saxophone*.
3. Metode pembelajaran *saxophone* materi *etude* dengan menggunakan Aplikasi *iReal Pro* sebagai media di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
4. Hasil pembelajaran *saxophone* dengan menggunakan *iReal Pro* pada matakuliah instrumen tiup menengah di Prodi Pendidikan Musik Unimed.
5. Kesulitan teknis dan tantangan yang dihadapi siswa dalam menggunakan aplikasi *iReal Pro*.

C. Pembatasan Masalah

Dengan pembatasan masalah, maka penulis dapat lebih terfokus serta mendalam untuk membatasi permasalahan dalam penelitian penciptaan ini, ialah sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran *saxophone* materi *etude* dengan menggunakan Aplikasi *iReal Pro* sebagai media di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

2. Hasil pembelajaran *saxophone* dengan menggunakan *iReal Pro* pada matakuliah instrumen tiup menengah di Prodi Pendidikan Musik Unimed.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang sudah dipaparkan diatas, selanjutnya dibuatlah rumusan masalah atas penelitian ini.

1. Bagaimana metode pembelajaran *saxophone* materi *etude* dengan menggunakan Aplikasi *iReal Pro* sebagai media di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan?
2. Bagaimana hasil pembelajaran *saxophone* dengan menggunakan *iReal Pro* pada matakuliah instrumen tiup menengah di Prodi Pendidikan Musik Unimed?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang dapat dilihat sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran *saxophone* materi *etude* dengan menggunakan Aplikasi *iReal Pro* sebagai media di Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *saxophone* dengan menggunakan *iReal Pro* pada matakuliah instrumen tiup menengah di Prodi Pendidikan Musik Unimed.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dan manfaat praktis sangat penting untuk memberikan pemahaman tentang sumbangan penelitian terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis dengan menyajikan kerangka konseptual baru yang dapat menjadi landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam memahami metode pembelajaran *saxophone* menggunakan aplikasi *iReal Pro* dari sudut pandang yang lebih mendalam.
- b. Dengan menganalisis teori-teori terkemuka, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman kita terhadap aplikasi *iReal Pro* dan mengembangkan paradigma baru dalam bidang Pendidikan seni musik minat *saxophone*
- c. Menggali dan memperjelas bagaimana penggunaan teknologi dalam pembelajaran *saxophone* dapat mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran yang dibangun oleh siswa melalui pengalaman mereka sendiri.
- d. Mendukung pengembangan model pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi ke dalam kurikulum pendidikan musik, dengan mempertimbangkan aspek-aspek teknologi sebagai komponen kunci.

- e. Menerapkan teori-teori pembelajaran dan teknologi dalam konteks nyata, memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa *saxophone*.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan manfaat praktis berupa peningkatan keterampilan bermain *saxophone* bagi siswa melalui penggunaan aplikasi *iReal Pro*, yang memfasilitasi praktik dan latihan teknis.
- b. Meningkatkan kemampuan *etudedan* pemahaman harmoni siswa *saxophone* melalui penggunaan *iReal Pro*, yang menyediakan latihan dan dukungan dalam konteks musik praktis.
- c. Mendorong kemandirian belajar siswa dengan memberikan akses terhadap sumber daya belajar mandiri melalui aplikasi *iReal Pro*, sehingga mereka dapat berlatih di luar waktu kelas.
- d. Mengembangkan kreativitas siswa dalam bermain musik, terutama dalam hal improvisasi, yang dapat memberikan keunikan dan kekayaan artistik dalam interpretasi mereka.