



## **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BERKARYA PADA MATA KULIAH PENGKARYAAN MUSIK**

**Faisal<sup>1\*</sup>, Sri Wahyuni Muhtar<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup> Seni Tari, Universitas Negeri Makassar

\*penulis korespondensi: faisal8603@unm.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan awal penulis yang menemukan berbagai problematika dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Pengkaryaan Musik yang berujung pada terbatasnya kreativitas dan kualitas karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Seni dan Desain, yakni: 1) Keterbatasan Ruang, 2) Keterbatasan Waktu, 3) Perangkat Teknis dan Fasilitas, 4) Biaya Produksi. Penelitian ini bertujuan; (1) Mengetahui bentuk penerapan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kreativitas berkarya pada mata kuliah Pengkaryaan musik di Program Studi Pendidikan Sendratasik FSD-UNM. (2) Mengetahui sejauh mana kreativitas berkarya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik FSD-UNM setelah dilakukan penerapan media pembelajaran Pengkaryaan musik berbasis IT. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang akan dilakukan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, Wawancara, Tes, Dokumentasi, dan Angket. Berdasarkan data yang diperoleh secara terperinci dianalisis dan dilakukan penarikan kesimpulan. Hasil Penelitian: 1) Pra Siklus, berdasarkan angket disimpulkan Keterbatasan Ruang, Alat Musik, Biaya, dan Pemain dalam berkarya dapat menurunkan kualitas berkarya dari mahasiswa pendidikan Sendratasik (musik). 2) Bentuk penerapan media pembelajaran berbasis IT dilakukan dalam 4 tahapan yakni, Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan Tindakan, Tahap Observasi dan Tahap Refleksi. 3) Kreativitas Mahasiswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis IT yakni: Berdasarkan perbandingan persentase angket sebelum dan setelah penerapan dihasilkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan kreativitas dalam berkarya. Selain itu, berdasarkan perbandingan karya sebelumnya dan karya saat ini juga dihasilkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan kreativitas bahkan di masa Pandemi Covid, dimana segala hal terbatas. Sebelum penerapan, sebanyak 100% mahasiswa pada mata kuliah aransemen melakukan pengkaryaan secara konvensional sedangkan setelah penerapan 81% mahasiswa menerapkan penggunaan teknologi yang di kombinasikan dengan alat musik konvensional

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Berbasis IT, Pengkaryaan Musik*



### **Abstract**

*This research is motivated by the results of the author's initial observations who found various problems in the learning process of the Music Creation Course which resulted in the limited creativity and quality of the work of the Students of the Ballet Education Study Program, Faculty of Art and Design, namely: 1) Space Limitations, 2) Time Limits, 3) Technical Equipment and Facilities, 4) Production Costs. The purpose of this research; (1) Knowing the form of application of IT-based learning media to increase creativity in the music creation course in the FSD-UNM Sendoratasik Education Study Program. (2) Knowing the extent of creativity in the work of students of the FSD-UNM Ballet Education Study Program after the application of IT-based music creation learning media. This study uses the type of classroom action research (Classroom Action Research) which will be carried out in 2 cycles. The Data collection techniques using observation, interviews, tests, documentation, and questionnaires. Based on the data obtained that analyzed in detail and conclusions were drawn. Research Results: 1) Pre-Cycle, based on the questionnaire, it was concluded that Limited Space, Musical Instruments, Costs, and Players in their work can reduce the quality of work of Sendoratasik (music) education students. 2) The form of application of IT-based learning media is carried out in 4 stages, namely, the Planning Stage, the Action Implementation Stage, the Observation Stage and the Reflection Stage. 3) Student Creativity after the application of IT-based learning media, namely: In addition, based on a comparison of previous works and current works, it was also shown that students experienced to increase their creativity even during the Covid pandemic, in everything was limited. Before the implementation, 100% of students in the arrangement course did conventional work, while after the application, 81% of students applied the use of technology combined with conventional musical instruments.*

**Keywords:** *Learning Media, IT Based, Music Creation*

## 1. PENDAHULUAN

Salah-satu tuntutan sistem pendidikan di Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan kreatif. Terutama bagi mahasiswa seni yang keilmuannya berkaitan dengan penciptaan karya, dimana secara fundamental bertumpu pada daya kreativitas, yakni daya untuk melahirkan karya seni yang baru, inovatif, dan berbeda. Hal ini sejalan dengan penjelasan The Liang Gie bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, **kreatif**, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (2003: 5). Kreatif menurut The Liang Gie adalah buah-buah pikiran baru, kemampuan menemukan jawaban terhadap suatu pertanyaan, kemampuan mencari solusi terhadap suatu permasalahan, karakter yang selalu ingin mencoba sesuatu yang lain (2003: 18). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dipahami bahwa daya kreativitas menjadi poin penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik, terutama mahasiswa Seni yang dasar keilmuannya bermuara pada daya kreativitas tersebut.

Melihat pentingnya kemampuan kreativitas, terutama untuk mahasiswa seni, yang mana mahasiswa Pendidikan Sendratasik menjadi bagian di dalamnya. maka penulis merasa perlu untuk meningkatkan daya kreatif mahasiswa Pendidikan Sendratasik (Musik) di Fakultas Seni dan Desain (FSD) – UNM. Terkhusus dalam pengkaryaan musik sebagai salahsatu mata kuliah utama dalam pendidikan Sendratasik yang mengajarkan metode, teknik, proses, dan pengetahuan membuat karya musik. Dari hal tersebut, diharapkan Mahasiswa Pendidikan Sendratasik dapat melahirkan karya-karya baru dengan ide-ide yang berbeda. Paling tidak mampu keluar dari ide-ide lama dan hasil karya musik yang hampir sama dari mahasiswa Sendratasik sebelumnya.

Berdasarkan observasi awal, penulis menemukan hasil karya musik mahasiswa Pendidikan Sendratasik FSD cenderung sama dari waktu ke waktu, diantaranya dari segi ide musikal, instrument musikal, dan genre. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa problematika

dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Pengkaryaan Musik yang berujung pada terbatasnya kreativitas mahasiswa. Hasilnya mahasiswa Sendratasik menjadi terbatas dan tidak dapat menghasilkan karya yang maksimal dan variatif. Apalagi untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.

Adapun problem-problem tersebut, antara lain:

### 1. Keterbatasan Ruang

- Ruang studio yang tersedia ada 2 ruang, sedangkan mahasiswa yang ingin menggunakan ruang studio secara individu untuk berproses sesuai garapan masing-masing pada umumnya 20-40 orang.
- Tidak adanya ruang lain untuk berproses selain ruang studio. Mahasiswa pada umumnya memiliki keterbatasan untuk melakukan penggarapan di rumah atau luar kampus, mengingat proses yang dilakukan berkaitan dengan bunyi, yang mana tidak semua orang disekitar dapat memberi toleransi hal tersebut. Penyewaan studio musik juga saat ini sudah sangat langka.
- Adapun Penyewaan tempat atau studio khusus memiliki konsekuensi biaya yang tidak sedikit.

### 2. Keterbatasan Waktu

- Durasi penggunaan studio yang singkat dan terbatas mengingat adanya kebutuhan pemakaian studio oleh mata kuliah lain. Belum lagi 2 studio yang ada terbuka untuk digunakan oleh semua mahasiswa sendratasik. Jadi konsekuensinya waktu pemakaian studio akan dibagi secara terbatas. Dalam kurung waktu berjalan hanya pada jam kantor.
- Waktu diatur berdasarkan kesepakatan pertemuan (waktu kosong) antara semua pihak yang terlibat (komposer dan pemain) dalam proses Pengkaryaan.
- Durasi penggarapan musik relatif singkat, sekitar 1 sampai 2 bulan.

### 3. Perangkat Teknis

- Fasilitas alat musik yang tersedia masih terbatas.
- Fasilitas Sound System sebagai pendukung untuk alat musik terbatas.

#### 4. Biaya

- a. Biaya Pemain
- b. Biaya Alat musik
- c. Biaya Latihan
- d. Biaya Pentas

Berdasarkan problematika tersebut, penulis akan menerapkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai salah-satu media solutif mahasiswa Sendratasik dalam menghadapi keterbatasan dan masalah yang ada dalam perkuliahan, sehingga daya kreativitasnya bisa berkembang, lebih luas dan bahkan tidak terbatas. Outputnya mahasiswa Sendratasik dapat mencapai hasil karya yang maksimal dan variatif. Bahkan dapat memicu lahirnya karya-karya inovatif dengan ide-ide yang baru, yang berbeda dengan karya-karya mahasiswa Sendratasik sebelum-sebelumnya.

Teknologi sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan tersebut diawali dengan adanya teknologi jaringan (Internet) yang menghubungkan antar jutaan komputer. Melalui hal tersebut kemudian terhubung pula ilmu pengetahuan dan informasi dari berbagai sumber. Batasan jarak, Negara, daerah, budaya hampir tidak ada lagi. Semuanya bisa saling memberi dan menerima informasi. Teknologi telah menjadi sebuah perangkat yang bersifat universal yang dapat dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan. Seiring perkembangan zaman bidang pendidikan pada saat inipun telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dibandingkan dengan beberapa dekade yang lalu. Saat ini pendidikan modern mulai melibatkan teknologi dalam berbagai aktifitasnya. Hal ini dikarenakan tersedianya teknologi dalam berbagai bentuk dan fungsinya yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti Komputer/Laptop, Proyektor, Speaker, Aplikasi, dan sebagainya.

Paradigma pendidikan yang dulunya bersifat konvensional, sekarang mulai bergeser menjadi pendidikan yang berbasis Teknologi Informasi. Perubahan tersebut antara lain dapat dilihat pada proses pembelajaran yang dulunya mengandalkan sepenuhnya pada pendidik, saat ini dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi seperti video tutorial. Begitu pula

sumber pembelajaran yang dulunya mengandalkan pencarian informasi pada buku dan perpustakaan, saat ini dikembangkan dengan memanfaatkan jaringan internet untuk mendapatkan informasi secara lebih luas bahkan penyelenggara pendidikan memfasilitasi hal tersebut. Selanjutnya media pembelajaran yang dulunya menggunakan papan tulis, saat ini dikembangkan dengan menggunakan proyektor dan berbagai aplikasi presentasi, dan banyak lagi pengembangan-pengembangan lainnya yang terjadi dalam dunia pendidikan.

Teknologi pada dasarnya mampu menjawab dan menjelaskan berbagai fenomena yang ada. Melalui teknologi, keilmuan dan informasi dapat diperbaharui secara terus menerus. Hal ini kemudian dapat dimanfaatkan oleh baik pendidik maupun peserta didik dalam mengembangkan keilmuannya. Apalagi teknologi menawarkan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, suara, gambar, video dsb. Penerapan teknologi secara cerdas dan inovatif dalam bidang pendidikan, diharapkan bisa meningkatkan mutu pendidikan dan menjadi media solutif dalam menyikapi kekurangan-kekurangan yang ada. Diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal. Penerapan teknologi diharapkan dapat menjadi solusi dari berbagai masalah dan keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran. Dunia pendidikan mampu mengembangkan diri melampaui aktifitas kehidupan yang berjalan begitu cepat.

Teknologi merupakan sistem penerapan ilmu pengetahuan melalui suatu metode ilmiah yang diwujudkan dalam berbagai perangkat dan fungsinya. Teknologi hadir untuk memenuhi kebutuhan dan memberi kemudahan bagi umat manusia dalam berbagai aktivitasnya. Saat ini manusia menganggap teknologi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Teknologi dipahami sebagai suatu perangkat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan. Pemahaman tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Heidegger dalam Francis (2008: 44), yakni: pembuatan dan pemanfaatan peralatan, alat, dan mesin, ataupun yang dihasilkan dan digunakan serta kebutuhan dan tujuan yang dipenuhinya, semuanya termasuk dalam teknologi. Seluruh

perangkat kompleks yang didesain untuk tujuan tertentu (*contrivance*) merupakan teknologi.

Menyadari besarnya manfaat dari teknologi di bidang pendidikan, sebagai solusi dalam menyikapi berbagai keterbatasan yang ada dan sarana menuju perkembangan ilmu pengetahuan yang inovatif. Maka peneliti kemudian melibatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pengkaryaan Musik di Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dalam hal ini, Pengkaryaan Musik mahasiswa Pendidikan Sendratasik angkatan 2017. Penerapan teknologi informasi pada mahasiswa Sendratasik, diharapkan dapat menjadi media untuk memenuhi kebutuhan, memberi kemudahan dan mencapai tujuan dari mahasiswa Sendratasik dalam proses perkuliahan.

Berdasarkan hal tersebut penulis kemudian membuat penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Meningkatkan Kreativitas Berkarya pada Mata Kuliah Pengkaryaan di Program Studi Pendidikan Sendratasik FSD-UNM”. Penggunaan teknologi dalam hal ini dilakukan mulai dari proses pemberian materi ajar secara teoritis, pencarian referensi dan ide gagasan, hingga praktek Pengkaryaan musik. Pada praktek nya teknologi yang akan digunakan dalam hal ini adalah Hardware (Komputer/Laptop/Smartphone), Software (Sibelius, Cubase, Maestro Music Composer, dan aplikasi instrument/Alat Musik), dan jaringan internet. Semua perangkat yang akan digunakan yakni perangkat yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, perangkat teknis, dan biaya dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Pengkaryaan Musik.

Penulis menerapkan teknologi yang dapat diakses secara mudah dan murah. Perangkat yang dipilih tentu saja yang mudah didapatkan, mudah dioperasikan, dan biaya operasional yang sedikit, sehingga tidak muncul suatu problematika yang baru. Penerapan teknologi ini juga untuk meluruskan paradigma para pelaku pendidikan yang cenderung melihat teknologi sebagai sesuatu yang mahal, rumit, dan selalu terbatas pada pengadaan alat. Dalam

hal ini dipahami bahwa penerapan teknologi hanya bisa dilakukan dan dimiliki oleh sekolah/institusi/universitas yang memiliki dana pembiayaan dan modal yang besar. Paradigma lama dunia pendidikan, teknologi selalu dipandang sebagai sebuah fasilitas tinggi dengan biaya yang luar biasa.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasi kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalaman mereka sendiri, dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiriaatmaja, 2006). Tahap penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti yang telah didesain.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai patokan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya, sebagai perbaikan dari siklus sebelumnya. Berdasarkan variabel yang ada peneliti membuat desain penelitian tindakan kelas.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Hasil**

#### **Penerapan media pembelajaran berbasis IT (Siklus I)**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti bersama dosen pengampu melakukan berbagai persiapan dan perencanaan yang meliputi:

1. Mengumpulkan data yang diperlukan melalui studi pustaka dan observasi.
2. Membuat RPP yang sejalan dengan konsep penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Merancang prosedur penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan.
4. Mempersiapkan materi dan merancang bentuk ujian.
5. Membuat lembar observasi kegiatan

guna mengukur proses pembelajaran.

6. Menetapkan indikator ketercapaian yang sejalan dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

**b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti bersama dosen pengampu memberikan materi Pengkaryaan musik dengan metode ceramah dengan menggunakan media pembelajaran berupa laptop, proyektor, speaker, wifi internet. Pada tahap ini, keseluruhan materi yang diberikan disertai dengan contoh melalui pemanfaatan akses internet. Akibat dari adanya kebijakan pemerintah untuk melakukan perkuliahan online, maka proses pembelajaran di sesuaikan untuk pembelajaran online.

Peneliti bersama dosen pengampu membagikan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat Pengkaryaan musik kepada mahasiswa secara langsung, ataupun memberi link address aplikasi untuk di download. Terdapat berbagai jenis aplikasi yang diberikan, ada yang pemakaiannya harus menggunakan komputer/laptop, ada juga yang pemakaiannya dapat digunakan melalui smartphone. Aplikasi tersebut antara lain:

1. Aplikasi Sibelius, software untuk menulis notasi musik yang dilengkapi dengan berbagai jenis dan format alat musik yang dapat dibunyikan secara langsung dengan suara yang menyerupai alat musik aslinya. Aplikasi ini dapat digunakan di Komputer atau Laptop dengan pengoperasian yang cukup ringan.
2. Aplikasi Maestro-Music Composer, software untuk menulis notasi musik yang juga dilengkapi dengan berbagai jenis dan format alat musik yang dapat dibunyikan secara langsung dengan suara yang menyerupai alat musik aslinya. Aplikasi ini dapat digunakan di handphone atau smartphone dengan pengoperasian yang juga cukup ringan.
3. Aplikasi Cubase, software untuk rekording atau merekam alat musik dalam banyak track. Software ini dapat digunakan untuk membuat komposisi

besar tanpa batasan jumlah alat musik. Software ini juga dilengkapi dengan fitur editing yang dapat digunakan untuk berkreasi terhadap hasil-hasil audio yang dibuat, misalnya membuat suara robot, membuat suara laki-laki jadi suara perempuan, mempercepat dan memperlambat tempo audio, dan berbagai fitur editing lainnya. Aplikasi ini dapat digunakan di Laptop/Komputer dengan pengoperasian yang juga cukup ringan.

4. Aplikasi Real Drum, software Virtual dari alat musik drum yang bunyinya sangat persis dengan drum yang sebenarnya. Aplikasi ini dapat digunakan di handphone atau smartphone dengan pengoperasian yang juga cukup ringan. Audio dapat diperbesar dengan menggunakan speaker tambahan.
5. Aplikasi Org 2021, software virtual dari alat musik keyboard yang di dalamnya terdapat berbagai macam jenis alat musik yang bisa digunakan layaknya alat musik keyboard. Bahkan dilengkapi dengan Irama musik yang dapat mengiringi layaknya keyboard yang sebenarnya. Aplikasi ini dapat digunakan di handphone atau smartphone dengan pengoperasian yang juga cukup ringan. Audio dapat diperbesar dengan menggunakan speaker tambahan.

Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan materi pembelajaran dengan cara mencari contoh karya hasil Pengkaryaan, kemudian dibedah secara bersama-sama dengan pengajar, melalui pemanfaatan akses internet. Peneliti memberikan tutorial secara singkat tentang cara penggunaan masing-masing aplikasi. Peneliti bersama dosen pengampu, menambahkan pengetahuan cara memanfaatkan aplikasi untuk membuat Pengkaryaan, baik ketika mahasiswa tersebut memilih untuk menggunakan alat musik konvensional yang ada di studio musik, alat

musik yang berbentuk aplikasi, ataupun audio alat musik dan bunyi-bunyi lainnya yang ada di internet. Peneliti bersama dosen pengampu, memberikan tugas secara langsung membuat Pengkaryaan musik di ruang perkuliahan. Peneliti bersama dosen pengampu melakukan pengawasan dan pembimbingan.

**c. Tahap Observasi**

1. Peneliti mengamati proses pembelajaran.
2. Peneliti mencatat keluhan-keluhan mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi.

**d. Tahap Refleksi**

1. Peneliti melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah diberikan.
2. Peneliti bersama dosen pengampu mencari solusi terhadap hambatan-hambatan yang dialami mahasiswa terkait dengan penggunaan aplikasi. Seperti keluhan terhadap pengoperasian aplikasi rekording cubase yang hanya dapat digunakan di laptop dan komputer, sedangkan beberapa mahasiswa tidak memilikinya. Maka peneliti menawarkan solusi untuk menggunakan aplikasi lain yang dapat digunakan di Handphone atau Smartphone.

**Penerapan media pembelajaran berbasis IT (Siklus II)**

**a. Perencanaan**

Pada tahap ini meliputi:

1. Identifikasi masalah pada siklus I dan penetapan alternatif pemecahan masalah. Hasil evaluasi menemukan bahwa masalah yang terjadi kebanyakan pada aplikasi rekording cubase yang dianggap terlalu berat dan sebagian lagi tidak memiliki perangkat komputer. Masalah lainnya adalah aplikasi yang diberikan dianggap masih belum cukup lengkap untuk menangani semua jenis alat musik yang dibutuhkan termasuk alat musik tradisional.
2. Melakukan perancangan kembali,

dengan mempertimbangkan alternatif pemecahan masalah. Berdasarkan masalah yang ada pada siklus pertama, peneliti dan dosen pengampu memberikan solusi dengan menawarkan aplikasi lain. Peneliti kemudian mencari dan merancang pembelajaran aplikasi yang dibutuhkan.

**b. Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti bersama dosen pengampu pada tahap ini hanya melakukan penyempurnaan dari proses-proses pengkaryaan yang mengalami hambatan pada siklus I, seperti penggunaan aplikasi Ntrack sebagai pengganti Cubase yang dapat digunakan di Handphone/Smartphone.

**c. Tahap Observasi**

Peneliti mengamati proses pembelajaran yang ada di dalam kelas.

**d. Tahap Refleksi**

Peneliti melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah diberikan. Berdasarkan hasil angket, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Keterbatasan tempat Latihan dan Berproses tidak cukup signifikan menurunkan hasil kreativitas berkarya mahasiswa.
2. Keterbatasan alat musik tidak cukup signifikan menurunkan hasil kreativitas berkarya mahasiswa.
3. Keterbatasan biaya atau dana tidak cukup signifikan menurunkan hasil kreativitas berkarya mahasiswa.
4. Keterbatasan pemain tidak cukup signifikan menurunkan hasil kreativitas berkarya mahasiswa.

Perbandingan Hasil Karya Mahasiswa Sebelum dan setelah penerapan. Sebelum penerapan media pembelajaran berbasis IT, Berdasarkan data dari hasil karya mahasiswa Pendidikan Sendratasik Angkatan 2017 pada Mata Kuliah Aransemen Musik Sekolah sebanyak 100% mahasiswa berkarya secara konvensional dengan menggunakan alat musik konvensional atau tanpa melibatkan aplikasi dan teknologi komputer. Sedangkan setelah

dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis IT, pada mata kuliah Pengkaryaan Musik, sebanyak 81% (25 Orang dari 31 Orang) mahasiswa Pendidikan Sendratasik Angkatan 2017 menerapkan penggunaan teknologi komputer pada karyanya.



Gambar 1. Pertunjukan Karya Mahasiswa Sendratasik 2017 sebelum penerapan.



Gambar 2. Pertunjukan Karya Mahasiswa Sendratasik 2017 setelah penerapan.

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi awal yang dilakukan peneliti disimpulkan bahwa terdapat berbagai problematika dalam proses pembelajaran Mata Kuliah Pengkaryaan Musik yang kemudian membatasi kreativitas mahasiswa untuk dapat menghasilkan karya yang maksimal dan variatif. Bahkan ide-ide baru dan inovatif menjadi sulit untuk direalisasikan.

Adapun problem-problem tersebut, antara lain:

1. Keterbatasan Ruang, ruang studio yang tersedia ada 2 ruang, sedangkan mahasiswa yang ingin menggunakan ruang studio secara individu untuk berproses sesuai garapan masing-masing pada umumnya 20-40 orang. Tidak adanya ruang lain untuk berproses selain ruang studio. Mahasiswa pada umumnya memiliki

keterbatasan untuk melakukan penggarapan di rumah atau luar kampus, mengingat proses yang dilakukan berkaitan dengan bunyi, yang mana tidak semua orang disekitar dapat memberi toleransi hal tersebut. Penyewaan studio musik juga saat ini sudah sangat langka. Adapun Penyewaan tempat atau studio khusus memiliki konsekuensi biaya yang tidak sedikit.

#### 2. Keterbatasan Waktu

Durasi penggunaan studio yang singkat dan terbatas mengingat adanya kebutuhan pemakaian studio oleh mata kuliah lain. Belum lagi 2 studio yang ada terbuka untuk digunakan oleh semua mahasiswa sendratasik. Jadi konsekuensinya waktu pemakaian studio akan dibagi secara terbatas. Dalam kurung waktu berjalan hanya pada jam kantor. Waktu diatur berdasarkan kesepakatan pertemuan (waktu kosong) antara semua pihak yang terlibat (komposer dan pemain) dalam proses Pengkaryaan. Durasi penggarapan musik relatif singkat, sekitar 1 sampai 2 bulan.

#### 3. Perangkat Teknis

Fasilitas alat musik yang tersedia masih terbatas. Fasilitas Sound System sebagai pendukung untuk alat musik terbatas

#### 4. Biaya

- a. Biaya Pemain
- b. Biaya Alat musik
- c. Biaya Latihan
- d. Biaya Pentas

Problematika tersebut bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional yakni Menurut The Liang Gie bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (2003: 5).

Berdasarkan problematika tersebut, peneliti kemudian menerapkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai salah-satu media solutif mahasiswa Sendratasik

dalam menghadapi keterbatasan dan masalah yang ada dalam perkuliahan, sehingga daya kreativitasnya bisa berkembang, lebih luas dan bahkan tidak terbatas. Outputnya mahasiswa Sendratasik dapat mencapai hasil karya yang maksimal dan variatif. Bahkan dapat memicu lahirnya karya-karya inovatif dengan ide-ide yang baru, yang berbeda dengan karya-karya mahasiswa Sendratasik sebelum-sebelumnya.

Masalahnya kemudian tidak semua dari kita mampu memanfaatkan teknologi secara cerdas untuk mengatasi masalah-masalah yang sedang dihadapi. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Prawiradilaga, 2016: 209-210) bahwa Banyaknya lembaga-lembaga pendidikan mulai gencarnya menggunakan teknologi-teknologi dalam sebuah pembelajaran. Akan tetapi, hal tersebut tidak sepenuhnya membuat pembelajar mampu memahami apa yang telah diajarkan oleh sang pengajar. Berkaitan dengan hal tersebut, teknologi pendidikan mengemban tugas dalam mendisain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja pembelajar. Menurut Yunus (2021) bahwa pembelajaran yang didesain metode pengamatan dengan bantuan media pembelajaran dan metode diskusi kelompok yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi pembelajaran.

Menyadari besarnya manfaat dari teknologi di bidang pendidikan, sebagai solusi dalam menyikapi berbagai keterbatasan yang ada dan sarana menuju perkembangan ilmu pengetahuan yang inovatif. Maka peneliti kemudian melibatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pengkaryaan Musik di Program Studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Hasilnya paradigma mahasiswa dalam menyikapi keterbatasan yang ada menjadi berbeda setelah sebelumnya mahasiswa menganggap bahwa setiap keterbatasan yang ada harus dijawab dengan solusi yang sama. Misalnya keterbatasan alat musik dan studio dalam berkarya, solusinya adalah pengadaan alat musik dan studio. Padahal perkembangan teknologi mampu menyelesaikan masalah-masalah tersebut, dengan cara yang mudah. Dengan keterbukaan pikiran dan kecerdasan

memanfaatkan teknologi yang ada, maka berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa mahasiswa Sendratasik mampu berkarya secara lebih kreatif tanpa harus terbatas oleh masalah-masalah yang ada. Bahkan mereka dapat membuat karya yang lebih inovatif, yang berbeda dari karya-karya mereka sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Bentuk penerapan media pembelajaran berbasis IT dilakukan dalam 4 tahapan yakni, 1. Tahap Perencanaan, peneliti bersama dosen pengampu melakukan berbagai persiapan dan perencanaan. 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan, Peneliti bersama dosen pengampu memberikan materi Pengkaryaan musik dengan metode ceramah dengan menggunakan media pembelajaran berupa laptop, proyektor, speaker, wifi internet. Selanjutnya, peneliti membagikan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat Pengkaryaan musik kepada mahasiswa secara langsung, ataupun memberi link address aplikasi untuk di download (Aplikasi Sibelius, Mastro-Music Composer, Cubase, Real Drum, dan Org 2021). Setelah itu, Peneliti memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan materi pembelajaran. Pelaksanaan terakhir, Peneliti memberikan tutorial secara singkat tentang cara penggunaan masing-masing aplikasi dan cara memanfaatkan aplikasi untuk membuat Pengkaryaan, baik ketika mahasiswa tersebut memilih untuk menggunakan alat musik konvensional yang ada di studio musik, alat musik yang berbentuk aplikasi, ataupun audio alat musik dan bunyi-bunyi lainnya yang ada di internet. Setelah itu, Tahap Observasi dan Tahap Refleksi. Penerapan Tindakan dilakukan dalam 2 Siklus.

Hasil Kreativitas Mahasiswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis IT yakni: Berdasarkan perbandingan persentase angket sebelum dan setelah penerapan dihasilkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan kreativitas dalam berkarya. Selain itu, berdasarkan perbandingan karya sebelumnya dan karya saat ini juga dihasilkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan kreativitas bahkan di masa Pandemi Covid, dimana segala hal terbatas. Sebelum

penerapan, sebanyak 100% mahasiswa pada mata kuliah aransemen melakukan pengkaryaan secara konvensional sedangkan setelah penerapan 81% mahasiswa menerapkan penggunaan teknologi yang di kombinasikan dengan alat musik konvensional yang kemudian melahirkan kreativitas-kreativitas baru yang belum pernah dilakukan pada pengkaryaan sebelumnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulhak. (2001). *Komunikasi Pembelajaran: Pendekatan Konvergensi dalam Peningkatan Kualitas dan Efektifitas Pembelajaran*. Bandung: UPI Depdiknas.
- Arikunto, S. (1993). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djali, M. F. (2003). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: CV Restu Agung.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Lim, F. (2008). *Filsafat Teknologi (Don Ihde tentang Dunia, Manusia, dan Alat)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mohammad, J. (2011). *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Moleong, L. J. (1990). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (1996). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- NCES (National Center for Education Statistics). (2010). *Digest of Education Statistics*. Washington D.C.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahayu, I., & Ardani, T. (2004). *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- The Liang Gie. (2003). *Teknik Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Sabda Persada.
- Umar, A., & Kaco, N. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas: Pengantar ke dalam Pemahaman Konsep dan Aplikasi*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Wiriaatmaja, R. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yunus, P. P. (2021) *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH KAJIAN SENI RUPA LOKAL PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*. *JURNAL IMAJINASI* 5, no. 1: 47-52.