

ERA DIGITAL? “PENDIDIKAN SENI MUSIK BERBASIS BUDAYA” SEBAGAI SEBUAH INOVASI PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Putri Yanuarita Sutikno

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
Email: putriyanuarita@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Digitalisasi kebudayaan merupakan suatu konsep pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan daya guna dalam bidang kebudayaan, terutama dalam hal pengelolaan, pendokumentasian, penyebarluasan informasi dan pengetahuan dari unsur-unsur kebudayaan. Lingkup pengembangan digitalisasi kebudayaan mencakup unsur-unsur kebudayaan, yakni sistem religi, sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem mata pencaharian hidup atau sistem ekonomi, dan sistem peralatan hidup atau teknologi. Pembelajaran seni musik berbasis budaya harus mampu memberikan pengalaman apresiatif dan kreatif dan diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dimasa yang akan datang. Untuk mencapai harapan tersebut diperlukan usaha-usaha yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi atau model-model pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dibangkitkan kembali dalam rangka pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia.

Kata kunci: digital, seni, budaya, pembelajaran inovasi

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang terjadi saat ini benar-benar telah membuat perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Kenyataan ini telah membuat berbagai lapisan masyarakat sadar dan berusaha untuk memacu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Masalah sumber daya manusia saat ini muncul sebagai salah satu isue penting yang telah mendapat perhatian khusus dalam pembangunan dan pengembangan pendidikan nasional di Negara tercinta ini. Di sisi lain pergeseran paradigma pembelajaran, semula lebih menekankan pada proses mengajar (*teaching*), dengan orientasi isi (*content orientation*), yang bersifat abstrak dan oleh karenanya pembelajaran cenderung pasif. Sekarang bergeser dengan paradigma baru pembelajaran yang di tandai dengan adanya proses belajar (*learning*), berbasis pada masalah (*case base*), lebih bersifat kontekstual dan peserta didik dituntut untuk lebih aktif mempelajari dan mengembangkan materi pelajaran secara konstruktif dengan memanfaatkan berbagai sumber-sumber belajar yang tersedia.

Sejalan dengan pergeseran paradigma pembelajaran tersebut di atas telah terjadi pula pergeseran paradigma pembelajaran seni budaya. Di masa lalu pembelajaran seni budaya berorientasi pada kemampuan berkarya semata dengan kata lain tuntutan keterampilan secara maksimal. Sekarang pembelajaran seni budaya untuk sekolah umum berorientasi pada kemampuan berekspresi melalui berkarya dan berapresiasi terhadap nilai-nilai estetis seni untuk mendapatkan pengalaman seni secara maksimal.

Dalam perjalanannya, pembelajaran Seni Budaya dihadapkan dengan berbagai permasalahan di lapangan. Permasalahan tersebut antara lain (a) ketersediaan, penyebaran dan kualitas keahlian tenaga pengajar; (b) minimnya fasilitas belajar; (c) kurangnya alokasi waktu pembelajaran pada setiap pertemuan di kelas; dan (d) materi pembelajaran sering berubah - ubah. Di samping masalah-masalah tersebut di atas masih ada masalah pembelajaran seni budaya yang lebih spesifik seperti masalah minat dan bakat peserta didik belajar yang berbeda - beda, dan masalah lingkungan (fisik ataupun sosial) kurang mendukung terselenggaranya pembelajaran seni dan budaya di sekolah. Pembelajaran Seni Budaya dalam pendidikan formal mencakup 3 aspek seni yakni seni musik, seni tari dan seni rupa. Dalam hal ini akan dibahas lebih spesifik pada bidang Seni Musiknya.

Era digital membawa dampak positif dan negatif. Untuk itu muncul tantangan diberbagai bidang. Salah satunya bidang pendidikan atau pembelajaran. Pembelajaran musik turut diaplikasikan dan diinternalisasikan sebagai pembelajaran yang mendorong siswa untuk kreatif dan mampu berekspresi sesuai dengan perkembangannya.. Menurut (Jamalus 1998:91) tujuan pendidikan musik untuk semua jenjang pendidikan adalah sama yaitu: 1) Memupuk rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri tiap siswa melalui perkembangan kesadaran musik, tanggapan terhadap musik, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui musik, sehingga memungkinkan siswa/anak mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekelilingnya; 2) Mengembangkan kemampuan menilai musik melalui intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsa; 3) Dapat dijadikan bekal

untuk melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi.

Maka dari itu dalam proses belajar mengajar musik di sekolah siswa harus memiliki pengalaman musik, yaitu melalui kegiatan mendengarkan, bermain musik, bernyanyi, membaca musik dan bergerak mengikuti musik, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran yang utuh dan menyeluruh tentang ungkapan lagu. Melalui pemahaman siswa terhadap unsur atau elemen musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk, dan gaya musik serta ekspresi sebagai bagian dari pengalaman musik, maka akan menanamkan dan kesadaran perlunya musik bagi kehidupan siswa. Dengan demikian, maka pembelajaran musik di sekolah hingga dalam kurikulum sekolah merupakan media dan sarana pendidikan yang bertujuan untuk pembentukan perilaku, sikap, dan watak siswa. Seni musik adalah salah satu mata pelajaran yang menuntut ketrampilan seorang guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran dan memberikan demonstrasi permainan lagu dan musik, serta menuntut kreativitas siswa dalam belajar dan bermain musik. Hal ini mengindikasikan bahwa pelajaran seni musik dibelajarkan melalui teori dan praktik musik.

Dalam mencapai sesuatu yang baik tentu akan menghadapi tantangan agar tercapai tujuan. Pendidikan seni musik di sekolah saat ini memiliki tantangan yaitu: 1) Pada siswa/anak ; artinya dilihat dari segi minat siswa terhadap metode pendidikan seni musik yang diperoleh. Artinya siswa tidak menemukan sesuatu yang menyenangkan/menarik; 2) Pada guru; guru tidak menciptakan pembelajaran musik suasana yang menarik dan menyenangkan; 3) Sarana dan prasarana ; minimnya sarana prasarana lembaga sekolah. Mata pelajaran seni musik sering dianggap mata pelajaran

sampingan/ekstrakurikuler. Bahkan kurang bermanfaat sehingga kurangnya antusias lembaga sekolah untuk memberikan fasilitas yang mendukung

Pendidikan seni musik merupakan salah satu komponen pengajaran yang terintegrasi mendukung pengembangan pribadi. Pendidikan seni musik juga untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi rasa keindahan, melalui pengalaman dan penghayatan musik. Bagi siswa pendidikan seni musik dapat menumbuhkan rasa senang dan rasa musik (*sense of music*) dari pada unsur-unsur musik sebagai materi pengajaran. Tumbuhnya rasa musik membuat siswa menjadi manusia luwes, berani, terampil, mandiri, dan kreatif. Melalui pembelajaran yang terarah, seni musik dapat dijadikan sebagai media guna membuat mencerdaskan kehidupan. Pembelajaran musik dapat mengembangkan manusia berbudaya yang memiliki keseimbangan otak kiri dan kanan (akal, pikiran, hati) serta kepribadian yang matang

Pendidikan seni musik membentuk disiplin, toleran, sosialisasi, sikap demokrasi yang meliputi kepekaan terhadap lingkungan. Dengan kata lain pendidikan seni musik merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting untuk membantu pengembangan individu, pertumbuhan akal, pikiran, sosialisasi, dan emosional. Pendidikan seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai teknik bernyanyi, memainkan alat musik, dan apresiasi musik. Pendidikan seni musik memiliki dua aspek yang saling berkaitan yaitu aspek ekspresi dan apresiasi. Aspek ekspresi adalah cara penyampaian/penampilan seni musik berdasarkan proses penguasaan materi seni musik yang dipelajari. Sedangkan unsur apresiasi adalah sikap untuk menghargai dan memahami karya musik yang ada.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik/siswa dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat menjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, tingkah laku, dan pembentukan sikap serta kepercayaan pada peserta didik/siswa. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Pada saat ini pembelajaran seni musik belum berjalan sesuai yang diharapkan. Tantangan yang dihadapi adalah minimnya sarana prasarana lembaga sekolahan. Mata pelajaran seni musik bukan mata pelajaran penting, tetapi dianggap sebagai ekstrakurikuler sehingga dianggap tidak penting. Selain itu, sumber daya manusia dibidang musik juga merupakan tantangan baik siswa dan guru. Pada siswa, seperti kurangnya kemampuan bidang musik. Pada guru, umumnya guru pembelajaran musik di sekolah bukan berlatarbelakang musik tetapi non musik. Keadaan ini akan mengakibatkan pembelajaran musik yang seharusnya menjadi sarana dan berolah rasa dan ketrampilan bermusik namun kenyataan bersifat pelajaran teori.

Menurut (Komalasari, 2013) pembelajaran merupakan suatu sistem/proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi. Secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut (Hamalik, 1990) pembelajaran merupakan kombinasi yang tertata meliputi segala unsur manusia, perlengkapan, fasilitas, prosedur yang saling mempengaruhi dan mencapai tujuan dari pembelajaran. Dari hal di atas pembelajaran

adalah proses dan upaya dalam membantu siswa melakukan proses belajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis dengan harapan dapat membantu siswa untuk menghadapi kehidupan atau terjun dalam lingkungan masyarakat.

Pembelajaran seni musik merupakan salah satu sarana untuk pengembangan kreativitas siswa yang dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Maksud dan tujuan pendidikan seni bukan untuk membina siswa menjadi seniman, tetapi mendidik siswa menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan, dengan permainan dapat mendidik siswa sebaik mungkin. Menurut para filsuf dalam Murni Eva Marlina Rumapea, Tantangan Pembelajaran Musik pada Era Digital 104 (Susantina 2004:2) musik adalah mampu mengungkapkan hal-hal yang tidak dapat dilaksanakan dengan kata-kata atau jenis seni lainnya. Para filsuf juga menyatakan bahwa musik akan lebih mampu dan ekspresif untuk mengungkapkan perasaan dari bahasa lisan/tulisan. Artinya bentukbentuk perasaan manusia jauh lebih dekat atau sesuai dengan bentuk-bentuk musikal dari bahasa.

Menurut Rouget (1980) musik itu sendiri meliputi tidak hanya instrumen, tetapi juga vokal. Hal ini berarti ketika seseorang mengetahui cara bermain musik, belum dapat dikatakan sebagai pemusik apabila tidak memahami teknik vokal. Musik juga merupakan karya cipta manusia memakai medium bunyi untuk menikmatinya. Musik hadir dalam bentuk kesatuan irama, melodi, harmoni, bentuk dan gaya serta ekspresi.

Selain itu menurut pendapat Djohan (2009) musik dikatakan sebagai perilaku sosial yang kompleks dan universal. Secara spesifik dapat dikatakan bahwa serangkaian

musik terjadi dari hasil eksplorasi sebuah interaksi. Seperti setiap anak yang secara kooperatif terlibat dalam aktivitas musikal akan menginterpretasikan aktivitas sebagai sesuatu yang berbeda secara umum, karena aktivitas musik yang kolektif tidak memiliki potensi. Musik tidak hanya sebagai media interaksi sosial bagi siswa, ruang bebas resiko untuk mengekspresi perilaku sosial, tetapi juga dapat menimbulkan potensi aksi dan transaksi sehingga menimbulkan manfaat (Djohan 2009).

Pembelajaran seni musik merupakan pembelajaran yang memberikan kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif untuk pengembangan kepribadian siswa dan memberikan sikap-sikap/emosional yang seimbang. Seni musik membentuk disiplin, toleran, sosialisasi, sikap demokrasi yang meliputi kepekaan terhadap lingkungan. Pembelajaran seni musik merupakan materi yang memegang peranan penting untuk membantu pengembangan individu siswa yang berdampak pada pertumbuhan akal, pikiran, sosialisasi, dan emosional. Menurut Djohan (2005) unsur-unsur musik yang ditekankan pada pembelajaran musik yaitu: 1) Bunyi (nada) ; tinggi rendahnya bunyi, melodi (rangkaianrangkaian nada); 2) Irama ; gerak musik yang teratur, pengaturan bunyi dalam waktu; 3) Tempo ; ketukan konstan atau cepat lambatnya suatu musik/lagu; 4) Timbre ; warna suara sangat dipengaruhi sumber bunyi, dan cara menggetarkan/membunyikan; 5) Dinamika ; keras lembutnya suatu lagu/musik seperti piano (p), forte (keras); 6) Pada tingkat awal sebaiknya dipakai alat-alat ritmis didahulukan dari pada alatalat melodis, penampilan bersifat irama, lalu permainan irama bersifat melodis. Maka dalam hal ini instrumen sebaiknya digunakan adalah alat-alat musik melodis yang dipukul.

2. METODE

Kajian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam pendekatan deskriptif kualitatif, Moeleong (2006) adalah pendekatan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahan pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Karena itu penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang bagaimana proses dan kendala pembelajaran seni musik dilakukan di sekolah. Hal ini senada juga dengan pendapat Susan dalam Sutarmanto (2008) yang menyatakan bahwa metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, memaparkan permasalahan-permasalahan natural dan empirik yang memiliki variabel yang luas.

Adapun alasan penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hal ini karena sejalan dengan paradigma kualitatif, instrumen dalam kajian ini adalah orang (*human instrument*) yaitu peneliti sendiri yang mengamati, menganalisis, dan mengkonstruksi sosial yang diteliti. Yaitu tentang pembelajaran musik, kendala yang dihadapi, dan solusi untuk menghadapi kendala yang dihadapi sehingga lebih jelas dan bermakna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Defenisi Era Digital

Pada era digital yang semakin canggih saat ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam kehidupan. Manusia dimudahkan dalam melakukan akses terhadap informasi dan menggunakan

teknologi digital secara bebas. Media baru era digital adalah istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru sering digunakan untuk menggambarkan teknologi canggih. Media baru memiliki karakteristik dapat dimanipulasi bersifat jaringan atau internet. Selain internet seperti media cetak, televisi, majalah, surat kabar, bukan termasuk media baru. Media massa beralih ke media baru atau internet karena ada pergeseran budaya dalam sebuah penyampaian informasi. Kemampaun media baru lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi dan lebih cepat dengan sistem digital.

Era digital merupakan suatu masa dimana sebagian besar masyarakat menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-hari. Sistem digital bersumber dari bahasa binari dimana “kata-kata” dalam sistem disebut bits yang terdiri dari urutan angka satu (1) dan nol (0). Sistem digital lebih canggih dari sistem analog. Sistem analog adalah menghasilkan sinyal tiruan dari suara atau sinyal asli dari alam. Sinyal tiruan memiliki kualitas kurang jelas disebabkan degradasi sinyal dan suara (noise) (Carlin 2010:229). Sistem digital dapat menghilangkan faktor pengganggu saat mentransmisi sinyal asli dengan cara encoding (mengubah asli menjadi bits), dan sampling dan quantizing membuat sampel gelombang suara dan mengaturnya dalam intro atau interval yang disesuaikan berdasarkan kecepatan tertentu sehingga hasil lebih jernih, akurat, dan tidak mengalami delayed sinyal (sinyal tunda) (Carlin 2010).

Menurut teknologi timeline media elektronik berkembang pada awal tahun 1880-an diawali dengan radio, telepon, tape recorder. Sedangkan tahun 1940- 1970an berkembang televisi, TV kabel, telepon

seluler. Semua ini teknologi komunikasi masih menggunakan sistem analog. Kemudian berubah menjadi sistem digital ditandai dengan produk media ebook internet, surat kabar digital, e-library, e-shop, dan sebagainya. Masa ini disebut masa sebagai revolusi digital, artinya era dimana aliran informasi melalui mediamedia komunikasi bersifat jelas, akurat, dan cepat.

Musik Pada Era Digital

Menurut Marshall McLuhan pada saat ini telah mengalami beberapa era perubahan media (we shape our tools and there after our tools shape us) yaitu : 1. Oral Age artinya pada era saat ini segala bentuk komunikasi dilakukan dengan oral atau lisan, bersifat langsung 2. Scribal Age artinya pada era saat ini telah menggunakan tulisan. Era ini telah menggunakan buku. Era ini masyarakat telah menyadur kata demi kata, kalimat demi kalimat dengan tulisan tangan 3. Print Age artinya pada era ini musik adalah industri pertama yang digunakan. Industri ini disebut sheet music. Pada bidang musik siswa dan masyarakat dapat membeli buku musik, buku berisi not balok. Dengan buku not balok, maka not-not pada musik dapat dituliskan. Kemudian para pembaca dapat membaca atau memainkan (cover song) not-not pada buku balok 4. Electric Age artinya pada era ini industri musik telah berubah total. Musik telah berbentuk industri rekaman dan broadcasting menggantikan industri sheet music menjadi idola/primadona industri musik 5. Digital Age artinya era saat ini telah dihadapkan dengan sesuatu yang baru (era digital). Para musisi telah membandingkan zaman kaset, CD, DVD, i Pod, dan seterusnya.

Tantangan Era Digital dalam Pembelajaran Musik

Perkembangan dunia digital berbasis komputer dan internet membuat seluruh aktivitas menjadi tanpa batas ruang, dan waktu. Dunia digital tidak hanya menawarkan peluang berbasis bisnis, namun juga memberikan tantangan terhadap segala bidang kehidupan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam kehidupan. Dengan memudahkan kehidupan, tentu mengharuskan untuk mengontrol dan mengendalikan dalam kehidupan. Dengan alasan jika teknologi bersifat berlebihan maka akan merugikan dan tidak menghasilkan yang maksimal.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat dapat merusak seluruh bidang kehidupan seperti bidang sosial, budaya, dan politik. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, kebutuhan konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis digital sesuatu yang tidak terelakkan. Konsep terkenal dengan sebutan era digital. Artinya era digital membawa pengaruh terjadi proses transformasi pendidikan konvensional kedalam bentuk digital baik secara isi (contents) dan sistem.

Pengembangan era digital ini menjadi kecenderungan dan pilihan karena adanya perubahan dalam kehidupan. Pada era digital ini telah terjadi perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Adapun yang menjadi tantangan bidang pendidikan yaitu : 1) Tantangan berasal dari perubahan pandangan terhadap belajar itu sendiri ; dimana seperti perilaku kurikulum (stimulus dan respon) tidak menghasilkan hasil yang maksimal; 2) Kemajuan teknologi membuat komunikasi dan informasi ; dimana teknologi membuat berbagai kemudahan dan kepraktisan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi digital mengakibatkan perubahan orientasi belajar

out side guided menjadi self guided. Teknologi digital dapat mempengaruhi konsepsi pembelajaran. Seperti pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu mengeksplorasi pengetahuan. Dengan adanya teknologi digital pembelajaran telah berbentuk plasdis, video discs, e-mail, internet, multimedia, dan Computer Assited Instruction atau Intelligent Computer Assited Instruction (CAI/ICAI). Dengan melihat keadaan ini kebutuhan multimedia interaktif semakin dirasakan baik dari pra sekolah hingga pendidikan tinggi.

Dengan perkembangan era digital saat ini, maka bidang pendidikan terutama pembelajaran musik harus membentuk diri baik siswa atau guru. Guru dan siswa berdaya saing tinggi (qualified) untuk menghasilkan siswa yang terampil. Terlebih pada guru sebaiknya harus memiliki kualitas lebih tinggi dari siswa. Menurut penulis yang menjadi tantangan pada pembelajaran musik adalah: 1) Bagaimana meningkatkan minat terhadap musik dan kreativitas dalam pembelajaran musik; 2) Bagaimana melakukan penelitian terhadap dunia pendidikan agar mengetahui minat terhadap musik; 3) Bagaimana meningkatkan daya saing yang tinggi dalam membentuk siswa yang berkualitas dibidang musik; 4) Munculnya teknologi bidang pembelajaran musik (komputer musik, internet musik); 5) Kurangnya sarana prasarana pembelajaran musik di sekolah.

Pada saat ini pembelajaran musik di sekolah masih belum berjalan lancar dan sesuai dengan semestinya. Tantangan yang dihadapi adalah minimnya sarana prasarana yang ada sekolah. Seperti alat-alat musik (piano, gitar, drum, dan lainnya) sangat jarang ditemukan di sekolah, sehingga untuk melaksanakan pembelajaran tidak berjalan lancar. Dengan terbatasnya alat-alat

musik, maka siswa tidak dapat mengembangkan bakat dan bermain dengan musik. Sedangkan jika dalam proses pembelajaran musik di sekolah siswa harus memperoleh pengalaman bermusik. Artinya dengan kegiatan mendengarkan musik, bermain musik, bernyanyi, membaca musik, bergerak mengikuti musik dapat dilakukan siswa (Rouget, 1980; Susantina, 2004). Dengan memahami hal ini maka senada dengan tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab dan berwawasan budaya Bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cerdas, kreatif, inovatif, dan bertanggungjawab), berkemampuan komunikasi sosial, (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan kompetitif, demokratis) dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia mandiri (Mulyasa 2003).

Selain hal di atas, pembelajaran musik juga memiliki tantangan seperti : 1. Pada siswa ; artinya siswa tidak menemukan hal yang menyenangkan dan menarik saat pembelajaran musik 2. Kurangnya sarana prasarana seperti alat-alat musik yang ada di sekolah, tidak lengkap, bahkan ada yang tidak memiliki alat-alat musik. Keadaan ini akan menimbulkan siswa tidak memiliki minat dan daya tarik untuk pembelajaran musik (Djohan 2009). Selain itu menurut penulis keadaan ini semakin mendukung bahwa mata pelajaran musik bukan mata pelajaran utama/ini. Hanya mata pelajaran bersifat ekstrakurikuler, kurang bermanfaat bagi siswa dan masa depan siswa 3. Pada guru ; artinya guru kurang memiliki daya tarik, guru kurang mampu menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa. Seperti guru hanya bersifat ceramah atau membuat suasana menyeramkan sehingga siswa tidak memiliki respon/daya tarik terhadap guru. Selain itu guru yang mengajar hanya

bersifat kognitif atau teori-teori, tidak membentuk afektif dan psikomotorik. Saat pembelajaran musik guru tidak melakukan metode atau pendekatan membuat siswa menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa. Guru kurang mempersiapkan secara efisien dan efektif serta kemampuan pribadi saat pembelajaran musik baik secara teori atau praktek 4. Latar belakang pendidikan ; secara dominan guru yang mengajar pembelajaran musik bukan berlatar belakang seni musik. Maka untuk mengajarkan pembelajaran musik tidak memiliki kemampuan. Bahkan guru yang mengajar sama sekali tidak memahami seni musik atau dengan istilah “buta sama sekali tentang musik”. Keadaan ini mengakibatkan pembelajaran musik tidak membentuk ketrampilan musik dan membentuk minat terhadap musik.

Berdasarkan tantangan-tantangan di atas, maka siswa dituntut untuk memiliki sumber daya manusia (SDM) dan tingkat kreativitas yang tinggi. Untuk mewujudkannya diperlukan proses pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung. Terlebih era digital saat ini pembelajaran musik memiliki tantangan berupa semakin berkurangnya semangat siswa pada pembelajaran musik. Siswa telah mengandalkan komputerisasi yang disebut komputerisasi musik. Siswa tidak lagi memiliki kemauan dan kreativitas terhadap musik sehingga melemahkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Selain kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tantangan yang dimiliki adalah siswa harus memiliki sikap moral, mental yang baik. Dengan tujuan untuk membentuk kualitas yang profesional, sehingga terbentuk kemampuan bidang intelektual dan bidang kepribadian. Era digital dapat mempengaruhi kepribadian siswa dan minat pendidikan, demikian juga

terhadap pembelajaran musik. Untuk itu modal menghadapi tantangan era digital adalah meningkatkan bidang intelektual, membentuk kepribadian, dan membentuk ketrampilan.

Solusi dalam Menghadapi Tantangan di Era Digital

Musik merupakan karya cipta manusia yang memakai medium bunyi untuk menikmatinya. Musik adalah suatu bentuk kesatuan nada, ritme, irama, harmoni, melodi, notasi, bentuk dan gaya serta ekspresi. Musik tidak hanya instrumen tetapi juga vokal. Hal ini dapat juga diartikan bahwa jika seseorang mampu bermain musik, belum dapat dikatakan sebagai pemusik apabila seseorang tersebut tidak memahami teknik vokal, demikian sebaliknya (Rouget 1980).

Pada era digital ini untuk menyikapi hal pembelajaran harus dilakukan dengan serius agar bermanfaat bagi siswa dan guru. Proses pembelajaran musik menjadi media utama untuk memahami dan menguasai teknologi digital dengan baik dan benar. Guru dan siswa harus dapat mengontrol sikap terhadap proses pembelajaran teknologi digital agar mengetahui manfaat serta terhindar dampak negatif dan berlebihan. Dikatakan demikian dampak negatif bagi siswa adalah merusak karakter, moral, dan mental. Untuk itu guru, orang tua, masyarakat, pemerintah, dan pemangku lainnya harus melakukan kerja sama yang baik. Sehingga tujuan pendidikan berdasarkan sekolah, dan pendidikan nasional dapat terwujud. Dalam perkembangan era digital saat ini untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran musik adalah :

Pertama adalah Revolusi Pembelajaran, artinya guru harus merubah cara/bentuk mengajar. Guru saat

pembelajaran harus memiliki kemampuan teknologi senimal mampu menggunakan internet dan mengekspresikan alat-alat teknologi. Guru harus mampu menggunakan sarana parasarana pendukung saat pembelajaran, penggunaan in focus, pointer, dan lainnya. Selain itu guru mampu mengaplikasikan internet (google, blog, facebook, instagram, WA, e book, dan sebagainya). Semua itu adalah pendukung digital untuk membantu pengajaran. Penggunaan internet (media sosial) saat pembelajaran adalah sesuatu yang menarik bagi siswa. Dengan penggunaan internet digital guru dapat memberi pertanyaan/soal melalui jaringan aplikasi internet. Kemudian siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru juga dapat memberi rangkuman materi pembelajaran melalui jaringan aplikasi internet, sehingga siswa dapat membaca materi secara berulang. Selain itu, untuk meningkatkan kreatif, guru menggunakan saran blog yang ada pada internet. Artinya sarana blog dapat meningkatkan kreatif membaca dan menulis, sehingga siswa dapat membaca secara berulang. Bagi siswa dapat membuat tulisan, video blogging yang menumbuhkan kreatif siswa.

Kedua, Meningkatkan Kompetensi Guru artinya guru salah satu sumber informasi pengetahuan. Guru harus mampu meningkatkan bidang teknologi dan informasi. Guru harus mampu membuat portal belajar. Dengan tujuan agar siswa, guru, orang tua, dan yang berkepentingan dalam mengabdikan (melihat) dalam pembelajaran. Untuk peningkatan kompetensi guru dilakukan dengan menambahkan keahlian guru. Guru diwajibkan membuat hal yang baru seperti menulis di blog, jurnal berdigital. Kemudian dibentuk komunitas guru pengajar musik di group jurnal, dan blogger. Peningkatan

kompetensi juga dilakukan dengan melanjutkan studi pascasarjana, mengikuti seminar, pelatihan digital learning bidang musik. Apabila bentuk kompetensi dilakukan maka guru akan memiliki skill teknologi dan wawasan teknologi. Hal ini akan mewujudkan siswa bersemangat, bergairah saat pembelajaran (Djohan 2009:50). Untuk bidang musik guru harus berlatarbelakang bidang musik. Hal inilah yang banyak ditemukan bahwa guru yang mengajar musik tidak belatar belakang bidang musik. Maka saat pembelajaran sering terjadi hal-hal yang kurang menyenangkan sehingga tujuan dan aplikasi materi tidak dilakukan.

Ketiga, Saran Pendukung artinya lembaga pendidikan harus memiliki sarana prasarana sebagai pendukung. Seperti jumlah komputer yang memadai, ruangan alat-alat musik, jaringan internet yang lancar, dan bahasa sebagai sarana bagi siswa. Terlebih untuk bidang musik, maka untuk meningkatkan kreativitas musik sekolah harus menyediakan radio on line. Agar siswa dapat mengaktualisasikan diri, dan dapat sebagai komunikasi orang tua, guru, sekolah dan pihak lainnya. Berdasarkan kenyataan saat ini siswa telah terbiasa berhadapan dengan visual internet youtube, komputer, internet, tablet. Alat bantu visual akan memperbaiki proses pembelajaran musik. Untuk itu diperlukan ruang film/teater mini untuk proses pembelajaran musik. Sarana prasarana sangat didukung fasilitas internet super lancar agar proses pembelajaran berjalan mudah dan lancar. Dengan visualisasi pembelajaran musik sangat diperlukan agar dapat menimbulkan minat dan kreativitas siswa terhadap musik.

Ke empat, Kolaborasi artinya tidak hanya dilakukan oleh pihak sekolah, siswa dan orang tua. Tidak hanya sekolah dan

orang tua untuk membentuk siswa. Di era digital ini begitu besar kesempatan siswa untuk berbuat tidak benar terhadap internet. Seperti penggunaan gadget 24 jam, melihat pornografi, cyber crime, game on line. Kolaborasi dilakukan menggunakan ahli teknologi bekerja sama dengan lembaga lain untuk mencegah perbuatan tidak benar lewat internet (tidak dapat melihat secara visul lewat intenet). Kolaborasi dapat dilakukan yayasan-yayasan keagamaan untuk membentuk karakter siswa berbudi pekerti yang baik dan benar. Maka dari itu untuk mewujudkan kolaborasi maka sinergisitas antara sekolah, orang tua, siswa, yayasan/lembaga lain harus dilakukan.

4. KESIMPULAN

Pada dasarnya perkembangan teknologi membawa manfaat dan mempermudah bidang pendidikan (pembelajaran musik). Dimana saat pembelajaran musik tidak lagi bersifat manual tetapi bersifat digital. Komunikasi antara guru dan siswa tidak lagi bersifat langsung tetapi menggunakan internet berdigital. Dengan internet berdigital proses pembelajaran antara guru dan siswa tidak terbatas ruang dan waktu. Dari pembahasan ini banyak hal baru baik bersifat positif dan negatif yang mudah tertanam pada diri siswa terutama bentuk karakter. Untuk itu pihak lembaga pendidikan, orang tua, siswa, dan pihak kerja sama harus dapat mendidik dan membimbing sistem agar terhindar dari hal-hal negatif. Artinya pihak-pihak tersebut harus memilah materi-materi dalam proses pembelajaran dengan aplikasi yang ada di internet. Dengan tujuan agar siswa tidak lalai mencari hal-hal yang tidak penting atau tidak berhubungan dengan materi pembelajaran musik. Selain itu lembaga pendidikan harus mengawasi siswa agar

informasi yang diterima harus bersifat positif dan membangun.

Berdasarkan kajian literatur terhadap paper-paper dan contoh-contoh digitalisasi unsur kebudayaan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam konteks pergeseran paradigma pembelajaran, maka pembelajaran Seni Musik berbasis budaya harus mampu memberikan pengalaman apresiatif dan kreatif dan diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dimasa yang akan datang. Untuk mencapai harapan tersebut diperlukan usaha-usaha yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan strategi atau model-model pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Dengan demikian, pembelajaran seni musik berbasis budaya mampu membekali peserta didik untuk menjadi manusia yang siap menghadapi kehidupan yang penuh tantangan di era global.

2. Pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan berbasis teknologi informasi atau digitalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dibangkitkan kembali dalam rangka pelestarian, pemeliharaan dan pengembangan nilai-nilai budaya sebagai identitas diri dan kekayaan bangsa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Angelieri F, Carlin V, Saez DM, Pozzi R, Ribeiro DA, (2010). Mutagenicity

and Cytotoxicity Assesment in Patients Undergoing Orthodontic Radiographs, *The British Institute of Radiology*, 39:437-440

Baedowi, A., dkk. (2015). *Potret Pendidikan Kita*. Jakarta : Pustaka Alvabet

Djohan. (2005). *Psikologi Musik*. Yogyakarta : Buku Baik

Hamalik, O.. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

Jamalus. (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta : Depdikbud

Moelong, J.L. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosdakarya

Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Republik Indonesia. (2003). *Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tentang Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara : Jakarta

Rouget, G. (1985). *Music and Trance a Theory of The Relations Between Music and Possesion*. Terjemahan dari Bahasa Prancis oleh Brunhilde Biebuy, dkk

Susantina, S. (2004). *Nada-Nada Radikal, Perbincangan Para Filsuf Tentang Musik*. Yogyakarta : Panta Rhei Offset

Sutrisna dan Sutarmanto, (1999). *Pembenihan Ikan Air Tawar*. Jakarta : Kasinius