

**PENGEMBANGAN MATERI ANSAMBEL CAMPURAN
BERBASIS AUDIO DIGITAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI SMP TAMAN DEWASA JETIS YOGYAKARTA**



Oleh:
Andra Oktavirera
2010286017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2024/2025**

**PENGEMBANGAN MATERI ANSAMBEL CAMPURAN
BERBASIS AUDIO DIGITAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI SMP TAMAN DEWASA JETIS YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai kelulusan Sarjana S1
pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan



Oleh:
Andra Oktavirera
2010286017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENGEMBANGAN MATERI ANSAMBEL CAMPURAN BERBASIS AUDIO DIGITAL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBALAJARAN DI SMP TAMAN DEWASA JETIS YOGYAKARTA diajukan oleh Andra Oktavirera, NIM 2010286017, Program Studi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi 88209**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Dra. Agustina Ratri Prohosini, M.Sn.
NIP 196408142007012001/
NIDN 0014086417


Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd.
NIP 199005292019032010/
NIDN 0029059003

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Prof. Trivono Bramantyo, M.Ed. Ph.D.
NIP 195702181981031003/
NIDN 0018025702


Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd.
NIP 199102082019031009/
NIDN 0805029101

Yogyakarta, 13 - 01 - 25

Mengetahui,
Dekan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Pertunjukan


Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NIP 19610711071998031002/
NIDN 0007117104


Dra. Agustina Ratri Prohosini, M.Sn.
NIP 196408142007012001/
NIDN 0014086417



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
UPA PERPUSTAKAAN

NPP: 3402152F1000001
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55188
Telepon (0274) 384106, 379133, 373659
Laman <https://lib.isi.ac.id>, email: lib@isi.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Andra Oktavirera
NIM/NIP : 2010286017
Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Pertunjukan/Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan
HP/E-mail : 0831-6145-0296/andraoktavirera@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta, Hak Bebas Royalti *Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah yang berjudul :

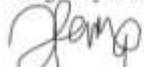
Pengembangan Materi Ansambel Campuran Berbasis Audio Digital sebagai Media Pembelajaran di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta.

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti *Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* ini UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Yogyakarta,
Yang menyatakan

Andra Oktavirera
NIM 2010286017

HALAMAN MOTTO

Bekerja Keraslah untuk Mencapai Kesuksesan, karena Kesuksesan
Butuh Kerja Keras untuk Dicapai

- Andra Oktavirera -

Dicubo Kudai Nak Mangko Keruan Hasil O

- Elma Yuniarti -



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir dalam bentuk skripsi ini sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Diri sendiri yang sudah mampu menyelesaikan tulisan ini, meskipun harus membagi waktu dengan pekerjaan.
2. Ayah dan Ibu tersayang yang telah memberikan dukungan penuh sejak lahir hingga sampai tahap saat ini.
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah memberikan ruang untuk menimba ilmu.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas segala pertolongan, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Materi Ansambel Campuran Berbasis Audio Digital sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta dengan lancar. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan di Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama penyusunan skripsi ini dibuktikan niat dan usaha yang keras. Kelancaran skripsi ini dapat terselesaikan dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M.Sn. selaku Ketua Jurusan/Program Studi S1 Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan motivasi untuk terus belajar selama masa perkuliahan.
2. Dilla Octavianingrum, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertasi Jurusan/Program S1 Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, dan selaku dosen pembimbing akademik selama perkuliahan.
3. Hana Permata Heldisari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam proses penyelesaian tugas akhir.

4. Ujang Nendra Pratama, S.Kom., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam proses penyelesaian tugas akhir.
5. Prof. Drs. Triyono Bramantyo P. S., M.Ed., Ph.D. selaku penguji ahli yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan tugas akhir.
6. Dosen-dosen Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama menempuh perkuliahan S1 di Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh karyawan Fakultas Seni Pertunjukan yang telah sigap membantu proses peminjaman fasilitas jurusan.
8. Tofan Kurnia Alim, S.Pd.Si. selaku Kepala SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta yang telah memperbolehkan peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Alvian Kritian, S.Pd. selaku guru Seni Musik SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta yang telah membantu dalam kelancaran penelitian Pengembangan Materi Ansambel Campuran Berbasis Audio Digital di kelas VII serta memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.
10. Siswa kelas VII SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta yang telah bersedia menjadi objek uji coba hasil produk penelitian.
11. Reza Ginandha Sakti, S.Pd., M.Sn. dosen Prodi S1 Pendidikan Musik ISI Yogyakarta selaku validator ahli aransemen musik pada produk penelitian ini.

12. Puput Pramuditya, S.Sn., M.Sn. dosen Prodi S1 Penciptaan Musik ISI Yogyakarta selaku validator ahli produksi musik digital pada produk penelitian ini.
13. Fresta Suara Kusrian, S.Pd. guru Seni Musik SMPN 1 Godean selaku validator praktisi pada produk penelitian ini.
14. Bapak Barkunada Herawan dan Ibu Elma Yuniarti selaku orang tua penulis yang telah mendukung secara moril maupun materil dalam pelaksanaan perkuliahan.
15. Andre Nofriadi dan Andrio Napoleon selaku kakak kandung penulis yang telah mendukung dan memberikan semangat dalam pelaksanaan perkuliahan.
16. Tarisya Maretaura Lesmana, S.Pd. yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
17. Teman-teman PSP angkatan 2020 yang memberikan dukungan dan semangat selama perkuliahan.
18. Teman kontarakan lama rasa baru AL, EL, DIK, dan NA yang selalu menjadi teman untuk bertukar pikiran dan memberikan semangat.

Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan yang ada dalam skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna. Diharapkan skripsi ini memberikan manfaat bagi banyak orang.

Yogyakarta, 17 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Sistematika Penulisan Skripsi	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Pembelajaran	8
2. Komponen Pembelajaran	9
3. Media Pembelajaran	15
4. Pembelajaran Seni Musik SMP	16
5. <i>Digital Audio Workstation (DAW)</i>	19
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Berfikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	27

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	27
C. Tempat dan Waktu Penelitian	28
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Sumber Data, Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
G. Indikator Capaian Penelitian.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
1. Profil Sekolah.....	39
2. Tahap Prosedur Penelitian.....	40
B. Pembahasan	71
1. Kajian Produk Media.....	69
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	72
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Aplikasi Studio One	19
Gambar 2 Bagan Kerangka Berpikir	26
Gambar 3 <i>Screenshot</i> Memasukan Instrumen Grand Piano di Aplikasi Studio One	48
Gambar 4 <i>Screenshot</i> Mengatur Tempo Lagu di Aplikasi Studio One	49
Gambar 5 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Intro Lagu Medley</i>	50
Gambar 6 <i>Screenshot Track Intro</i> Pianika <i>Lagu Medley</i>	50
Gambar 7 <i>Screenshot</i> Partitur Melodi Lagu <i>Gundul-gundul Pacul</i> pada Bar 60-63	50
Gambar 8 <i>Screenshot Track Recorder Lagu Medley Nusantara</i> di Aplikasi Studio One.....	51
Gambar 9 <i>Screenshot</i> Partitur Melodi Lagu <i>Anak Kambing Saya</i> Pada Bar 74-77	51
Gambar 10 <i>Screenshot Track Glockenspiel Lagu Medley Nusantara</i> di Aplikasi Studio One.....	52
Gambar 11 <i>Screenshot</i> Partitur Melodi Lagu <i>Yamko Rambe Yamko</i> pada Bar 88-95	52
Gambar 12 <i>Screenshot Track</i> <i>Intro Pianika, Recorder, dan Glockenspiel</i> pada Lagu <i>Medley Nusantara</i> di Aplikasi Studio One	53
Gambar 13 <i>Screenshot</i> Partitur Piano Bar 78-83 Bagian <i>Reff</i> Lagu <i>Anak Kambing Saya</i>	54
Gambar 14 <i>Screenshot Track</i> Piano Lagu <i>Medley Nusantara</i> di Aplikasi Studio One	54
Gambar 15 <i>Screenshot</i> Partitur Drum pada Bar 28-31	55
Gambar 16 <i>Screenshot</i> Partitur Rebana pada Bar 45-48.....	56
Gambar 17 <i>Screenshot</i> Partitur Drum pada Bar 41-44	56
Gambar 18 <i>Screenshot</i> partitur <i>conga</i> pada	56

Gambar 19 <i>Screenshot Track</i> Drum, Rebana, dan <i>Conga</i> Lagu <i>Medley</i> di Aplikasi Studio One.....	56
Gambar 20 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Cello</i> pada Bar 13-25.....	57
Gambar 21 <i>Screenshot</i> Partitur Terompet pada Bar 56-59.....	57
Gambar 22 <i>Screenshot</i> Partitur Biola pada Bar 78-83.....	57
Gambar 23 <i>Screenshot</i> Partitur Saron pada Bar 48-50.....	58
Gambar 24 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Conga</i> pada Bar 78-79.....	58
Gambar 25 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Conga</i> pada Bar 78-79.....	58
Gambar 26 <i>Screenshot Track</i> Biola, Cello, Saron, dan Terompet pada Aplikasi Studio One.....	59
Gambar 27 <i>Screenshot</i> Partitur Pianika, <i>Glockenspiel</i> , dan <i>Recorder</i> pada bar 3-6.....	60
Gambar 28 <i>Screenshot Track</i> Instrumen Pianika, <i>Glockenspiel</i> , dan <i>Recorder</i> di Aplikasi Studio One.....	60
Gambar 29 <i>Screenshot</i> Partitur Piano pada Bar 28-31.....	61
Gambar 30 <i>Screenshot Track</i> Instrumen Piano di Aplikasi Studio One.....	61
Gambar 31 <i>Screenshot</i> Partitur Intro Drum pada Bar 2-6.....	62
Gambar 32 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Verse</i> dan <i>Chorus</i> Drum Pada Bar 11-14.....	62
Gambar 33 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Interlude</i> Drum pada Bar 39-42.....	62
Gambar 34 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Conga</i> Pada Bar 54-55.....	62
Gambar 35 <i>Screenshot Track</i> Instrumen Drum dan <i>Conga</i> Di Aplikasi Studio One.....	63
Gambar 36 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Cello</i> pada Bar 11-20.....	63
Gambar 37 <i>Screenshot Track</i> Instrumen <i>Cello</i> dan <i>Pad</i> di Aplikasi Studio One.....	64
Gambar 38 <i>Screenshot</i> Partitur <i>Pad</i> pada Bar 3-10.....	64
Gambar 39 <i>Screenshot</i> Partitur Drum pada Bar 78-79.....	64
Gambar 40 <i>Screenshot</i> Proses <i>Mixing</i> dan <i>Mastering</i> di Aplikasi Studio One.....	65
Gambar 41 Suasana Guru Mengajar Menggunakan Produk Audio Digital.....	70
Gambar 42 Wawancara dengan Siswa Kelas VII.....	71
Gambar 43 Wawancara Bersama Guru Seni Musik SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta.....	105

Gambar 44 Dokumentasi dengan Validator Ahli Aransemen Musik	105
Gambar 45 Dokumentasi dengan Validator Ahli Produksi Musik Digital	106
Gambar 46 Dokumentasi dengan Validator Praktisi	106
Gambar 47 Evaluasi Satu-satu dengan Guru Seni Musik SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta	107
Gambar 48 Observasi Kelas VII saat Belajar Ansambel Campuran Menggunakan Media Audio Digital	107
Gambar 49 Observasi Kelas saat Guru Menggunakan Media Audio Digital pada Tahapan Evaluasi Kelompok Kecil	108
Gambar 50 Proses Penggarapan Produk Audio Digital Menggunakan Aplikasi Studio One.....	108
Gambar 51 Screenshot Proses Pembuatan Aransemen Lagu Medley Nusantara di Studio One.....	112
Gambar 52 Screenshot Proses Pembuatan Aransemen Lagu Laskar Pelangi di Studio One.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	35
Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Aransemen Musik	35
Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Produksi Musik Digital.....	35
Tabel 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Praktisi.....	35
Tabel 5 Kisi-Kisi Lembar Evaluasi Kelompok Kecil.....	36
Tabel 6 Kriteria Penilaian Total Instrumen Validator	37
Tabel 7 Penilaian Hasil Instrumen dengan Rentang Skor Terhitung	37
Tabel 8 Hasil Validasi Ahli Aransemen Musik.....	66
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Produksi Musik Digital	67
Tabel 10 Hasil Validasi Praktisi	68
Tabel 11 Indikator Evaluasi Satu-satu	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian.....	81
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	82
Lampiran 3 Hasil Wawancara dan Validasi.....	93
Lampiran 4 Dokumentasi.....	104
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran 6 Tampilan Studio One dan Partitur.....	111



ABSTRAK

SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta belum menggunakan media pembelajaran berbasis audio digital, meskipun sarana dan prasarana sudah mendukung. Siswa sulit mempelajari materi karena kurangnya media untuk mendemonstrasikan materi pada pembelajaran musik ansambel campuran. Oleh sebab itu pengembangan materi ansambel campuran berbasis audio digital dibutuhkan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis *Research & Development* atau penelitian pengembangan yang menggunakan model prosedur ADDIE yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Produk audio digital dikembangkan dengan Studio One. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru seni musik SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta, satu dosen bidang Pendidikan Musik yang merupakan validator ahli aransemen musik, satu dosen bidang Penciptaan Musik yang merupakan validator ahli produksi musik digital, satu guru seni musik selaku validator praktisi, dan siswa kelas VII SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta TA 2024/2025. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, validasi ahli, dan pengamatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil uji validasi produk audio digital oleh validator menggunakan angket mendapatkan rerata skor yakni, ahli aransemen musik mendapatkan rerata skor 3,46, ahli produksi musik digital mendapat rerata skor 3,26 dan praktisi guru seni musik memperoleh rerata skor 3,73 dengan demikian produk audio digital Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran seni musik materi ansambel campuran, sedangkan hasil evaluasi satu-satu dan kelompok kecil mendapatkan tanggapan dari guru bahwa produk audio digital ini sangat membantu guru dan siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran seni musik materi ansambel campuran.

Kata Kunci: Audio Digital, Ansambel Campuran, Media Pembelajaran, Pembelajaran Musik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini merupakan sebuah nilai penting yang menjadi prioritas utama bagi setiap individu. Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pendidikan juga mengalami reformasi. Era digital memungkinkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Namun masih banyak tantangan yang harus dihadapi dalam penggunaannya demi meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut Keputusan Mendikbud Nomor 103/2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Tertulis pada prinsip pedoman pelaksanaan pembelajaran, menyatakan bahwa “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”(Kendikbud, 2014).

Perkembangan teknologi saat ini, membuat perubahan semakin besar salah satunya membuat bentuk serba digital. Secara umum era digital membuat gaya hidup manusia serba elektronik. Dengan sistem teknologi digital membuat hidup manusia lebih praktis, lebih terbantu, sehingga peran teknologi membawa tanda perubahan memasuki era digital. Era digital hadir dengan pesatnya produk TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) berbasis internet. Era digital lebih memudahkan masyarakat menerima dan mengirim informasi serta berbagai teknologi digital semakin banyak bermunculan. Era digital membawa dampak positif dan negatif. Untuk itu muncul tantangan di berbagai bidang. Salah satunya

bidang pendidikan atau pembelajaran. Pembelajaran yang ada seharusnya telah menggunakan media digital supaya dapat lebih mendorong siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan diri sesuai dengan perkembangannya.

Fenomena digital saat ini sudah bukan hal yang asing lagi, seperti maraknya penggunaan *smartphone* yang digunakan oleh hampir semua kalangan masyarakat, sehingga dapat mempercepat perkembangan teknologi digital tanpa disadari. Berkat itu semua aktivitas manusia menjadi sangat dimudahkan, salah satunya adalah belajar menggunakan aplikasi yang tersedia di *smartphone*. Kecanggihan teknologi memang menjadi hal penting yang dapat dijadikan sarana pembelajaran. Karena pendidikan menjawab tantangan zaman untuk mampu mengikuti perkembangan zaman, sekaligus menjaga moralitas dalam masyarakat.

Media adalah suatu sistem yang tidak bisa dilepaskan dengan pembelajaran. Media adalah salah satu sarana untuk melakukan komunikasi, maka media dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa. Pentingnya media dalam pembelajaran di kelas adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karenanya tentunya sangat dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari agar lebih optimal. Salah satu media yang mampu membantu siswa pada pembelajaran di kelas berupa media berbasis teknologi informasi yang berupa media *audio visual*. Penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi juga mampu membuat peserta didik melakukan kontrol terhadap aktivitas belajar, selain itu teknologi juga

mampu mengintegrasikan beberapa komponen yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta, dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik pada materi ansambel campuran belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah belum memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran, padahal banyak aplikasi *Digital Audio Workstation* (DAW) sebagai penunjang guru untuk membuat aransemen musik yang dijadikan media pembelajaran seperti, FL Studio, Cubase, Logic Pro, dan Studio One. Padahal sekolah mempunyai fasilitas komputer dengan spesifikasi yang memadai untuk pemasangan aplikasi-aplikasi DAW.

Permasalahan selanjutnya adalah berkaitan dengan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran, karena sekolah masih menggunakan media lama untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti papan tulis dan kertas sebagai media untuk menuliskan notasi-notasi lagu pada materi ansambel campuran. Ini menunjukkan bahwa sekolah belum sepenuhnya menggunakan media digital dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa juga kesulitan pada saat mempraktikkan materi pembelajaran karena tidak ada media yang mendemonstrasikan notasi-notasi lagu secara auditif.

Digital Audio Workstation atau biasa disebut DAW adalah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan guna memfasilitasi pembuatan musik rekaman dan elektronik. Menurut Terren (2019: 18), DAW tidak hanya merevolusi cara musik direkam, tetapi juga memungkinkan bentuk baru musik elektronik, yang dibuat seluruhnya di komputer baik itu untuk ditulis maupun direkam di *desktop*.

Singkatnya DAW adalah solusi media yang tepat untuk memproduksi suara maupun musik dari tahapan pemula sampai dengan profesional dengan biaya yang sangat terjangkau dibandingkan dengan perekaman yang dilakukan secara manual. Salah satu pengembang perangkat lunak DAW ini adalah PreSonus, dengan aplikasinya yang bernama Studio One.

PreSonus: Studio One adalah perangkat lunak aplikasi stasiun kerja audio digital (DAW), yang digunakan untuk membuat, merekam, mencampur, dan menguasai musik dan audio lainnya, dengan fungsionalitas yang juga tersedia untuk video. DAW yang dikembangkan oleh PreSonus ini tersedia untuk MacOS dan Microsoft Windows (PreSonus, 2022). Pada era digital seperti ini guru juga dituntut untuk menggunakan teknologi sebagai penunjang proses dalam pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan audio digital untuk mengembangkan materi ansambel campuran pada pembelajaran seni musik di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta diharapkan dapat menjadi penyaluran pesan yang menarik pada pembelajaran seni musik, sehingga daya tarik tersebut dapat berpengaruh terhadap minat dan keterampilan dalam pembelajaran seni musik.

Berdasarkan uraian di atas, apabila media audio digital digunakan sebagai media pembelajaran seni musik tentu sangatlah berpeluang membantu guru mendemonstrasikan materi ansambel campuran yang diajarkan. Dengan dikembangkannya media audio digital diharapkan siswa atau peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran seni musik lebih interaktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran seni musik materi ansambel campuran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan audio digital sebagai media pembelajaran seni musik pada materi ansambel campuran di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta ?
2. Bagaimana kelayakan audio digital sebagai media pembelajaran seni musik pada materi ansambel campuran di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta menurut para ahli?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengaplikasikan prosedur penelitian pengembangan untuk media pembelajaran berbasis audio digital pada mata pelajaran seni musik materi ansambel campuran di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan media audio digital untuk digunakan sebagai media pembelajaran seni musik di SMP Taman Dewasa Jetis Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan pembelajaran seni musik pada materi ansambel campuran. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tentang penggunaan audio digital sebagai media pembelajaran.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi guru untuk mengembangkan materi ansambel campuran pada mata pelajaran seni musik.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat merekomendasikan alternatif media pembelajaran musik bagi sekolah menengah pertama.
- b. Memberikan alternatif media pembelajaran berupa aransemen lagu yang dapat digunakan pada sekolah yang memiliki pelajaran seni musik materi ansambel campuran.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan mengemukakan garis besar isi setiap bab yang disusun secara sistematis. Sistematika penulisan berguna untuk mempermudah pemahaman dalam laporan penelitian. Penulis menyusun laporan penelitian ini secara sistematis yang terbagi dalam bab dan sub bab dengan uraian sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Bagian awal penulisan terdiri dari sampul dan halaman judul, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar tabel, halaman daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

a. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka berisikan landasan teori yang menjadi tolak ukur dalam menjelaskan masalah yang diteliti, penelitian yang relevan dengan penelitian yang diangkat, dan kerangka berpikir yang menjadi dasar lokus, fokus, dan hasil dari penelitian ini.

c. BAB III Metode Penelitian

Metode Penelitian menguraikan tentang jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, Foto data, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik validasi dan analisis data, serta yang terakhir indikator capaian penelitian.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Berisikan hasil pelaksanaan penelitian dan pembahasan terkait pengembangan audio digital sebagai media pembelajaran seni musik pada materi ansambel campuran.

e. BAB V Penutup

Penutup berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir pada penulisan ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.