

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

. Kreativitas merupakan potensi bawaan yang dimiliki oleh masing-masing orang sejak lahir. Pengembangan kreativitas siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membekali generasi muda dalam menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan kehidupan di masa depan. Namun, sering kali aktivitas yang mendorong perkembangan kreativitas sangat jarang dilakukan, terutama dalam pendidikan di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dari data survei yang telah dilakukan oleh *Martin Prosperity Institute* yang menempatkan Indonesia di urutan 115 dari 139 negara terkait dengan Global Creativity Index (GCI). Survei tersebut dilakukan dalam rangka menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, talent dan toleransi. Berikut disajikan data hasil survei terkait Global Creativity Index (GCI) tahun 2015. Hasil survei menunjukkan bahwa Indonesia hanya mempunyai index teknologi sebesar 67, indeks talenta 108, dan indeks toleransi 115, sehingga dari segi kreativitas indeks secara keseluruhan Indonesia berada pada indeks 0, 202. Sedangkan nilai negara yang mendapatkan peringkat satu memiliki indeks 0,970. Hal tersebut menandakan bahwa Indonesia memiliki kreativitas yang rendah (Perdana & Sugara, 2020).

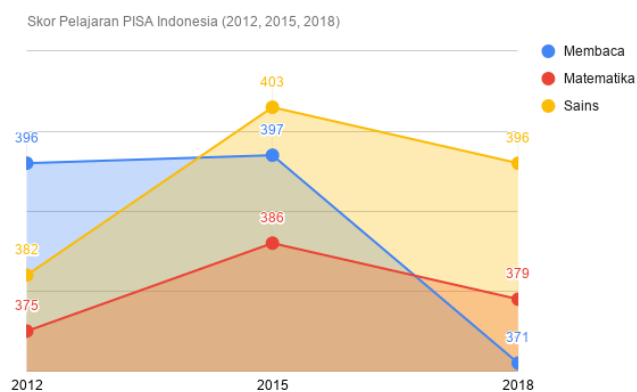
Ketika siswa diberi permasalahan cenderung memberikan jawaban yang sama, dan terkadang hanya mengikuti langkah yang ada di buku paket atau cara yang telah ada. Belum tampak adanya penemuan ide baru maupun mengaitkan materi

dengan dunia nyata yang dilakukan oleh siswa, jika ada frekuensinya dapat dikatakan sangat jarang (Hastuti, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Kartika dan Dewi (2018) berupa survey pada 100 siswa SMA Negeri 16 Medan, terdapat 66 orang siswa yang memiliki kesulitan dalam mengembangkan kata-kata ketika diberi soal *essay* sehingga jawaban dari pertanyaan terlalu berpatokan dengan yang ditulis di buku. Tidak hanya itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam mencari ide sendiri ketika diminta untuk membuat tugas bercerita, dimana mereka mencontek beberapa kalimat temannya, membuat cerita yang tidak bervariasi dan singkat. Kemampuan menulis paragraf pada siswa SMA Negeri 16 Medan masih tergolong rendah dan kurang memuaskan, karena tidak mencapai nilai KKM yaitu 70 (Harahap, 2017 dalam Kartika & Dewi, 2018).

Kemampuan menulis yang dimaksudkan adalah memadukan makna antar kalimat yang satu dengan kalimat yang lainnya agar terjalin dengan baik. Dari hasil wawancara peneliti kepada salah satu siswa SMA Negeri 16 Medan mengungkapkan bahwa adanya kesulitan untuk menyampaikan gagasan ketika presentasi dan diskusi pada beberapa mata pelajaran. Informasi yang tertera diatas menunjukkan bahwa keterampilan bahasa siswa masih tergolong rendah, dan mengindikasikan rendahnya kreativitas siswa (Harahap, 2017 dalam Kartika & Dewi, 2018).

Peringkat *Programme for International Student Assessment (PISA)* Indonesia tahun 2018 untuk kategori kemampuan membaca berada pada peringkat 6 dari bawah yaitu 74 dari 80 negara dengan skor rata-rata 371, dimana rata-rata skor OECD adalah 487. Sedangkan untuk kategori matematika, Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah yaitu 73 dari 80 negara dengan skor rata-rata 379., dimana rata-rata skor OECD adalah 487. Kemudian kategori sains, Indonesia berada di peringkat 9 dari bawah yaitu 71 dari 80 negara, dengan rata-rata skor 396, dimana rata-rata OECD adalah 489. Dapat diketahui bahwa skor Indonesia berada jauh dibawah rata rata.



Gambar 1. 1 Grafik PISA Indonesia

Indonesia mengalami penurunan, jika dibandingkan dengan Hasil PISA tahun 2015. Kemampuan berpikir siswa di Indonesia masih jauh dari harapan, terutama cara berpikir analitis, kritis, kreatif, dan divergen. Padahal Pemerintah Indonesia memiliki target PISA pada tahun 2020 sampai 2025 yaitu mencapai angka 396 untuk literasi, 388 untuk numerasi dan 402 untuk sains. Kemudian di tahun 2025 sampai 2030, angka PISA yang ditargetkan adalah 423 untuk literasi, 397 untuk numerasi, dan 408 untuk sains. Selanjutnya tahun 2030 sampai 2035, nilai PISA diharapkan mencapai 451 untuk literasi, 407 untuk literasi dan 414

untuk sains. Hal tersebut menunjukkan negara Indonesia hingga tahun 2035 masih memiliki target yang cukup jauh dari OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) (CNN, 2020)

Selain itu terdapat hasil nilai Ujian Nasional (UN) yang rendah. Ujian Nasional diselenggarakan untuk mengukur capaian standar kompetensi lulusan (SKL) peserta didik pada jenjang satuan pendidikan dasar dan menengah. Salah satu kegunaan hasil UN adalah untuk pemetaan serta diagnosa tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan data Puspendik (Kemendikbud), ujian nasional jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) pada tahun 2018-2019 diketahui sebagai berikut : tahun 2019, terdapat 938,177 siswa yang mengikuti UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) memiliki nilai rata-rata 0-55, dan 321,434 siswa yang mengikuti UNBK memiliki nilai rata-rata 55-70. Sedangkan pada tahun 2019, terdapat 1,021,030 siswa yang mengikuti UNBK memiliki nilai rata-rata 0-55, dan 341,840 siswa yang mengikuti UNBK memiliki nilai rata-rata 55-70. Kemudian, jumlah sekolah tahun 2019 yang mengikuti UNBK, dengan rata-rata nilai siswa 60% keatas kurang dari 55, berjumlah 5,019 sekolah negeri, dan 5,150 sekolah swasta (Puspendik, 2019).

Pusat penilaian pendidikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyajikan data capaian nasional berupa nilai rerata pada tahun 2019 melalui UN, yang terangkum pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Rerata Nilai Ujian Nasional Siswa SMA Indonesia Tahun 2019

Mata Pelajaran	Jurusan Bahasa	Mata Pelajaran	Jurusan IPA	Mata Pelajaran	Jurusan IPS
Bahasa Indonesia	58,80 (Cukup)	Bahasa Indonesia	68,69 (Cukup)	Bahasa Indonesia	58,53 (Cukup)
Bahasa Inggris	48,19 (Kurang)	Bahasa Inggris	52,37 (Kurang)	Bahasa Inggris	43,56 (Kurang)
Matematika	37,36 (Kurang)	Matematika	38,60 (Kurang)	Matematika	34,17 (Kurang)
Sastra Indonesia	63,83 (Cukup)	Fisika	45,79 (Kurang)	Ekonomi	51,39 (Kurang)
Antropologi	59,04 (Cukup)	Kimia	50,29 (Kurang)	Sosiologi	51,25 (Kurang)
Bahasa Asing	69,48 (Cukup)	Biologi	49,91 (Kurang)	Geografi	49,12 (Kurang)
Semua Mata Pelajaran	52,01 (Cukup)	Semua Mata Pelajaran	52,30 (Kurang)	Semua Mata Pelajaran	46,75 (Kurang)

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa siswa SMA dengan jurusan IPA dan IPS tahun 2019, memiliki nilai rerata yang berada pada kategori “kurang” pada hampir seluruh mata pelajaran yang diujikan secara nasional. Nilai yang termasuk dalam kategori kurang tidak hanya terdapat pada mata pelajaran eksak saja namun juga pada mata pelajaran non-eksak yaitu ilmu pengetahuan sosial dan juga bahasa Inggris (Puspendik,2019).

Dari data diatas dapat diketahui bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi pendidikan di Indonesia adalah siswa SMA yang rata-rata mengalami kesulitan dalam memecahkan soal soal pelajaran di sekolahnya. Siswa mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah pada soal soal pelajaran di sekolah dikarenakan kurangnya kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah, karena kreativitas dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan belajar seseorang. Siswa yang memiliki inteligensi tinggi memiliki prestasi yang tidak berbeda dengan siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi, dengan kata lain tingkat kecerdasan dan tingkat kreativitas menunjukkan prestasi belajar yang sama (Munandar,2014). Hal ini didukung oleh Torrance, yaitu kreativitas siswa yang tinggi berhubungan dengan inteligensi yang relatif tinggi. Daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas yang dimiliki oleh siswa dengan kreativitas yang tinggi dapat mengimbangi kekurangannya dalam daya ingatan, dan lain sebagainya yang diukur oleh tes inteligensi (Torrance , 1959; Getzels & Jackson, 1962; Yamamoto, 1964, dalam Munandar,2014).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kunci meraih keberhasilan dalam memecahkan masalah, karena kreativitas yang menjadi jembatan antara tahap pengelolaan kognisi terhadap tahap eksekusi, agar seseorang dapat memiliki prestasi atau hasil yang meyakinkan (Sunito,2013 dalam Rhosalia,dkk, 2016). Kreativitas memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah dan mengeksplorasi ide-ide baru secara paralel yang mana hal tersebut sesuai dengan keinginan suatu bangsa yaitu menghasilkan siswa yang berwawasan inovatif. Keterampilan pemecahan masalah secara kreatif merupakan keterampilan yang

dibutuhkan siswa karena dapat menjadi lebih sukses dan unggul pada bidang akademik (Hu,dkk, 2017; Leisian Sa & Tatiana, 2015, dalam Amran, dkk, 2019). Selain itu, keterampilan pemecahan masalah kreatif mengacu pada kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menghasilkan ide-ide yang bijaksana dan kreatif (Halizah,2008 dalam Amran,dkk, 2019).

Kreativitas adalah proses berkelanjutan yang mengacu pada kemampuan seseorang untuk memproses informasi dan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Menurut Torrance (1993) berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menganalisis informasi dan membentuknya kembali menjadi ide yang unik. Menanggapi rangsangan lingkungan merupakan faktor dalam pengembangan pemikiran kreatif yang digunakan sebagai solusi untuk masalah dan dengan demikian membawa individu ke tingkat yang lebih baik. Dengan kata lain, kreativitas sebagai proses kepekaan terhadap masalah, kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakharmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, merumuskan hipotesis tentang kekurangan, memodifikasi dan mengujinya kembali hingga akhirnya mengkomunikasikan hasil Torrance (1966, dalam Kim, 2006). Individu akan menjadi lebih kreatif ketika mereka terus-menerus memecahkan masalah sehari-hari dengan cara yang berbeda (Kanbay et al., 2013; Kuo-Hing Tsemg et al., 2013; Mumford et al., 2000 dalam Amran,dkk,2019). Landasan kreativitas meliputi 1) orisinalitas, 2) kesesuaian, 3) orientasi masa depan dan 4) kemampuan memecahkan masalah (Marke dkk., 2008; Fernando dkk., 2013; David et al., 2013, dalam Amran,dkk,2019). Kreativitas pemecahan masalah dapat diartikan sebagai

kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang “baru” dalam menemukan suatu cara/alat untuk memperoleh jawaban terhadap pertanyaan (masalah) secara fasih, dan fleksibel. Definisi “baru” disini tidak harus selalu hal yang benar-benar baru, tetapi bisa juga merupakan gabungan atau kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Munandar S. U., 1985).

Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas dalam berpikir, dan kemampuan untuk mengelaborasi yaitu mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (Munandar, 1977, dalam Munandar, 1985), yang mana aspek aspek tersebut termasuk dalam model struktur intelegi menurut Guilford dan disebut sebagai *divergent thinking*. Berpikir divergen digunakan ketika seorang individu dihadapkan pada masalah tugas yang terbuka (*open ended*), dimana berpikir divergen merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah, karena pemikiran divergen membuat individu memiliki banyak tanggapan yang bervariasi (Runco, 2019 dalam Kaufman & Stenberg, 2019). Berpikir divergen sangat penting dalam kinerja kreativitas, pelatihan keterampilan berpikir divergen telah dinyatakan dapat mengembangkan kreativitas. Berpikir divergen dapat digambarkan sebagai proses mengambil kembali pengetahuan yang ada dan mengasosiasikan serta menggabungkan pengetahuan yang tidak terkait dalam cara yang bermakna. Serta mengatasi pola berpikir yang stagnan dan menemukan beragam alternatif sangat penting untuk pengembangan kreativitas yang ilmiah. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa proses kognitif yang mendasari pemikiran divergen adalah kompleks dan tidak mudah ditangkap, oleh

karena itu penting untuk memfasilitasi pemikiran divergen dengan membuat proses kognitifnya menjadi eksplisit (Sun, Wang , & Wegerifc, 2020). Maka dapat disimpulkan, bahwa kreativitas pemecahan masalah yang meliputi aspek aspek pemikiran divergen dibutuhkan oleh setiap siswa baik dalam mengatasi pemecahan soal soal eksak maupun non-eksak.

Salah satu sarana untuk meningkatkan kemampuan otak dalam hal kreativitas dapat melalui pembelajaran musik. Musik bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat dan merangsang kreativitas seseorang, karena musik sendiri merupakan hasil dari pemikiran dan proses kreatif. Karya musik diciptakan melalui ide-ide baru kepada penikmatnya (Hidayatullah,2020). Pembelajaran musik melibatkan jalinan yang kaya dari ranah pengetahuan psikomotor, afektif, dan kognitif. Pada dimensi kognitif, pembelajaran musik adalah rute yang paling efektif untuk menghasilkan seperangkat kriteria penilaian yang diartikulasikan, holistik, namun objektif dan memiliki bahasa akademik bersama untuk bidang tersebut (Hanna, 2013).

Menurut Jamalus (1998, dalam Tamala, 2016), pemahaman unsur-unsur musik diperoleh melalui pengajaran teori musik dasar. Namun, pengajaran teori musik ini dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi seseorang, ketika telah mengalami serta menghayati fungsi unsur-unsur musik itu dalam lagu yang dipelajarinya, maka untuk memperoleh pemahaman tersebut, unsur-unsur musik itu harus diberikan melalui pengalaman bermusik, yaitu penghayatan suatu lagu melalui kegiatan mendengarkan, bernyanyi, bermain musik, bergerak mengikuti musik, serta membaca musik, sehingga siswa mendapat gambaran menyeluruh

tentang ungkapan lagu tersebut. Tujuan akhir dalam proses pembelajaran seni musik adalah mampu berapresiasi, berekspresi, serta berkreasi terhadap seni, dimana hal tersebut dapat mengembangkan kreativitas siswa (Husodo,2007). Metode pembelajaran musik yang efektif untuk siswa adalah melalui pengalaman langsung (*cone of experience*) baik pengalaman belajar dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*), serta tidak meninggalkan karakteristik mata pelajaran (Sukarman, 2003, dalam Husodo, 2007). Oleh karena itu, siswa perlu untuk mempraktekkan musik secara langsung agar memiliki pengalaman bermusik dan mengembangkan kreativitasnya (Husodo,2007).

Proses kreatif dapat dibagi ke dalam tiga fase, yaitu (1) representasi masalah, ketika siswa mencoba untuk memahami tugas dan menghasilkan solusi. (2) perencanaan solusi, yaitu ketika siswa memeriksa kemungkinan dan menyusun rencana yang dapat diterapkan, dan (3) eksekusi solusi, ketika siswa berhasil melaksanakan rencananya. Dengan demikian, proses kreatif dapat dianggap sebagai permulaan fase berpikir divergen, di mana berbagai solusi yang mungkin dipertimbangkan, sebagai upaya siswa untuk memahami tugas (menghasilkan). Kemudian diikuti oleh fase konvergen, di mana siswa merancang metode solusi dan mengubahnya menjadi rencana tindakan (*planning*). Kemudian, ketika rencana tersebut dijalankan, siswa membangun solusi (memproduksi). Sehingga *create* terkait dengan tiga proses kognitif yaitu menghasilkan, merencanakan, dan memproduksi (Anderson & Krathwohl, 2001). Sebagaimana tertulis dalam kompetensi dasar seni musik pada kurikulum 2013 jenjang pendidikan SMA yang mengatakan bahwa siswa perlu menampilkan musik non tradisional dengan

partitur lagu karya sendiri (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013), maka diperlukan stimulasi agar para siswa dapat membuat komposisi musik milik mereka sendiri. Pembuatan komposisi musik termasuk dalam salah satu kategori taksonomi bloom yaitu *create*, yang merupakan level tertinggi pada keterampilan kognitif.

Create berarti menyatukan unsur-unsur menjadi sesuatu yang koheren atau membuat produk asli. Proses yang terlibat dalam *create* umumnya dikoordinasikan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya, meskipun *create* membutuhkan pemikiran kreatif dari siswa, namun tidak sepenuhnya ekspresi kreatif, bebas dan tidak dibatasi oleh tuntutan tugas belajar atau situasi. Melakukan produksi produk yang tidak biasa, merupakan hasil dari beberapa keterampilan khusus, sehingga banyak tujuan dalam kategori *create* yang menekankan orisinalitas atau keunikan, padahal tidak selalu, karena tujuan utama pada kategori ini adalah agar siswa dapat men-sintesis materi menjadi kesatuan, siswa diharapkan untuk merakit materi yang telah diajarkan sebelumnya menjadi suatu presentasi yang ter-organisir. *Create* tidak hanya berhubungan dengan elemen yang disajikan namun melibatkan konstruksi produk asli, dimana siswa harus menggunakan elemen dari banyak sumber dan menyatukannya ke dalam struktur atau pola baru yang relatif terhadap pengetahuannya sendiri sebelumnya (Anderson & Krathwohl, 2001). Pembelajaran pada tahap ini sudah mampu menghasilkan, merencanakan, atau memproduksi sesuatu yang baru. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan khusus untuk dapat mencapai level *create* dalam musik, salah satunya adalah melalui pelatihan pembuatan komposisi musik.

Menurut Sovansky, dkk (2016), pelatihan pembuatan komposisi musik telah ditemukan terkait dengan peningkatan kreativitas. Penelitian ilmu saraf (*neuroscience*) juga menjelaskan dasar saraf dari kognisi kreatif, yang sangat bergantung pada studi MRI fungsional (fMRI) berada pada improvisasi musik. Improvisasi musik ditemukan melibatkan daerah otak dari *executive-control network* (ECN) dan *default mode network* (DMN). Secara umum, musik telah menarik banyak perhatian dari penelitian neurokognitif karena “bermain (*playing*), mendengarkan (*listening to*), dan menciptakan komposisi musik (*music composition*) melibatkan hampir setiap fungsi kognitif (Zatorre, 2005, dalam Schiavio & Benedek, 2020). Hal tersebut sering dikaitkan dengan emosi dan pengalaman yang kuat (Gabrielsson, 2001; Jäncke, 2008, dalam Schiavio & Benedek, 2020). Musik juga menjadi salah satu domain yang paling populer sebagai inventarisasi pada pencapaian kreativitas (*creative achievement*) (Diedrich et al., 2018, dalam Schiavio & Benedek, 2020).

Menariknya, siswa dengan latar belakang musik “formal” (seperti musik klasik) lebih menyukai pendekatan yang lebih preskriptif daripada tugas kreatif, sementara pelajar yang memiliki minat pribadi yang kuat dalam musik, lebih senang meng-ekspresikan diri mereka secara independen, sehingga mereka lebih suka jika diberi lebih banyak kebebasan dalam menentukan bagaimana cara mencapai tujuan kreatif tersebut Hallam (2008, dalam Bauer, 2020). Dalam tradisi musik klasik, guru biasanya menyampaikan informasi dan struktur kegiatan belajar serta latihan rutin. Namun, pada musik vernakular (seperti jazz, rock, folk, dan pop), musisi sering belajar secara informal dari satu sama lain sebagai

pemodelan, eksperimen, dan pemberian umpan balik (Green, 2002, dalam Bauer, 2020). Oleh karena itu, kegiatan belajar musik perlu dieksplorasi dari pendekatan formal dan informal untuk merangsang kreativitas siswa.

Salah satu bentuk eksplorasi pembelajaran musik didasarkan pada teknologi terbaru, dan media pembelajaran yang mengikuti bentuk perkembangan teknologi informasi adalah pembelajaran *online* atau daring (dalam jaringan) (Hartanto, 2016 dalam Lisman, 2021). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020 dalam Lisman, dkk, 2021). Selain itu, ketertarikan dalam dunia musik digital yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi saat ini, dimana hal tersebut memberikan peluang besar untuk menghasilkan karya karya musik digital yang kreatif dengan berbagai genre musik kedalam dunia virtual. Untuk melakukan komposisi musik secara digital, diperlukan beberapa macam teknologi, dimana salah satu teknologi tersebut disebut dengan *digital audio workstation* (DAW) yang merupakan perangkat lunak dengan berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk melakukan komposisi musik.

1.2 Identifikasi Masalah

Proses berpikir kreatif harus ditempa melalui pendidikan sebagaimana perilaku kreatif adalah hasil dari pemikiran kreatif, sehingga sistem pendidikan harus juga dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif di samping pemikiran logis dan penalaran (Munandar, 1985). Namun ternyata proses-

proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif adalah hal yang jarang dilatih di Indonesia (Munandar, 2014). Meskipun, pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan sudah ditekankan oleh UU No. 20 Tahun 2003 Bab III Tentang Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan pasal 4 ayat ke-4 yang berbunyi : “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.”

Data dari PISA terbaru Indonesia pada tahun 2018, menyatakan bahwa nilai rata rata peserta didik Indonesia mendapatkan skor yang kurang sehingga berada jauh di bawah nilai rata rata OECD, dan juga data dari nilai Ujian Nasional yang lebih banyak berada pada kategori kurang menurut Puspendik, oleh karena itu pemerintah Indonesia mengharapkan terjadinya peningkatan skor PISA pada tahun 2022. Namun, PISA 2022 akan menilai *creative thinking* dari para siswa. Hal tersebut didasarkan pada 3 alasan utama yaitu : (1) Wawasan dan kemajuan kreatif telah mendorong kemajuan budaya manusia di seluruh dunia di berbagai bidang dalam sains, teknologi, filsafat, seni dan humaniora. Oleh karena itu, berpikir kreatif lebih dari sekadar menghasilkan ide ide secara acak. Kompetensi nyata didasarkan pada pengetahuan dan praktik, yang mendukung individu dalam mencapai hasil yang lebih baik, meskipun dalam keterbatasan dan terdapat tantangan lingkungan. Organisasi dan masyarakat di seluruh dunia semakin bergantung pada inovasi dan penciptaan pengetahuan untuk mengatasi tantangan yang muncul (OECD, 2010). (2) Berpikir kreatif mendorong jenis-jenis inovasi yang memiliki dampak pada masyarakat luas. Selain itu, proses berpikir kreatif

memiliki keterkaitan dengan kerja kreatif, yang dapat meningkatkan kemampuan individu lainnya, seperti kapasitas metakognitif, inter- dan intra-personal, keterampilan memecahkan masalah, serta mempromosikan pengembangan identitas, prestasi akademik, dan kesuksesan karir masa depan. (3) Mengembangkan penilaian internasional terhadap pemikiran kreatif dapat mendorong perubahan positif dalam kebijakan pendidikan dan pedagogi. Hal tersebut tidak bertujuan untuk memilih yang individu yang sangat kreatif, melainkan untuk menggambarkan sejauh mana siswa mampu berpikir kreatif ketika mencari dan mengungkapkan ide, serta bagaimana hal ini terkait dengan pendekatan pengajaran, kegiatan sekolah dan fitur lain dari sistem pendidikan (PISA, 2021).

Berdasarkan data diatas, dapat diidentifikasi bahwa kreativitas pemecahan masalah siswa SMA di Indonesia rendah, sehingga berdampak pada rendahnya prestasi atau nilai yang diperoleh. Banyak siswa yang kesulitan menggunakan pemikiran tingkat tinggi secara kreatif sehingga juga mengalami kesulitan untuk memecahkan soal soal yang diberikan. Munandar (1977, dalam Munandar, 2014) menyatakan bahwa kreativitas sama absahnya dengan inteligensi sebagai prediktor dari prestasi sekolah, sehingga bila faktor inteligensi di-eliminasi, maka hubungan antara kreativitas dengan prestasi sekolah tetap substansial. Oleh karena itu diperlukan stimulasi untuk mengembangkan pemikiran kreativitas siswa, dan berpikir divergennya yang dapat mendorong proses kreatif, serta mengaktifkan lebih banyak bagian otak kanan dan membuat koneksi saraf baru. Salah satu bentuk stimulasi yang telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas adalah

pelatihan menciptakan komposisi musik (*digital music composition*) (Sovansky,2016).

Ketika para siswa mendapatkan pelatihan musik formal yang hanya berfokus pada *performance*, mereka hanya akan melihat kreativitas melalui lensa tunggal, dan hal ini dapat merugikan perkembangan kreatif mereka, seperti halnya dalam kursus musik klasik dimana yang menjadi acuan keberhasilan pembelajaran adalah perlombaan, dan ujian saja. Sebaliknya, jika siswa mendapatkan pelatihan atau pengalaman musik formal yang terbatas, kreativitas yang dimiliki mereka akan menyerupai selera dan pilihan mereka sendiri dengan kata lain bereksplorasi sesuai dengan kehendak mereka (Webster, 1987). Oleh karena itu desain penelitian ini menggunakan salah satu aplikasi digital yaitu DAW (*Digital Audio Workstation*) bernama *FL Studio*. Selain karena dapat diakses dengan mudah, media digital ini juga membantu para siswa ber-eksplorasi atau melakukan pembuatan komposisi musik digital sesuai dengan kehendak masing-masing, sehingga diharapkan kreativitas mereka akan lebih terasah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah terkait bagaimana kreativitas siswa SMA setelah diberikan pelatihan penggunaan *digital audio workstation* (DAW) bernama *FL Studio* untuk melakukan proses *digital music composition* yang dioperasikan melalui device laptop. Skor yang dibandingkan adalah skor kreativitas dari alat tes TKV dimana tes tersebut dilakukan sebagai *pre-test*

(pararel-1) dan *post-test* (pararel-2). Dengan sample penelitian, siswa SMA maksimal berusia 18 tahun dan mampu mengoperasikan laptop.

1.4 Rumusan Masalah

Menurut Sugiyono (2011) rumusan masalah adalah “suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data.” Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah pelatihan *digital music composition* yang menggunakan *digital audio workstation* efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang mendalam dan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pelatihan daring *digital music composition* terhadap kreativitas siswa SMA dengan menggunakan media *digital audio workstation (fl studio)*

1.5.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang tertera, penelitian ini dilakukan dengan tujuan khusus, yaitu: untuk menganalisis aspek kreativitas dalam pemikiran divergen apa yang dapat ditingkatkan melalui pelatihan daring *digital music composition* ini, dan bagaimana ciri-ciri afektif juga turut mempengaruhi kreativitas.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Praktis

Bagi pihak Universitas/Fakultas hasil penelitian ini merupakan tambahan informasi mengenai efektivitas pelatihan daring *digital music composition* terhadap kreativitas, sehingga pihak universitas atau fakultas dapat mengarahkan teknologi musik (*digital audio workstation*) menjadi media untuk mengembangkan kreativitas mahasiswanya

1.6.2 Manfaat teoritis

Bagi ilmu psikologi memberikan tambahan bahan kajian ilmu psikologi dalam bidang pendidikan dan perkembangan yaitu dalam hal pengembangan kreativitas melalui aplikasi teknologi musik bernama *digital audio workstation*.