

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan di Indonesia berdasarkan UU sisdiknas No.20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah 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.(Martinis dan Maisah,2012:23)

Pendidikan merupakan pilar tegaknya bangsa, melalui pendidikanlah bangsa akan tegak mampu menjaga martabat. Tujuan pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap dan statis, tetapi ia merupakan suatu keseluruhan dari kepribadian seseorang, berkenaan dengan seluruh aspek kehidupan.

Tujuan pendidikan tercapai dengan pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana atau iklim belajar dan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, diantaranya menurut peraturan No 60 tahun 1999 pendidikan tinggi adalah pendidikan pada jalur pendidikan sekolah pada jenjang lebih tinggi daripada pendidikan menengah dijalur pendidikan sekolah. Tujuan dari pendidikan tinggi ini adalah 1.) Menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional yang dapat menerapkan,mengembangkan dan/atau memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian.2.) Mengembangkan dan menyebarkan ilmu

pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional. (Martinis dan Maisah, 2012:23)

Universitas Negeri Jakarta sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi yang ada di Indonesia, berkewajiban menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan profesional untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu, teknologi dan seni sesuai dengan tuntutan pembangunan nasional.

Pendidikan tata busana merupakan salah satu program studi yang ada di Universitas Negeri Jakarta. Program Studi Tata Busana bertujuan untuk:

- 1) Menghasilkan tenaga profesional kependidikan dalam bidang busana secara formal dan non formal.
- 2.) Menghasilkan tenaga profesional dalam bidang industri busana.
- 3.) Menghasilkan tenaga profesional di bidang produksi garmen, pengendalian mutu busana tekstil; dan pemasaran pada jasa busana.
- 4.) Menghasilkan tenaga profesional di bidang kewirausahaan. (Silabus mata kuliah desain busana IKK FT-UNJ., p2).

Program studi tata busana mempunyai sejumlah mata kuliah teori dan praktek. Salah satu mata kuliah praktek yaitu mata kuliah desain busana 1. Mata kuliah desain busana 1 memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana yang memiliki daya kreasi, daya fungsi, daya jual dan daya pakai untuk berbagai kebutuhan masyarakat. (Silabus mata kuliah desain busana IKK FT-UNJ., p2). Diantara kompetensi yang diharapkan di capai pada mata kuliah ini adalah:

- 1.) Memahami konsep-konsep dasar mencipta desain busana.
- 2.)

Memahami perkembangan mode, pengaruh kehidupan pada mode dan faktor penghambat mode.3.) Menjelaskan pekerjaan dibidang mode, 4.) Membuat berbagai styling desain busana, 5.) Menganalisis hasil karya desain busana, 6.) Menerapkan unsur desain, 7.) Menerapkan prinsip desain pada rancangan desain busana, 8.)Mengidentifikasi berbagai macam- macam type kepribadian, dan 9.)Mendesain berbagai sumber inspirasi dalam mencipta desain busana.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin meningkat, berbagai fasilitas untuk pembelajaranpun semakin canggih. Untuk mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran adalah kemampuan belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam hasil belajar, yang merupakan gambaran mengenai kemajuan mahasiswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, dosen sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik yang juga dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan faktor intern dari mahasiswa itu sendiri. Baik faktor internal maupun faktor eksternal sama- sama berperan yang penting dalam keberhasilan belajar siswa dalam kegiatan yang meliputi fasilitas,strategi pembelajarandan media. (Rusmono, 2012: 6)

Menurut Sudjana media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (Rusmono, 2012: 7) Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat yaitu, mudah dipahami, jelas, menarik, dan mempengaruhi otak. Media pembelajaran dapat meningkatkan

motivasi mahasiswa, merangsang mahasiswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga dapat mengaktifkan mahasiswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *audio visual aids* (alat bantu pandang/dengar). Salah satunya musik,. Musik/lagu sebagai metode pembelajaran telah menjadi pilihan banyak orang saat ini. Musik/lagu merupakan gabungan instrumen, melodi yang menyatu dengan lirik. Terkadang musik bukan hanya sebagai media pembelajaran, namun musik juga merupakan media perantara. Musik dapat membuat konsentrasi seseorang menjadi lebih rileks, tenang, semangat, dan juga lebih fokus. Faktor inilah yang membuat beberapa orang itu memilih untuk menggunakan musik sebagai media pembelajaran.

Musik terdiri dari berbagai macam jenis seperti, rock, jazz, dangdut, classic, dan masih banyak jenis musik lainnya. Berbagai macam jenis musik mempunyai keunggulan sendiri. Musik rock keunggulannya dapat meningkatkan semangat, motivasi, imajinasi dan produktivitas tugas dalam belajar , musik jazz dapat memengaruhi otak kanan dan otak kiri yaitu daya kreatifitas dan daya tangkap dalam pembelajaran, motivasi dan membuat perasaan menjadi rileks, musik dangdut meningkatkan keluwesan gerakan dalam menari, dan musik classic dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan kinerja otak dari positif ke negatif, meningkatkan daya tangkap pembelajaran dengan baik, Dan masih banyak keunggulan musik lainnya. Dalam pembelajaran mendesain busana membutuhkan

kreatifitas, motivasi, semangat, meningkatkan produktivitas dalam belajar. Makajenis musik yang termasuk yaitu musik jazz dan musik rock. Dalam penelitian Blaum pada tahun 2003 mendapatkan hasil bahwa setelah para siswa mendengarkan musik jazz, hasrat mereka menjadi rileks, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kreatifitas sehingga membantu para siswa untuk belajar. Hasil penelitian ini kemudian diterapkan oleh Norman L. Barber dan Jameson L. Barber dengan memberikan CD *Jazz for Success* pada mahasiswa tingkat pertama Universitas Massachuset. (Eko, :2009:1)

Sedangkan musik rock di dalam penelitian yang dilakukan oleh Dr. Leigh Riby dan George Caldwell, Psikolog dari Glasgow Cladenian University membuktikan bahwa siswa yang mendengarkan musik rock hanya membutuhkan sedikit kerja otak untuk mengerjakan tugas dengan baik. (<http://www.neosavata.com/manfaat-musik-bagi-kehidupan>)

Dengan demikian diharapkan ditemukan hasil pembelajaran yang baik, efektif. Peneliti berharap bisa menciptakan suasana belajar yang mengikutsertakan mahasiswa secara aktif dalam belajar, menarik dan menambah semangat mahasiswa sehingga menghasilkan desain yg kreatif. Dengan menggunakan media jenis musik jazz dan musik rock.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi, yaitu :

1. Apakah musik dapat mempengaruhi daya kreatifitas mahasiswa dalam membuat desain busana?
2. Apakah musik jazz merupakan media pembelajaran yang baik, sehingga menghasilkan desain yang baik?
3. Apakah musik rock merupakan media pembelajaran yang baik sehingga menghasilkan desain yang baik?
4. Apa saja kelebihan dan kekurangan musik dalam mempengaruhi membuat desain busana ?
5. Apakah terdapat pengaruh penggunaan musik sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa dalam membuat desain busana?

C. Pembatasan masalah

Demikian luasnya masalah yang telah diidentifikasi dari sejumlah pertanyaan yang tertera dalam identifikasi masalah selanjutnya akan diteliti masalah yang berkaitan dengan:

1. Mata kuliah Desain Busana pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana FT-UNJ, pada materi mencipta desain busana dengan berbagai sumber inspirasi.
2. Menggunakan media audio berupa jenis musik jazz classic dan musik slow rock.

D. Rumusan masalah

Dengan memperhatikan identifikasi dan pembatasan masalah maka disusunlah rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh jenis musik jazz dan musik rock terhadap hasil belajar mendesain mahasiswa jurusan tata busana dalam mendesain.

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh jenis musik jazz dan musik rock terhadap hasil belajar mahasiswa tata busana 2011 dalam mata kuliah desain busana.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peneliti :Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang mengenai berbagai macam manfaat musik bagi kesehatan dan pendidikan.
2. Bagi Mahasiswa Program studi tata busana 2011: Membantu mahasiswa untuk dapat dengan mudah menambah semangat dan membantu mempermudah mendapat inspirasi serta mengharapkan peningkatan hasil belajar mahasiswa.
3. Bagi program studi : Dapat memberi masukan bagi pengembangan program studi untuk pembelajaran yang menggunakan berbasis teknologi

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teoritis

1. Hasil Belajar Mata Kuliah Desain Busana

a. Hasil belajar

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, dosen sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan faktor intern dari mahasiswa itu sendiri.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik, pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik Hasil belajar adalah "perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang – ulang". Pendapat tersebut didukung oleh sudjana "hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut (Nasution:2012) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan pengajar. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut (1)Ranah KognitifBerkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman,penerapan,analisis, sintesis dan penilaian. (2) Ranah Afektif Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. (3) Ranah PsikomotorMeliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila mahasiswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Dan kreatifitas mencakup

kemampuan untuk melahirkan aneka pada gerak – gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan sendiri.

Dari ketiga kemampuan ini dijadikan dasar sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk selanjutnya. Dan dapat disimpulkan berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

b. Mata Kuliah Desain Busana

Desain busana merupakan salah satu mata kuliah keahlian bidang studi yang wajib di tempuh oleh mahasiswa program studi pendidikan tata busana, jurusan ilmu kesejahteraan keluarga, fakultas teknik, universitas negeri Jakarta. Beban mata kuliah terdiri dari 2 sks, dengan jumlah pertemuan per semester 16 kali pertemuan @ 200 menit.

Mata kuliah Desain Busana memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana yang memiliki daya kreasi , daya fungsi, daya jual dan daya pakai untuk berbagai kebutuhan masyarakat. (Silabus silabus mata kuliah desain busana 1 ikk-ft-unj)Kompetensi yang diharapkan di capai pada mata kuliah ini adalah:

- a) Memahami konsep dasar mencipta desain busana
- b) Memahami perkembangan mode, pengaruh kehidupan mode dan factor penghambat mode
- c) Menjelaskan pekerjaan dibidang mode
- d) Membuat berbagai styling desain busana
- e) Menganalisis hasil karya desain busana
- f) Menerapkan unsur desain (siluet dan warna) pada rancangan desain busana
- g) Menerapkan prinsip desain pada rancangan desain busana
- h) Mengidentifikasi berbagai style/kepribadian dan bentuk tubuh wanita
- i) Mendesain busana untuk berbagai type/ dan bentuk tubuh wanita
- j) Mengidentifikasi berbagai gaya busana wanita
- k) Mendesain busana dengan berbagai gaya busana
- l) Memahami berbagai sumber inspirasi dalam mencipta desain busana
- m) Menjelaskan proses pencipta desain busana
- n) Menuliskan konsep desain busana (gambaran ide yang akan diwujudkan)
- o) Mencipta desain busana berbagai sumber inspirasi
- p) Memahami berbagai teknik penyajian gambar desain busana
- q) Menyajikan karya desain busana dengan berbagai teknik.

Dari uraian diatas , dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar desain busana adalah segala perubahan perilaku yang terjadi pada mahasiswa pendidikan tata busana berkenaan dengan mata kuliah desain busana di jurusan ilmu kesejahteraan keluarga, fakultas teknik, universitas negeri jakarta.

Pencapaian hasil belajar desain busana menunjuk pada perubahan dalam dimensi kognitif yaitu seberapa jauh mahasiswa mencapai perubahan dalam mencipta busana.

Hasil belajar desain busana dalam penelitian ini adalah taraf penguasaan dan kemampuan mahasiswa tentang desain busana, skor total yang diperoleh mahasiswa diukur dengan menggunakan tes praktik yang diberikan yaitu mencipta desain busana dengan berbagai macam sumber inspirasi.

C. Kreatifitas

1. Definisi kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Maslow dan Munandar, 2009:11). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi (ditemukenali) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Maslow dan Munandar, 2009: 11).

Menurut NACCCE (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education) , kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Selanjutnya Feldman mendefinisikan kreativitas adalah:

“the achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way . . . the kinds of things that people do that change the world.”

Csikszentmihalyi (dalam Clegg, 2008: 10) menyatakan kreativitas sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru. Guilford menyatakan kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen atau pemikiran menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya (Maslow dan Munandar,2009: 12). Sedangkan menurut Rogers (Zulkarnain,2002:9), kreativitas merupakan kecenderungan-kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

2. Ciri-ciri kreativitas

Guilford (Maslow dan Munandar,2009: 11) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain:

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- b. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat

meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

- c. Elaborasi (elaboration), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- d. Originalitas (originality), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Menurut Rogers (Maslow dan Munandar,2009: 13), faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

a. Dorongan dari dalam diri sendiri (motivasi intrinsik)

Menurut Roger (Maslow dan Munandar,2009:13) setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkekrativitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.

b. Dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)

Munandar mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga merupakan kekuatan yang penting dan merupakan sumber pertama dan utama dalam pengembangan kreativitas

individu. Rogers (Maslow dan Munandar, 2009:13) menyatakan kondisi lingkungan yang dapat mengembangkan kreativitas ditandai dengan adanya:

1) Keamanan psikologis Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses yang saling berhubungan, yaitu:

a) Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.

b) Mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terdapat evaluasi eksternal (atau sekurang-kurangnya tidak bersifat atau mempunyai efek mengancam.

c) Memberikan pengertian secara empatik, ikut menghayati perasaan, pemikiran, tindakan individu, dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya.

2) Kebebasan psikologis

Lingkungan yang bebas secara psikologis, memberikan kesempatan kepada individu untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Munandar (dalam Zulkarnain, 2002) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dapat berupa kemampuan berpikir dan sifat kepribadian yang berinteraksi dengan lingkungan tertentu. Faktor kemampuan berpikir terdiri dari kecerdasan (inteligensi) dan pemerikayaan bahan berpikir berupa pengalaman dan ketrampilan. Faktor kepribadian terdiri dari ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan sifat asertif (Kuwato, dalam Zulkarnain, 2002).

Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, terdapat berbagai faktor lainnya yang dapat menyebabkan munculnya variasi atau perbedaan kreativitas yang dimiliki individu, yang menurut Hurlock (1993) yaitu: (a.) Jenis kelamin , (b.) Status sosial ekonomi, (c.) Urutan kelahiran, (d.) Ukuran keluarga, (e.) Lingkungan kota vs lingkungan pedesaan dan (f.) Inteligensi

3. Tes Kreativitas Figural (TKF)

Menurut Munandar, Achir, Winata, Lestari, Rosemini, Rifameutia dan Hartana (1988), Tes Kreativitas Figural (TKF) merupakan adaptasi dari Circle Test yang dibuat oleh Torrance. TKF pertama kali digunakan di Indonesia oleh Utami Munandar pada tahun 1977. Dalam hasil penelitian tersebut diperoleh norma-norma baku dari TKF untuk siswa kelas 4 SD hingga siswa kelas 3 SMA, atau mencakup usia 10 sampai dengan 18 tahun

Kreativitas yang diukur dalam TKF memiliki pengertian sebagai kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari unsur-unsur yang diberikan yang tercermin dari kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam memberi gagasan serta kemampuan untuk mengembangkan, merinci, dan memperkaya (elaborasi) suatu gagasan. Adapun aspek-aspek yang mendasari TKF sama dengan ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi dan orisinalitas (dalam Munandar dkk., 1988).

2. Pembelajaran menggunakan musik

Dalam melakukan kegiatan belajar, seseorang tidak jarang dihadapkan pada kesulitan dan kendala baik yang berasal dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal). Kesulitan dan kendalan dari dalam, misalnya kematangan yang belum sampai pada taraf perkembangan tertentu untuk mempelajari sesuatu, intelegensia yang rendah, dan keadaan biologis yang terganggu.

Kesulitan dan kendala belajar dari luar (eksternal) dapat berupa suasana di lingkungan belajar yang tidak baik, penerangan tidak memadai, suasana belajar tidak kondusif, kegiatan yang dihadapi terlalu kompleks sehingga tidak terjadi ketidaktenangan suasana, dan sebagainya.

Musik bisa menjadi bagian yang penting di dalam penyusunan pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi dan sampai sejauh mana guru mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung. Proses pembelajaran menggunakan musik bisa memberikan suasana yang ramah ketika mahasiswa memasukinya; menawarkan efek yang meredakan setelah melakukan aktivitas, melancarkan peralihan antar kelas; membangkitkan semangat, dan mengurangi stres yang menyertai ujian atau tekanan akademik lainnya.

Mengenalkan musik kedalam kelas bisa dilakukan para dosen yang tertarik memutar musik kedalam latar belakang dalam meningkatkan suasana / atmosfer kelas yaitu dengan meningkatkan kesadaran siswa terhadap bagaimana musik dapat meningkatkan kehidupan sehari-hari. Kita dikelilingi oleh suara – suara

dari radio, video games, kaset, laser disk, televisi dan musik sebagai teman di dalam banyak aktivitas sehari – hari dalam hidup kita.

Untuk mempertinggi kesadaran musik dan pengaruhnya terhadap kehidupan kita, dosen bisa mengadakan pertemuan dikelas untuk mendiskusikan bagaimana dan kapan siswanya yang sering mendengarkan musik rock and roll untuk hiburan semata, disarankan pada mereka untuk memperluas kesadaran mereka terhadap jenis musik lainya agar mereka tahu bagaimana variasi gaya musik dapat meningkatkan kualitas hidup manusia.

Sebelum pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru sebelum membuat musik sebagai bagian dari ruangan kelas seperti peralatan suara, tipe musik yang dimainkan/ diputar, dan waktu yang tepat untuk memutar musik.

Ketika siswa dan guru sudah bereksperimen dengan latar belakang melodik di kelas, sasaran tambahan dari penggunaan musik dapat dicari. Hasil penelitian dari seorang psikiater dan pengajar Dr Georgi Lozanof di sphia, bulgaria, menunjukkan bahwa musik memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap berkemampuan kita untuk relaks, menjadi muda kembali dan berkonsentrasi. kerja lozanof juga menunjukkan bahwa musik menyatukan dimensi emosional, fisik dan dimensi kognitif dari pelajar, maupun mempercepat kuantitas informasi yang dipelajari dan dipertahankan/ disimpan.

Memperhatikan emosi siswa dapat membantu mempercepat pembelajaran mereka. Memahami emosi mereka juga dapat membuat pembelajaran lebih berarti dan permanen. Penelitian otak semakin menunjukkan adanya hubungan antara

keterlibatan emosi, memori jangka panjang, dan belajar. Peneliti dan psikolog kognitif. Dr. Daniel Goleman menjelaskan, Dalam tarian perasaan dan pikiran, kekuatan emosi menuntun keputusan kita saat demi saat, bekerja bahu-membahu dengan pikiran rasional, mengaktifkan atau menonaktifkan pikiran itu sendiri. Boleh dibilang, kita mempunyai dua otak, ada pikiran dan dua jenis kecerdasan; rasional dan emosional. Bagaimana kita berkiprah dalam hidup (dan belajar) ditentukan oleh keduanya bukan hanya IQ, melainkan kecerdasan emosional yang juga berperan. Tentu saja, intelek tidak dapat bekerja pada puncaknya tanpa kecerdasan emosional. Penelitian menyampaikan kepada kita bahwa tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak itu kurang dari yang dibutuhkan untuk "merekat" pelajaran dalam ingatan Goleman, Ledoux, dan Maelen. Dengan tekanan positif atau suportif, dikenal sebagai eustress, otak dapat terlibat secara emosional dan memungkinkan kegiatan saraf maksimal.

Kuncinya adalah membangun ikatan emosional tersebut, yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan, dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar. Studi-studi memutuskan bahwa siswa lebih banyak belajar jika pelajarannya memuaskan, menantang, dan ramah serta mereka mempunyai usaha dalam pembuatan keputusan. Dengan kondisi seperti itu, para siswa lebih sering ikut serta dalam kegiatan sukarela yang berhubungan dengan bahan pelajaran.

Bagi para mahasiswa untuk mendapatkan keuntungan dari belajar dalam lingkungan musikal, mereka harus melakukan lebih dari sekedar mendengarkan secara pasif berbagai seleksi musik mereka juga harus mendengarkan secara aktif.

Hal ini meningkatkan hubungan dan kepercayaan dalam pembelajaran. Dengan adanya korelasi langsung antara keterlibatan emosi dan prestasi belajar mahasiswa. Disamping memastikan agar mahasiswa lebih banyak belajar dan terlibat, ikatan emosional juga sangat mempengaruhi memori dan ingatan mereka akan bahan-bahan yang dipelajari. Ilmuwan saraf. Dr Joseph LeDoux, mengemukakan bahwa amigdala yaitu pusat emosi otak, memainkan peran besar dalam penyimpanan memori.

Jadi yang dimaksud dengan pembelajaran dengan musik adalah pembelajaran dimana suasana pembelajaran menyenangkan dan nyaman. Otak dan pikiran menjadi rileks, mengubah keadaan mental mahasiswa, dan mendukung lingkungan belajar. Musik dapat membantu mahasiswa masuk ke keadaan belajar optimal, dan meningkatkan kreatifitas.

a. Musik

Dalam sekejap, musik mampu menghibur jiwa. Pada dasarnya dunia bersifat musikal. Jadi yang dimaksud dengan pembelajaran dengan musik adalah pembelajaran dimana suasana pembelajaran menyenangkan dan nyaman. Otak dan pikiran menjadi rileks, mengubah keadaan mental mahasiswa, dan mendukung lingkungan belajar. Musik dapat membantu mahasiswa masuk ke keadaan belajar optimal, dan meningkatkan kreatifitas. Orang zaman sekarang menghabiskan lebih banyak uang, waktu, energi, untuk musik dari pada untuk buku – buku, film, dan olahraga. Ikon kebudayaan yang paling populer zaman sekarang bukanlah negara –negarawan, melainkan penyanyi dan vokalis .

Selain kecanduan kita terhadap konsep – konsep rock dan CD- CD stereo, dan MTV, komunikasi dan perdagangan kita sehari – hari terutama didasarkan pada model musik.(Campbell Don,2002 :12)

Musik adalah suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyian. Walaupun musik adalah sejenis fenomena intuisi, untuk mencipta, memperbaiki dan mempersembahkannya adalah suatu bentuk seni. Mendengar musik pula adalah sejenis hiburan. Musik adalah sebuah fenomena yang sangat unik yang bisa dihasilkan oleh beberapa alat musik.(<http://id.wikipedia.org/wiki/musik>)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Musik adalah : ilmu atau seni menyusun nada atau suara diutarakan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang dapat menghasilkan bunyi bunyi itu). (<http://id.wikipedia.org/wiki/musik>)

b. Macam – Macam Jenis Musik

1.) Alternative Rock

Alternative Rock adalah aliran musik rock yang muncul pada tahun 1980-an dan menjadi sangat populer di tahun 1990. Nama “alternatif” ditemukan pada tahun 1980 untuk mendeskripsikan band-band punk rock yang tidak sesuai dengan

aliran punk rock pada masanya. Sebagai jenis musik yang spesifik, rock alternatif mempunyai sub-aliran yang bervariasi, dari musik indie yang bermula pada tahun 1980 dan menjadi populer pada tahun 1990; seperti indie rock, grunge, gothic rock, dan college rock. Aliran-aliran tersebut terkonsolidasi dengan ciri khasnya masing-masing.

Walaupun aliran alternatif terhitung sebagai aliran rock, tapi beberapa sub-alirannya terpengaruh oleh musik rakyat, reggae, musik elektronik, dan jazz. Dalam periode tertentu, istilah rock alternatif digunakan untuk menyebut musik rock dari band underground pada tahun 1980an, punk rock (termasuk punk itu sendiri), dan untuk musik rock itu sendiri pada tahun 1990an dan 2000an.

Contoh Band yang menggunakan genre Alternative **Rock: Nirvana**

2.) Blues

Blues adalah sebuah aliran musik vokal dan instrumental yang berasal dari Amerika Serikat (AS).

Musik blues berangkat dari musik-musik spiritual dan pujian yang muncul dari komunitas mantan budak-budak Afrika di AS. Penggunaan blue note dan penerapan pola call-and-response (di mana dua kalimat diucapkan/dinyanyikan oleh dua orang secara berurutan dan kalimat keduanya bisa dianggap sebagai “jawaban” bagi kalimat pertama) dalam musik dan lirik lagu-lagu blues adalah bukti asal usulnya yang berpangkal di Afrika Barat. Di era kini banyak Blues Lovers lahir. Mereka menyimak, belajar, menulis, memainkan, dan bikin album.

Musik blues mempunyai pengaruh yang besar terhadap musik populer Amerika dan Barat yang baru, seperti dapat terlihat dalam aliran ragtime, jazz, “blues rock”, “electric blues”, bluegrass, rhythm and blues, rock and roll, hip-hop, dan country, “reggae”, serta musik rock konvensional.

Contoh yang menggunakan genre Blues : (Alm)Ray Charles

3.) Classical

Genre Classical merupakan istilah luas yang biasanya mengacu pada musik yang dibuat di atau berakar dari tradisi kesenian Barat, mencakup periode dari sekitar abad ke-9 hingga abad ke-21.

Sejarah musik classical Barat

Contoh orang yang menggunakan Genre Classical : Mozart

4.) Country

Genre Country adalah campuran dari unsur-unsur musik Amerika yang berasal dari Amerika Serikat Bagian Selatan dan Pegunungan Appalachia. Musik ini berakar dari lagu rakyat Amerika Utara, musik kelt, musik gospel, dan berkembang sejak tahun 1920-an. Istilah musik country mulai dipakai sekitar tahun 1940-an untuk menggantikan istilah musik hillbilly yang terkesan merendahkan. Pada tahun 1970-an, istilah musik country telah menjadi istilah populer. Istilah lain untuk genre musik ini adalah country and western, namun sudah semakin jarang dipakai kecuali di Britania Raya dan Irlandia.

Contoh orang yang menggunakan Genre Country: Taylor Swift

5.) Easy Listening

Easy Listening merupakan genre yang gampang didengar oleh para pendengar musik. Biasanya Genre ini biasa dimainkan oleh Band-Band Indonesia. Easy Listening memiliki arti gampang didengar, berarti di Lagu yang ber genre Easy Listening memiliki Lirik yang mudah dihafalkan dan nada yang Slow.

Contoh Band yang menggunakan Genre Easy Listening : Ten2Five

6.) Rock

Genre Rock adalah genre musik populer yang mulai diketahui secara umum pada pertengahan tahun 50an. Akarnya berasal dari rhythm and blues, musik country dari tahun 40 dan 50-an serta berbagai pengaruh lainnya. Selanjutnya, musik rock juga mengambil gaya dari berbagai musik lainnya, termasuk musik rakyat (folk music), jazz dan musik klasik.

Bunyi khas dari musik rock sering berkisar sekitar gitar listrik atau gitar akustik, dan penggunaan back beat yang sangat kentara pada rhythm section dengan gitar bass dan drum, dan kibor seperti organ, piano atau sejak 70-an, synthesizer. Disamping gitar atau kibor, saksofon dan harmonika bergaya blues kadang digunakan sebagai instrumen musik solo. Dalam bentuk murninya, musik rock “mempunyai tiga chords, backbeat yang konsisten dan mencolok dan melody yang menarik”.

Pada akhir tahun 60-an dan awal 70-an, musik rock berkembang menjadi beberapa jenis. Yang bercampur dengan musik folk (musik daerah di Amerika) menjadi folk rock, dengan blues menjadi blues-rock dan dengan jazz, menjadi jazz-rock fusion. Pada tahun 70an, rock menggabungkan pengaruh dari soul, funk, dan musik latin. Juga di tahun 70an, rock berkembang menjadi berbagai subgenre (sub-kategori) seperti soft rock, glam rock, heavy metal, hard rock, progressive rock, dan punk rock. Sub kategori rock yang mencuat ditahun 80an termasuk New Wave, hardcore punk dan alternative rock. Pada tahun 90an terdapat grunge, Britpop, indie rock dan nu metal.

Contoh Band yang menggunakan Genre Rock : My Chemical Romance

7.) Rap

Rap adalah salah satu unsur musik hip-hop. Rap merupakan teknik vokal yang berkata-kata dengan cepat, sementara pelakunya disebut rapper. Biasanya, rap diiringi oleh DJ maupun sebuah band.

Biasanya, rapper seperti penyanyi biasa, yaitu bernyanyi solo. Contohnya adalah Xzibit dan Jay-Z. Ada pula rapper yang menjadi anggota band, misalnya Mike Shinoda dari Linkin Park. Umumnya, rapper berkulit hitam karena banyak rapper berasal dari daerah pinggiran. Di antara sedikit rapper yang berkulit putih adalah Eminem dan Sean Paul. Rapper sering disebut pula dengan MC (Master of Ceremony).

Contoh orang yang menggunakan genre Rap : Igor Saykoji

8.) Death Metal

Death metal adalah sebuah sub-genre dari musik heavy metal yang berkembang dari thrash metal pada awal 1980-an. Beberapa ciri khasnya adalah lirik lagu yang bertemakan kekerasan atau kematian, ritme gitar rendah (downtuned rhythm guitars), perkusi yang cepat, dan intensitas dinamis. Vokal biasanya dinyanyikan dengan gerutuan (death grunt) atau geraman maut (death growl). Teknik menyanyi seperti ini juga sering disebut “Cookie Monster vocals”.

Contoh Band yang menggunakan Genre Death Metal : The Berzerker

9.) J-Pop

J-pop adalah istilah yang digunakan untuk musik populer Jepang yang memasuki arus utama musik Jepang pada tahun 1990-an. Istilah J-pop digunakan untuk membedakannya dari enka dan musik rakyat min'yo. “J-pop” modern berakar dari musik tahun 1960-an seperti yang dimainkan The Beatles, dan menggantikan kayokyoku (musik pop Jepang hingga 1980-an) dalam dunia musik Jepang. Istilah J-pop diciptakan media massa Jepang untuk membedakannya dari musik asing, dan sekarang merujuk kepada hampir semua musik populer di Jepang. Menurut data tahun 2006 dari International Federation of the Phonographic Industry, industri musik Jepang memiliki industri musik terbesar nomor dua di dunia, dan hanya berada di bawah Amerika Serikat.

Contoh kelompok yang menggunakan Genre J-Pop : Arashi

10.) New Age

Music New Ages adalah sebuah aliran music yang mampu memberikan sebuah salah satu pengalaman sbb: positif, relaks, inspirasi, nyaman, semangat, ada unsur kebudayaan. oleh sebab itu tidaklah heran kalau kita bisa menyukai sebuah music new ages dengan bahasa yang sama sekali kita tidak mengerti, atau sebuah lagu yang sudah diciptakan beratus2 tahun yang lalu yang mungkin hanya diciptakan dengan alat music dan suara vokal seadanya Music adalah ekspresi dari jiwa. Mungkin anda yang pernah mendengar lagu new ages pasti sangat mengerti kenapa anda bisa mencintai music ini.

Contoh Orang yang menggunakan Genre New Age : Paul Schwartz

11.) R&B

R&B adalah genre musik populer yang menggabungkan jazz, gospel, dan blues, yang pertama kali diperkenalkan oleh pemusik Afrika-Amerika. Pada tahun 1948, perusahaan rekaman RCA Victor memasarkan musik kaum kulit hitam yang disebut Blues and Rhythm. Pada tahun yang sama, Louis Jordan mendominasi lima besar tangga lagu R&B dengan tiga lagu, dan dua dari lagunya berdasar pada ritme boogie-woogie yang terkenal pada tahun 1940-an. Band Jordan, Tympany Five (1938) terdiri dari dirinya sebagai vokal dan pemain saksofon beserta musisi-musisi lain sebagai pemain trompet, saksofon tenor, piano, bas, dan drum. Istilah ini pertama kali dipakai sebagai istilah pemasaran dalam musik di Amerika Serikat pada tahun 1947 oleh Jerry Wexler yang bekerja pada majalah Billboard.

Istilah ini menggantikan istilah musik ras dan kategori Billboard Harlem Hit Parade pada Juni 1949. Tahun 1948, RCA Victor memasarkan musik kulit hitam dengan nama Blues and Rhythm. Frasa tersebut dibalik oleh Wexler di Atlantic Records, yang menjadi perusahaan rekaman yang memimpin bidang R&B pada tahun-tahun awal.

Contoh Orang yang menggunakan genre R&B : Justin Timberlake

12.) J-Rock

J-Rock atau Japanese rock digunakan untuk menyebut genre musik rock yang ada di Jepang. Aliran musik J-Rock menjadi populer di Indonesia berkat kepopuleran penayangan anime di televisi dengan lagu tema (soundtrack) yang dibawakan penyanyi dan kelompok musik Jepang. Sejarah J-Rock dimulai tahun 1957 dengan dikenalnya musik rock di Jepang bersamaan dengan puncak kepopuleran rockabilly yang merupakan salah satu gaya rock 'n' roll.

Rockabilly yang dimulai di berbagai kelab jazz melahirkan penyanyi rockabilly seperti Mickey Curtis, Masaaki Hirao, dan Keijiro Yamashita. Pada bulan Februari 1958, ketiganya tampil dalam konser Westan Kanibaru I (Western Carnival I) di gedung pertunjukan bernama Nihon Gekijo, Tokyo.

Di akhir dekade 1950-an, kepopuleran rockabilly yang mulai surut digantikan era Kaba Popsu (cover pops) yang terdiri dari berbagai jenis musik. Di antara tokoh cover pops terdapat musisi seperti Yuya Uchida dan Isao Bito yang berakar pada

genre rockabilly. Selain itu, cover pops dengan gaya Liverpool Sound lahir mengikuti kepopuleran grup-grup musik seperti The Beatles di sekitar tahun 1963.

Contoh Band Yang menggunakan Genre J-rock : Flow & J-Rocks

13.) Techno

Genre Techno adalah aliran Musik yang menggunakan tema futuristik. Musik Techno juga dipakai di Club-Club malam dan biasanya Musik ini dimainkan oleh seorang DJ. Musik ini tidak dimainkan dengan alat musik tradisional seperti Gendang, Gitar, Sasando, dll. Dia menggunakan alat musik Digital seperti Dj Maker yang biasa dipakai untuk me-remix musik yang sudah ada menjadi musik yang bertema Futuristik.

Contoh orang yang menggunakan Genre Techno: Daft Punk

14.) World

Dunia musik adalah istilah umum untuk kategori musik global, seperti musik tradisional atau musik rakyat dari sebuah budaya yang diciptakan dan dimainkan oleh musisi adat dan erat terkait dengan musik dari daerah asal mereka. Genre ini biasanya lebih mengandung lagu-lagu rakyat yang sangat lama, Misalnya Sekitar 0-800 Masehi bahkan bisa sebelum Masehi

Contoh Orang yang menggunakan genre World : Aeson

15.) Dangdut

Dangdut merupakan salah satu dari genre seni musik yang berkembang di Indonesia. Bentuk musik ini berakar dari musik Melayu pada tahun 1940-an. Dalam evolusi menuju bentuk kontemporer sekarang masuk pengaruh unsur-unsur musik India (terutama dari penggunaan tabla) dan Arab (pada cengkok dan harmonisasi). Perubahan arus politik Indonesia di akhir tahun 1960-an membuka masuknya pengaruh musik barat yang kuat dengan masuknya penggunaan gitar listrik dan juga bentuk pemasarannya. Sejak tahun 1970-an dangdut boleh dikatakan telah matang dalam bentuknya yang kontemporer. Sebagai musik populer, dangdut sangat terbuka terhadap pengaruh bentuk musik lain, mulai dari keroncong, langgam, degung, gambus, rock, pop, bahkan house music.

Penyebutan nama “dangdut” merupakan onomatope dari suara permainan tabla (dalam dunia dangdut disebut gendang saja) yang khas dan didominasi oleh bunyi dang dan ndut. Nama ini sebetulnya adalah sebutan sinis dalam sebuah artikel majalah awal 1970-an bagi bentuk musik melayu yang sangat populer di kalangan masyarakat kelas pekerja saat itu.

Contoh orang yang menggunakan Genre Dangdut: Rhoma Irama

c. Manfaat Musik secara umum

1) Musik menutupi Bunyi dan perasaan yang tidak menyenangkan

Di tempat praktek dokter gigi , misalnya, bunyi yang bergema di tahang dan tulang-belulang lain menciptakan sakit yang luar biasa. Musik barok yang tenang dapat menutupi atau bahkan menetralkan bunyi – bunyi tajam bor dokter gigi tidak dengan sendirinya menenangkan apabila anda duduk dikursi dan menunggu bot tersebut bekerja. (Campbell Don,2002:79-80)

2) Musik dapat Memperlambat dan menyeimbangkan gelombang otak.

Sudah berulang kali terbukti: gelombang otak dapat dimodifikasi baik oleh suara musik maupun suara yang ditimbulkan sendiri. Memainkan dan mendengarkan musik di rumah, dikantor, atau disekolah dapat membantu menciptakan keseimbangan dinamis antara belahan kiri otak yang lebih logis dengan belahan otak kanan yang lebih intuitif suatu kerja sama diantaranya keduanya dianggap merupakan landasan kreativitas. Apabila keadaan suasana hati yang emosional atau tidak terfokus, sedikit musik mozart atau barok dilatar belakang selama sepuluh hingga lima belas menit dapat membantu memperkuat kesadaran dan meningkatkan organisasi mental anda. (Campbell Don,2002:81)

3) Musik mempengaruhi pernapasan

Pernapasan bersifat rismis. Kecuali bila kita tidak melompat – lompat naik tangga atau tidur – tiduran, lazimnya kita bernapas sebanyak dua puluh lima hingga tiga puluh lima kali permenit. Laju pernapasan yang lebih dalam atau lebih lambat sangat baik, menimbulkan ketenangan, kendali emosi, pemikiran yang lebih dalam, dan metabolisme yang lebih baik. Pernapasan dangkal dan cepat dapat membawa kita ke pemikiran yang superfisial dan terpecah – pecah, perilaku impulsif, dan kecenderungan untuk membuat kesalahan dan mengalami kecelakaan. Dengan memperlambat tempo musik atau dengan mendengarkan musik yang bunyinya lebih panjang dan lebih lambat orang lazimnya mampu memperdalam dan memperlambat pernapasan sehingga memungkinkan pikiran menjadi tenang. (Campbell Don, 2002:82-83)

4) Musik mempengaruhi denyut jantung, denyut nadi, dan tekanan darah.

Denyut jantung manusia terutama disesuaikan dengan bunyi dan musik. Denyut jantung menanggapi variabel – variabel musik seperti frekuensi, tempo, dan volume, dan cenderung menjadi lebih cepat atau menjadi lambat guna menyamai ritme suatu bunyi. Semakin cepat musiknya, semakin cepat detak jantungnya; semakin lambat musiknya, semakin lambat detak jantungnya, semuanya dalam suatu kisaran yang moderat. Sama dengan laju pernapasan, detak jantung yang lebih lambat menciptakan tingkat stres dan ketegangan fisik yang lebih rendah menenangkan pikiran, dan membantu tubuh untuk

menyebuhkan dirinya sendiri. Musik merupakan alat pacu alamiah. Meskipun musik dengan ketekunan kuat dapat membuat kita aktif dan bertenaga.

Jelaslah, musik dapat mempengaruhi detak jantung, tetapi kebalikannya pun benar pula: detak jantung kita dapat kita dapat menentukan cita rasa musik kita. Dalam sebuah studi yang ketiga baru – baru ini , para mahasiswi yang menggunakan lagu ” it’s a small world” karya walt disney sebagai stimulus cenderung menyukai tempo yang serupa dengan tempo laju detak jantung mereka sendiri sewaktu istirahat.

Musik dapat juga mengubah tekanan darah. Dr shirly Thompson seseorang associate professor epidemiologi pada univesity of south carolina school of public helath, melaporkan bahwa suara berlebihan dapat menaikkan tekanan darah sampai 10 persen. (Campbell Don,2002:84)

5) Musik mengurangi ketegangan otot dan memperbaiki gerak dan kordinasi tubuh.

Sebagaimana telah kita lihat, melalui sistem staf otonom, saraf pendengaran menghubungkan telinga dalam dengan semua otot dalam tubuh. Oleh karena itu, kekuatan, kelenturan, dan ketegangan otot dipengaruhi oleh bunyi dan getaran. Penelitian sebuah studi terhadap tujuh puluh mahasiswa yang masuk dalam kelas aerobik, para peneliti melaporkan bahwa musik meningkatkan kekuatan para peserta dan memperbaiki kemampuan mereka untuk memacu

gerakan, sembari meningkatkan suasana batin dan motivasinya. Selain itu ketepatan gerakan itu cenderung memandangi ritme dan tempo musik tersebut.

Di Norwegia, dalam tahun 1980-an pendidik Olav Skille memulai menggunakan musik sebagai terapi bagi anak-anak yang mengalami cacat mental dan fisik yang parah. Ia merancang "mandi musik", suatu lingkungan khusus di mana anak-anak dipaparkan terhadap bunyi-bunyian, dan ia menemukan bahwa serangkain musik New Age, ambien, klasik, dan populer dapat mengurangi ketegangan otot dan mengendurkan saraf anak-anak itu. (Campbell Don,2002:84)

6) Musik mengubah persepsi kita tentang ruang.

Sebagaimana diperlihatkan oleh peneliti irvine tentang efek mozart, musik tertentu dapat memperbaiki kemampuan otak untuk mencerap dunia fisik, membentuk imaji mental, dan mengenali variasi-variasi diantara objek – objek. Dengan kata lain, musik mampu mempengaruhi cara kita mengalami ruang sekitar kita. Musik lambat mengandung lebih banyak jarak diantara nada-nadanya dibandingkan musik cepat. Apabila kita merasa diburu – buru waktu, terjebak dalam kemacetan jalan raya, atau dengan cara lain merasa terdesak, musik mozart atau musik ambien seperti spectrum suite gubahan halpern dapat memberi kita lebih banyak keluasaan untuk melangkah atau mengendurkan saraf. Dalam arti ini, musik merupakan kertas dinding sonik. Musik dapat membuat lingkungan kita terasa lebih ringan, lebih lega, dan lebih elegan, atau musik dapat membuat dunia kita terasa lebih tertata, efisien, dan aktif.

7) Musik mengubah persepsi kita tentang waktu

Kita dapat memilih musik untuk memperlambat kita atau mempercepat kita. Musik mars yang cepat dan berulang-ulang dapat mempercepat langkah kita. Musik yang bersifat klasik dan barok menimbulkan perilaku yang lebih teratur. Musik yang sangat romantis atau musik new age membantu melunakkan suasana yang penuh ketegangan. Kadang-kadang musik ini bahkan dapat membuat waktu seakan-akan berhenti. Sebaliknya, dalam lingkungan rumah sakit atau klinik, di mana menit – menit dapat terasa berjam-jam, musik cerah dengan tempo cepat dapat membuat waktu seolah –olah berlalu dengan cepat. (Campbell Don,2002:91)

8) Musik dapat memperkuat ingatan dan pelajaran.

Kita telah menyaksikan bahwa apabila kita berolahraga, musik dapat memperpanjang stamina kita. Hal yang sama berlaku apabila kita belajar. Memainkan musik ringan yang mudah diikuti (misalnya Mozart atau vivadali) di latar belakang membantu orang – orang tertentu jadi mampu berkonsentrasi lebih lama; bagi orang – orang lain mungkin musik ini malah mengganggu. Mendengarkan musik barok sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk mengingat ejaan, puisi, dan kata – kata asing . metode Dr Georgi Lozanof yang memanfaatkan musik untuk meningkatkan ingatan barangkali merupakan hal yang paling terkenal. (Campbell Don,2002:91).

d. Manfaat musik dalam pendidikan

Sebuah studi di Texas telah menemukan bahwa mahasiswa – mahasiswa yang ikut serta dalam orkestra mendapatkan angka yang lebih tinggi ketimbang angka rata-rata. Mr Holland melambungkan guru – guru dalam bidang seni yang kehilangan pekerjaannya karena mereka tidak mempunyai pengetahuan tentang ilmu atau psikologi, guna membela bidang mereka. Namun, bunyi dan musik, sebagaimana telah dilampirkan diatas ialah mempertahankan kesehatan yang baik dan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi. (Campbe,2002: 216-217)

- a.) Contohnya efek Mozart dapat memperkuat ingatan, memperbaiki pembelajaran, dan meningkatkan kreatifitas, dan juga akan meninjau bagaimana musik digunakan secara sukses dalam pendidikan, bisnis, dan di masyarakat secara keseluruhan.
- b) Sebagai permulaan, kita dapat menggunakan ritme sebagai alat untuk mengembangkan ingatan dan kecerdasan. Meskipun ingatan-ingatan jangka pendek dapat disimpan dalam bentuk imaji, seringkali mereka disimpan sebagai bunyiterutama apabila kita mengingat kata-kata. Ingatan jangka pendek mempunyai kemampuan untuk menampung kurang lebih tujuh potong informasi (panjangnya klausa ini, misalnya). Namun, kelompok-kelompok informasi yang terkait diingat sebagai satu potongan, dan dengan demikian volume bahan yang dapat disimpan meningkat

secara eksponensial. Informasi yang di ucapkan dalam sebuah pola berirama akan mudah diingat sebagai satu unit.

- c) Selain mengamati bagaimana ritme membantu ingatan, peneliti- peneliti telah menemukan bahwa ingatan mempunyai ritme hariannya sendiri. Proses- proses ingatan jangka pendek itu berada pada puncaknya di pagi hari, sementara penyimpanan jangka panjang itu paling baik di usahakan sore hari.
- d) Sebagaimana dikatakan diatas, memainkan musik sebuah instrumen atau ikut serta dalam suatu program musik disekolah (atau mencantumkan musik di dalam kegiatan – kegiatan kelas di bidang- bidang seperti sejarah dan ilmu) telah terbukti mempunyai efek – efek positif luas terhadap pembelajaran, motivasi, dan perilaku. Berikut adalah dari peneliti baru itu.
 - 1) collage entrance examination Board melaporkan pada tahun 1996 bahwa mahasiswa–mahasiswa dengan pengalaman mengadakan pertunjukan musik mendapatkan angka 51 poin lebih tinggi pada bagian matematika dari pada rata – rata nasional. ” studi dalam musik dan seni – seni lain umumnya tampak mempunyai efek kumulatif dan tak dapat disangkal berkaitan dengan perbaikan perolehan tes standar mahasiswa- mahasiswa itu sepanjang waktu,” begitu kesimpulan Edward J. Kvet, direktur School of music di central Michigan University di Mount Pleasant. (Campbell Don,2002:218)
 - 2) Dalam sebuah studi terhadap lebih kurang 7500 mahasiswa pada universitas ukuran sedang antara 1983 dan 1988, mahasiswa yang

mengambil jurusan musik dan pendidikan musik mempunyai skor bacaan tertinggi diantara setiap mahasiswa dikampus, termasuk mahasiswa jurusan bahasa inggris, biologi, kimia, dan matematika.

- 3) Lagu- lagu film Walt Disney dan musik New age mempunyai dampak paling positif terhadap suasana hati 255 murid kelas 1 dan kelas 2, sementara musik klasik ada diurutan ketiga. Bagaimana menentukan ini? Anak-anak itu diminta untuk membuat gambar bebas sambil mendengarkan musik yang bersangkutan dan menilai perasaan mereka sebelum dan sesudah mendengarkan dengan menggambar wajah bahagia atau wajah sedih.

Studi ini mengungkapkan sesuatu yang lebih menajutkan bagi para peneliti. Lukisan-lukisan tersebut mengungkapkan tingkat ketidak-bahagiaaan yang jauh lebih tinggi daripada yang dilaporkan oleh anak- anak itu sebelum mendengarkan musik tadi. Salah seorang peneliti, yang memiliki latar belakang bekerja dengan anak – anak yang berisiko, mengatakan bahwa ia takjub akan tingkat-tingkat amarah, depresi, dan kekerasan yang terungkap dalam karya seni itu kurang lebih 40 persen lukisan – lukisan tersebut. Peneliti – peneliti itu menyimpulkan bahwa kombinasi musik dengan seni memungkinkan anak-anak untuk melepaskan perasaan dan emosi yang ragu –ragu mereka ungkapkan secara verbal. (Campbe,2002: 219)

Studi–studi lain menunjukan bahwa memainkan musik mengurangi perilaku nakal anak-anak di bis sekolah, dan bahwa menjadwalkan kegiatan – kegiatan seni, termasuk musik, pada hari- hari itu. Peneliti-peneliti melaporkan bahwa

musik pop ringan, terutama lagu –lagu karangan beatles, mengurangi angka perilaku kurang ajar atau mengganggu pada anak- anak kecil disebuah taman kanak- kanak khusus. (Campbe,2002: 219-220)

e) Kecerdasan musikal

- 1) Pada awal tahun 1980- an, Howard Gardner dari Harvard menulis frames of mind, salah satu paling berpengaruh mengenai pendidikan pada masa sekarang ini. Dalam buku tersebut, Gardner memperkenalkan pandangan bahwa kita mempunyai kecerdasan majemuk. Selain kecerdasan linguistik, logika– matematis, spasial, dan tubuh kinestetik, ia berpendapat bahwa kita mempunyai kecerdasan antarpribadi, intrapribadi, dan musikal. Ia mengutip penelitian yang menunjukkan bayi – bayi yang berumur dua bulan mampu menyamakan tinggi nada, kerasnya, dan kontur melodi nyanyian –nyanyian ibunya, dan pada umur empat bulan mereka juga telah menyamakan struktur ritmis. Sains telah menemukan bahwa bayi mempunyai bakat untuk segi- segi musik ini jauh lebih besar daripada ciri- ciri pokok berupa kemampuan bercakap-cakap dan bahwa mereka terlibat dalam permainan bunyi yang jelas menampilkan sifat– sifat kreatif. (Campbe,2002: 220)
- 2) Sejak buku frames of mind membantu membawa kecerdasan musik kedalam arus utama pendidikan, ratusan buku telah memperinci tema ini, buku Introduction to the musical Brain, dengan penuh semangat campbe mendukung pendapat bahwa semakin seorang anak mendapat perangsangan melalui musik, gerakan, dan kesenian, anak akan semakin cerdas. Tentu saja, perangsangan harus diikuti dengan ketenangan dan refleksi, kalau

tidak, manfaatnya- manfaatnya dapat hilang. Sebagaimana diketahui oleh kebanyakan orang tua anak remaja, mendengarkan musik terus- menerus tidak dengan sendirinya membuat anak-anak itu lebih pintar (Efek mozart:)

- 3) Musik membawa suasana positif dan santai bagi banyak kelas, juga memungkinkan integrasi indra yang diperlukan untuk ingatan jangka panjang. Musik berfungsi pula sebagai latar belakang dalam sejumlah ruang kelas untuk merendam bunyi-bunyi atau lalu lintas, dan musik dapat digunakan secara berhasil untuk menimbulkan kegairahan, melepaskan stres sebelum ujian dan untuk memperkuat pokok bahasan.
- 4) Dalam sebuah tinjauan komperensif terhadap ratusan studi yang berbasis empiris antara 1972 dan 1992, tiga pendidik yang berasosiasi dengan future of music project menemukan bahwa pelajaran musik membantu membaca, bahasa (termasuk bahasa asing), matematika, dan prestasi akedemis keseluruhan. Para peneliti juga menemukan bahwa musik meningkatkan kreativitas, memperbaiki kepercayaan diri murid, mengembangkan keterampilan sosial, dan menaikkan perkembangan keterampilan motorik persepsi dan perkembangan psikomotorik.(Campbe,2002: 220)
- 5) Pada tahun 1997, selama perdebatan mengenai masa depan pendidikankesenian di sekolah- sekolah negeri, gardner menjelaskan pandangan-pandangannya terdahulu dan mengatakan bahwa kecerdasan musik mempengaruhi perkembangan emosi, spriritual, dan kebudayaan lebih dari pada kecerdasan-kecerdasan lainnya. Ia mengungkapkan bahwa musik membantu pembentukan pola pikir dan pola kerja seseorang dengan

cara menolong mereka dalam mempelajari keterampilan matematika, bahasa, dan ruang. (Campbe,2002: 221)

- 6) Penggunaan musik yang paling lengkap dan mendalam untuk mempercepat belajar dikembangkan oleh psikolog Bulgaria, Georgi Lozanov, yang kajiannya tentang sugesti, khayalan, dan relaksasi telah menjadi salah satu metodologi paling termuka dalam pendidikan pikiran /tubuh. Tekniknya yang dikenal sebagai suggestopedia yang semula dikembangkan bagi orang – orang dewasa yang mempelajari bahasa – bahasa asing itu telah memunculkan modifikasi – modifikasi kreatif terhadap kurikulum- kurikulum di seluruh Eropa dan Amerika Serikat, dan mempopulerkan konsep bahwa musik barok yang lambat itu memperbaiki pembelajaran. Seperti Tomatis, Lozanov menentukan bahwa waktu harian dan sikap tubuh si pelajar mempengaruhi efek musik. Ia juga menemukan bahwa gelombang – gelombang otak menerima informasi konkret baik dalam keadaan baik (Campbe,2002: 224-226)

f.. Musik jazz

1) Sejarah musik Jazz

Musik jazz merupakan musik pertemuan musik Afrika dan musik Amerika. Berkembang dari kehidupan masyarakat kulit hitam di Amerika yang tertindas. Kelahiran aliran musik ini dipengaruhi oleh tribal drums, musik gospel, blues dan juga field hollers. Instrumen dasar musik jazz awalnya menggunakan alat-alat musik marching band yang di pakai untuk mengiringi upacara pemakaman warga

komunitas Afrika Amerika di New Orleans. Anggota marching band ini sebagian merupakan musisi dalam kelompok-kelompok musik jazz awal yang belajar secara otodidak dan berperan penting pada awal perkembangan musik jazz (<http://literatursejarah.blogspot.com/2010/01/sejarah-musik-jazz.html>)

Musik jazz berawal dari New Orleans dan mendapat pengaruh dari berbagai musik di sana. Sebuah lelucon namun sangat dipercaya adalah bahwa musik jazz dimulai setelah seorang pemilik kedai rambut di New Orleans yang bernama Buddy Bolden meniup cornet miliknya, hingga setengah abad kemudian musik jazz memberi banyak kontribusi di dunia musik, di pelajari di berbagai universitas dan akhirnya menjadi salah satu aliran musik yang di perhitungkan. (<http://literatursejarah.blogspot.com/2010/01/sejarah-musik-jazz.html>)

Jazz adalah gaya musik yang berasal pada awal abad ke-20 di komunitas kulit hitam di Amerika Serikat Selatan. Ia lahir dari campuran tradisi musik Afrika dan Eropa. Silsilah Afrika yang jelas dalam penggunaannya catatan biru, improvisasi, polyrhythms, sinkopasi, dan catatan mengayunkan. Dari pengembangan awal sampai jazz hari ini juga memasukkan elemen-elemen dari musik populer Amerika. Sebagai musik telah berkembang dan menyebar di seluruh dunia telah ditarik pada banyak budaya yang berbeda musik nasional, regional dan lokal memberikan kenaikan, sejak awal abad ke-20 Amerika, dengan gaya khas banyak: jazz New Orleans berasal dari awal 1910-an, big band ayunan, Kansas City jazz dan jazz Gypsy dari tahun 1930-an dan 1940-an, bebop dari pertengahan 1940-an dan turun melalui jazz West Coast, cool jazz, avant-

garde jazz, Afro-Cuban jazz, jazz modal, free jazz, jazz Latin di berbagai bentuk, jazz soul, jazz fusion jazz dan rock, smooth jazz, jazz-funk, jazz punk, acid jazz, jazz etno, rap jazz, jazz cyber, jazz Indo, M-Base, jazz nu, jazz perkotaan dan cara lain bermain musik. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Jazz>)

Upaya telah dilakukan untuk menentukan jazz dari sudut pandang tradisi musik lainnya - dengan menggunakan sudut pandang sejarah musik Eropa atau musik Afrika misalnya tapi jazz Joachim Berendt kritikus berpendapat bahwa semua upaya tersebut tidak memuaskan. Salah satu cara untuk mendapatkan sekitar masalah definisi adalah untuk mendefinisikan "jazz" istilah yang lebih luas. Berendt mendefinisikan jazz sebagai "bentuk seni musik yang berasal dari Amerika Serikat melalui konfrontasi orang kulit hitam dengan musik Eropa", ia berpendapat jazz yang berbeda dari musik Eropa dalam jazz yang memiliki hubungan "khusus untuk waktu, yang didefinisikan sebagai 'ayunan' ", "spontanitas dan vitalitas produksi musik di mana improvisasi memainkan peran dankemerduan dan cara ungkapan yang cermin individualitas dari musisi jazz melakukan Bassist Reggie Workman ganda, saxophone pemain Firaun Sanders, dan drummer Muhammad Idris tampil pada tahun 1978. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Jazz>)

Jazz merupakan salah satu jenis musik yang berasal dari masyarakat kulit hitam amerika serikat. Banyak versi mengenai definisi jazz, menurut Andas Webster, " jazz Is characterized by propulsive syn copated rhytms, polyphonic ensemble playing , varying degrees of improvisation, and often deliberate

distortions of pitch and timber.” Menurut beberapa orang , jazz adalah jenis musik dengan tingkat kerumitan harmoni dan improvisasi yang tinggi, dengan kata lain jazz adalah musik susah!. Menurut Pa Mentheny, gitaris jazz legendaras, jazz bukanlah jeni musik yang dimainkan oleh Kenny G. bila anda melakukan survey kepada 100 orang penikmat dan pemain jazz yang berbeda, anda akan mendapat 100 jawaban yang berbeda pula. (Eko,2009:1)

2.) Macam – Macam Jenis Musik Jazz

1. Ragtime

Asal muasalnya musik jazz. Musik yang menyerupai musik afrika dengan beat dan tone yang menyerupai musik asli afrika. Vibrant, enthusiastic, and extemporaneous adalah ciri-ciri yang dapat dikenali dari ragtime. Tokoh-tokohnya antara lain Scott Joplin dan Ben Harney.

2. Classic Jazz

Sering disebut dengan “New Orleans Style”. Aslinya berupa brass band yang ditampilkan di acara dance dan pesta-pesta diakhir tahun 1800-an dan awal 1900-an. Instrument musical dilengkapi dengan clarinet, saxophone, cornet, trombone, banjo, bass, guitar, drum dan piano. Improvisasi sangat ditekankan dalam permainannya dan aransemen musikal dapat berbeda dari setiap penampilannya.

3. Hot Jazz

Jazz jenis ini dicirikan dengan penyanyi solo yang berimprovisasi, struktur melodi yang khas, dan biasanya mempunyai klimaks yang emosional dan “hot”. Rhythm sectionnya biasanya diiringi oleh gitar, bass, banjo, dan drum yang meningkat pelan-pelan sehingga mencapai klimaks (crescendo). Tokoh utama dari aliran ini, siapa lagi kalau bukan Louis Armstrong.

4. Chicago Style

Chicago menjadi pusat kelahiran aliran ini yang inti utamanya adalah “inventive player”. Dikarakteristikkan dengan aransement yang inovatif dan harmonis, dan teknik pemainnya yang tinggi. Tokoh-tokoh utamanya antara lain Benny Goodman, Bud Freeman, Edie Condon, dan Gene Krupa.

5. Swing

Tahun 1930-an menjadi awalnya swing. Karakteristik utamanya : robust and invigorating. Swing juga sering dikatakan musik dance. Walaupun bermain secara kolektif, sebuah band swing dapat menunjukkan performansi solo untuk mengimprovisasi melodi utamanya. Tokohnya banyak tapi yang sering dijuluki sebagai The King of Swing adalah Benny Goodman.

6. Kansas Style

Aliran ini lahir pada masa The Great Depression sekitar tahun 1920-an dan 1930-an di kota Kansas, USA. Karakteristiknya adalah gaya yang sangat soulful dan blues. Tokohnya antara lain Charlie Parker.

7. Gypsy Jazz

Aslinya diperkenalkan oleh gitaris Perancis, Django Reinhardt. Sering dipengaruhi oleh musik rakyat (folk music) dari eropa timur. Sering juga dikenal dengan nama Jazz Manouche. Ciri utamanya adalah : languid, seductive feel, yang dikarakteristikan dengan “quirky cadences” dan “driving rhythms”.

8. Bebop

Berkembang di awal tahun 1940-an. Masih mengandalkan improvisasi, dalam bop seorang soloist bebas mengeksplorasi kord selama masih dalam struktur kord yang ada. Bebop berbeda dari swing, dan terlebih lagi musik dance. Bebop juga menjadi dasar bagi inovasi-inovasi dari musik jazz. Playernya antara lain : Charlie Parker (saxophon) dan Dizzi Gillespie (trumpet).

9. Mainstream

Lahir kembali dari aliran musik jazz yang tidak terlalu mengikat pada akhir 1970-an dan awal 1980-an. Aliran ini sering disebut Modern Mainstream atau Post Bop, dan mempengaruhi aliran musik yang lain seperti Cool Jazz, Classic, dan

Hardbop. Mainstream juga sering diklasifikasikan sebagai aliran jazz yang tidak terlalu berhubungan dengan aliran historis dari musik jazz.

10. Vocalese

Sering disebut dengan jazz vokal. Mengkombinasikan lyric dan musik dalam suatu solo instrumental. Secara nature adalah bop, tapi diutamakan adalah nyanyian solo diiringi grup musik kecil atau ensemble. Playernya antara lain : Eddie Jefferson dan Jon Hendricks.

11. Cool

Sering dikatakan sebagai “campuran” bebop dan swing jazz. Aliran ini terbentuk akhir 1940-an dan merupakan “anak kandung” bebop yang menggabungkan swing dalam tone yang harmonik dan dinamis. Dijuluki juga “West Coast Jazz”, karena inovasinya banyak berasal dari pantai barat USA, terutama kota Los Angeles.

12. Hard Bop

Salah satu aliran lain dari jazz, yang merupakan anak dari aliran bebop. Melodi pada hardbop lebih bernuansa “soulful” dibandingkan bebop, dan terkadang dipengaruhi tema-tema musik Rhythm & Blues dan musik Gospel. Salah satu inovatornya adalah pianis Horace Silver.

13. Bossa Nova

Campuran dari West Coast Cool, European Classical Harmonies, dan rhythm Samba Brasil. Sering disebut dengan nama Brasillian Jazz, dan berkembang di Amerika sekitar tahun 1962. Playernya antara lain Joao Gilberto, Antonio Carlos Jobim, dan di Amerika adalah Charlie Byrd dan Stan Getz.

14. Free Jazz

Kadang disebut juga dengan “Avante Garde”. Solis dari free jazz bereksperimen dengan bebas (free) terhadap musiknya. Ornette Coleman dan John Coltrane adalah contohnya.

15. Soul Jazz

Berasal dari Hardbop yang cukup terkenal di awal 1960-an. Berimprovisasi dengan chord progression, sama seperti bop. Tokohnya antara lain Horace Silver dengan piano Hammond-nya.

16. Groove

Sering disebut “of-shoot of Soul Jazz”. Groove sering menggunakan tone-tone dari musik blues dengan fokus terutama pada rhythms. Musik ini bernuansa gembira dan sering menyentuh emosi pendengarnya untuk dance, sedangkan blues lebih lambat. Improvisasi solo jarang digunakan dan lebih mengandalkan musik kolektif.

17. Fusion

Aliran ini merupakan campuran antara “jazz improvisation” dengan energi dan rhytm dari musik rock. Walaupun demikian, terkadang pencampuran ini sering dianggap merupakan bagian dari musik rock dan bukan jazz. Aliran ini juga merupakan semacam “pemberontakan” musisi jazz, khususnya aliran hardbop terhadap “puritan jazz”, yang seakan-akan menahbiskan bahwa jazz haruslah seperti yang sudah ada.

18. Afro-Cuban Jazz

Sering disebut dengan nama Latin Jazz. Merupakan kombinasi dari improvisasi jazz dan rhytm musik latin. Instrumen musik yang digunakan sama dengan instrumen musik jazz pada umumnya, tetapi lebih terpusat pada rhytm section dari instrumen conga, timbale, bongo dan instrumen latin lainnya. Tokohnya antara lain Arturo Sandoval, Poncho Sanchez, dan Chucho Valdes.

19. Acid Jazz

Acid Jazz sering dikatakan bukanlah genre musik jazz, karena keterikatannya yang lemah dengan sejarah musik jazz. Awalnya adalah musik dance British. Yang kemudian dikombinasikan dengan musik klasik jazz, Funk 70-an, Hip-hop, Soul dan musik latin, dimana yang menjadi fokus adalah musik instrumentalnya dan bukan lirik. Akhirnya menghasilkan musik yang kaya dgn improvisasi musik yang kesannya “campur baur”, dan sering disebut Acid Jazz. Acid Jazz adalah Jazz.

20. European Jazz

Di akhir abad 20, musisi jazz Perancis dan negara-negara Skandinavia merasa bahwa ekspresi musik jazz amerika telah kehilangan “rasa”-nya di jaman sekarang ini. Itulah awal mereka menciptakan style baru yaitu European Jazz. Seperti Acid Jazz, european jazz berakar pada musik dance, dan mengkombinasikan dgn elemen-elemen house music (musik disco dgn basic Funk). Suara yg dihasilkan lebih bernuansa digitaly dan electronicaly dan terasa kontemporer. Tokohnya antara lain Bugge Wesseltoft, Nils Petter Molvaer, dan Martial Solal.

3.) Manfaat musik jazz

Penelitian oleh Blaum pada tahun 2003 mendapatkan hasil bahwa setelah para siswa mendengarkan musik jazz, perasaan mereka menjadi lebih nyaman dan tenang, sehingga membantu para siswa untuk belajar. Hasil penelitian ini kemudian diterapkan oleh Norman L. Barber dan Jameson L. barber dengan memberikan CD *Jazz for Success* pada mahasiswa tingkat pertama Universitas Massachusetts. Mereka memberikan CD tersebut dengan tujuan agar mahasiswa tingkat satu dapat mengatasi emosi negatif (marah, cemas, depresi, takut) karena sulit menyesuaikan diri dengan dunia perkuliahan. Beberapa contoh musik jazz yang layak didengarkan (*vatonie collection*): Norah Jones, Natalie Cole, Nat King Cole, KLA Project dll.(Kompas (di unduh pada tanggal 23-10-2012) jam 07:00 Koran Kompas Selasa 9 Maret 2010)

Dee Coulter,Ed., Direktur Studies di Naropa Institute di Boulder, dan penulis *The brains timetable for Developing Musicall skills*, mengkhususkan diri

dalam hubungan antara permulaan musik dengan perkembangan neurologis. Ia menjelaskan bahwa musik Mozart yang digunakan dalam eksperimen IQ dan eksperimen kecerdasan spesial di university of california di irvine merangsang gelombang – gelombang beta berkualitas tinggi, atau kesadaran biasa. Namun, bagi kreativitas optimal, dan untuk menangani masalah-masalah yang tidak dapat diselesaikan dengan pemecahan-pemecahan linear sederhana, ia menyarankan jazz. Coulter menemukan musik miled devis, John Coltrane, dan komponis avant garde john cage dapat mengangkat si pendengar menuju kesadaran , keadaan gelombang otak yang sangat kreatif berkaitan dengan pemahaman artistik maupun spritual.

Bermain jazz berarti belajar bagaimana mendamaikan perbedaan–perbedaan itu sifatnya bertentangan. Itulah sebabnya mengapa jazz merupakan hal yang amat baik untuk dipelajari anak–anak. Jazz mengajari bagaimana mengadakan dialog, dengan integritas. Jazz membantu kita untuk pergi keluar dari dunia dan kembali kedalamnya, dalam suatu pertahapan yang teratur yang mencegah kita menjadi terlampau gugup.

Jazz juga berpengaruh terhadap perkembangan saraf - saraf otak. Musik jazz hadir dengan ritme yang teratur, *genre* musik jazz sangat berperan dalam proses pematangan *hemisfer* otak kanan, walaupun dapat berpengaruh juga pada *hemisfer* sebelah kiri, oleh karena adanya *cross-over* (dari kanan ke kiri dan juga sebaliknya). Efek atau suasana perasaan dan emosi baik persepsi, ekspresi, maupun kesadaran pengalaman emosional, secara predominan diperantarai oleh *hemisfer* otak kanan. Artinya, *hemisfer* ini memainkan peran besar dalam proses

perkembangan emosi, yang sangat penting bagi perkembangan sifat-sifat manusia yang manusiawi.

Musik yang ber-genre jazz, dapat memberikan suasana nyaman dan membantu kita untuk dapat menginterpretasikan perasaan, serta berekspresi dengan alunan musik jazz yang indah. Jadi, tidak hanya musik klasik yang berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan otak, musik jazz juga berperan dalam perkembangan kecerdasan emosional yang diperantarai oleh hemisfer otak kanan.

Musik yang ber-genre jazz, dapat memberikan suasana nyaman dan membantu kita untuk dapat menginterpretasikan perasaan, serta berekspresi dengan alunan musik jazz yang indah. Jadi, tidak hanya musik klasik yang berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan otak, musik jazz juga berperan dalam perkembangan kecerdasan emosional yang diperantarai oleh *hemisfer* otak kanan. Musik Jazz dapat menimbulkan suasana hati yang riang dan bersemangat. Mars Sousa atau gendang Afrika atau musik dansa berirama dari Amerika Selatan dapat membangkitkan energi.

g. Musik rock

1) Sejarah musik rock

Rock and roll mulai muncul sebagai gaya baru dalam bermusik di Amerika pada akhir tahun 1940-an sebagai percabangan musik country dan western produk budaya orang Amerika berkulit putih, dan musik rhythm and blues (R&B) yang merupakan produk budaya orang Afrika-Amerika. Unsur-unsur rock and roll sebenarnya sudah bisa didengar pada lagu-lagu country tahun 1930-an dan lagu-lagu blues dari tahun 1920-an. Walaupun demikian, genre musik yang baru ini tidak disebut "rock and roll" hingga pada tahun 1950-an. Bentuk awal rock and roll adalah rockabilly yang memadukan unsur-unsur R&B, blues, jazz, dan dipengaruhi musik folk Appalachia serta musik gospel. Bila ditelusur lebih jauh lagi, cikal bakal musik rock and roll bisa ditemukan di daerah slum Five Points, kota New York pada pertengahan abad ke-19. Di daerah tersebut untuk pertama kalinya terjadi percampuran antara tari Afrika yang ritmis dengan musik Eropa, khususnya musik untuk tari rakyat jig asal Irlandia yang sangat melodius. (http://id.wikipedia.org/wiki/Rock_and_roll)

Penyanyi gospel berkulit hitam dari daerah Selatan Amerika Serikat menggunakan istilah "*rocking*" untuk menyebut sesuatu yang mirip dengan proses pengangkatan yang akan dialami orang yang percaya di akhir zaman. Istilah "*rocking*" pada akhir dekade 1940-an menjadi bermakna ganda, "menari" dan juga "seks", seperti pada lirik lagu "Good Rocking Tonight" yang dibawakan pemusik blues Roy Brown. Lagu seperti ini biasanya hanya diputar stasiun radio yang

menyiarkan musik orang Afrika-Amerika dan jarang didengar kalangan orang berkulit putih.

Pada dekade 1920-an dan 1930-an, orang kulit putih di Amerika banyak menyenangi pemusik berkulit putih yang memainkan musik jazz and blues milik orang Afrika-Amerika. Musik yang sama namun bila dimainkan pemusik berkulit hitam justru sering tidak mendapat sambutan. Pemusik R&B berkulit hitam yang digemari orang berkulit putih cuma sedikit, di antaranya yang menonjol adalah Louis Jordan, Mills Brothers, dan The Ink Spots. Semasa lagu-lagu baru belum banyak diciptakan, lagu hit di awal era rock and roll banyak merupakan rekaman ulang dari lagu R&B atau blues yang sudah dikenal sebelumnya. Genre musik blues nantinya terus memberi inspirasi bagi para pemusik rock. Pemusik blues bergaya Delta blues seperti Robert Johnson dan Skip James menjadi inspirasi bagi pemusik rock Inggris The Yardbirds, Cream, dan Led Zeppelin.

Pada tahun 1951, Alan Freed, seorang DJ di Cleveland, Ohio mulai memutar jenis musik yang diperkirakannya bisa disukai pendengar dari berbagai kalangan dan ras. Alan Freed disebut-sebut sebagai orang yang pertama kali menggunakan istilah "rock and roll" untuk musik R&B yang gembira dan energetik. Sewaktu bekerja sebagai DJ di stasiun radio WJW di Cleveland, Alan Freed mengadakan konser rock and roll yang pertama. Konser dilangsungkan 21 Maret 1952 dan diberi nama "*The Moondog Coronation Ball*". Acara dihadiri penonton yang sebagian besar orang Afrika-Amerika, tapi harus diakhiri sewaktu baru saja mulai karena penonton yang luar biasa padat. Setelah konser yang

pertama sukses, Alan Freed terus mengadakan berbagai pertunjukan rock and roll yang banyak ditonton orang berkulit hitam dan berkulit putih. Pertunjukan seperti ini membantu penyebaran gaya musik Afrika-Amerika di berbagai kalangan.

Pengamat musik sering berdebat mengenai pemusik yang berhak dicatat sebagai pembuat rekaman rock and roll yang pertama. Sister Rosetta Tharpe sudah merekam musik yang penuh dengan teriakan dan hentakan pada tahun 1930-an dan 1940-an. Gaya bermusiknya mirip dengan ciri khas rock and roll di pertengahan tahun 1950-an. Sister Rosetta sudah menduduki tangga lagu pop pada tahun 1938 dengan lagu-lagu berirama gospel seperti "This Train" dan "Rock Me", serta dilanjutkan pada tahun 1940-an dengan "Strange Things Happenin Every Day", "Up Above My Head", dan "Down By The Riverside". Pemusik lain yang menyanyikan lagu gospel/blues dengan iringan piano boogie adalah Big Joe Turner dengan "Roll 'em Pete". Lagu ini direkamnya pada tahun 1939, tapi hampir-hampir tidak bisa dibedakan dengan gaya rock and roll tahun 1950-an. Artis yang merilis rekaman mirip rock and roll pada dekade 1940-an dan awal tahun 1950-an, di antaranya: Roy Brown ("Good Rocking Tonight", tahun 1947), Paul Bascomb ("Rock and Roll", 1947), Fats Domino ("The Fat Man," 1949), Big Joe Turner ("Honey, Hush", 1953, dan "Shake, Rattle and Roll", 1954), serta Les Paul and Mary Ford ("How High the Moon," 1951).

Artikel majalah Rolling Stone terbitan tahun 2004 menyatakan singel pertama Elvis Presley produksi Sun Records yang berjudul "That's All Right (Mama)" adalah rekaman rock and roll yang pertama.[1]. Sementara itu, lagu hit

"Bo Diddley" dan "I'm A Man" oleh Bo Diddley dikatakan sebagai perintis *beat* baru yang menghentak, serta memperkenalkan cara bermain gitar yang unik dan menjadi inspirasi bagi pemusik lain.

Lagu "Rock Around the Clock" oleh Bill Haley adalah lagu rock and roll pertama yang menduduki puncak tangga lagu majalah Billboard untuk angka penjualan dan jumlah pemutaran lagu (*airplay*) di radio. Bill Haley membuka pintu bagi gelombang baru kebudayaan pop yang disebut rock and roll. Pemusik-pemusik lain yang menciptakan lagu hit di periode awal rock and roll adalah Chuck Berry, Little Richard, dan kelompok vokal bergaya doo-wop. Sementara itu, di dunia musik pop berjaya para penyanyi yang sudah menjadi bintang sejak dekade sebelumnya, misalnya Eddie Fisher, Perry Como, dan Patti Page. Di periode awal rock and roll, mereka mulai menemui kesulitan menempatkan lagu-lagu pop di tangga lagu akibat terhalang lagu rock and roll.

Musik rock and roll dan boogie woogie keduanya menggunakan satu *bar* (birama) delapan ketuk dan sama-sama memainkan progresi kord blues 12-bar. Walaupun demikian, rock and roll lebih menekankan pada *backbeat* dibandingkan boogie woogie. Little Richard memadukan piano boogie-woogie dengan *backbeat* yang berat dan menyanyikannya dengan suara berteriak akibat terpengaruh gaya menyanyi musik gospel. Pemusik seperti Ray Charles dan Smokey Robinson memuji gaya bernyanyi Little Richard yang dikatakannya membawa warna baru dalam musik. James Brown memuji Little Richard sebagai pemusik yang pertama kali memasukkan unsur musik funk ke dalam *beat* rock and roll. Elvis Presley

turut menyebut Little Richard sebagai sumber inspirasi. Walaupun demikian, perpaduan unsur-unsur musik seperti yang dilakukan Little Richard bukan hal yang baru. Sebelum Little Richard, sudah banyak sekali pemusik yang melakukan hal yang sama, misalnya Esquerita, Cecil Gant, Amos Milburn, Piano Red, dan Harry Gibson. Gaya liar Little Richard dalam berteriak dan menyerukan "wuuu wuuu," sebenarnya sudah digunakan Marion Williams dan banyak lagi penyanyi gospel wanita pada tahun 1940-an. Roy Brown juga sudah meneriakan "yoooooww" jauh sebelum Richard melakukannya dalam lagu "Ain't No Rockin no More".

Rock .riwayat musik rock dimulai di pertengahan 1950-an di amerika serikat ketika masih dikenal sebagai rock'n roll musik rock pada dasarnya adalah musik bawah tanah yang pekat dengan protes anti – kemapanan. Ia lahir sebagai reaksi generasi muda pada masa usianya perang dunia II dengan penngaruh dari musik r *b, folk , dan country. Meski tak disukai generasi yang lebih tua, rock terus berkembang karena memberi keuntungan besarpada industri rekaman. (Jubing,2005:90)

Namun gebrakan terbesar musik rock justru dating dari inggris , lewat the rolling stones. Dua grup inilah yang berhasil membawa rock menjadi musik dunia. Sejak itu, grup – grup rock terus bermunculan dan industri rock makin berkembang hingga sekarang. Seiring waktu, para musisi dan pengusaha rekaman pun menciptakan berbagai cabang baru dari musik rock. Sebut saja classic rock, rock, art rock, alternatif rock, acid rock. Progeressive rock, punk rock, heavy metal rock, pop rock , jazz rock, hingga grunge. Jubing,2005:90)

2.) Macam – Macam Jenis Musik Rock

- a. Progressiv Rock adalah jenis musik yang mulai berkembang pada akhir dekade 60-an dan mencapai masa jayanya di tahun 70-an, menggabungkan elemen-elemen dari rock, jazz dan musik klasik
- b. Alternative Rock adalah aliran musik rock yang muncul pada tahun 1980-an dan menjadi sangat populer di tahun 1990.
- c. Hard Rock adalah subgenre musik rock yang berakar dari aliran musik psychedelic rock dan garage rock asal pertengahan tahun 1960-an. Ciri khas musik ini adalah penambahan efek distorsi pada suara gitar listrik, gitar bass, kibor, dan drum. Distorsi antara lain ditambahkan dengan bantuan pedal efek, penguat awal (preamp), penguat, atau penguat suara
- d. Punk Rock adalah gerakan musik rock anti-establishment yang berasal dari Amerika Serikat, Australia, dan Inggris sekitar tahun 1974-1975, dipelopori oleh kelompok-kelompok seperti Ramones, Sex Pistols, The Damned, dan The Clash.
- e. Heavy Metal adalah sebuah aliran musik rock yang berkembang pada 1970-an. Aliran musik ini mengutamakan gitar yang cukup banyak.
- f. Speed Metal adalah genre musik yang muncul di akhir 1970-an dan merupakan pendahulu thrash metal. Musik ini adalah versi lebih cepat dari musik yang dimainkan oleh Black Sabbath, Led Zeppelin, dan Deep Purple. Speed metal mulai terkenal lewat band-band NWOBHM. Banyak band speed metal juga dapat disebut band thrash dan power metal.

- g. Trash Metal adalah sebuah extreme metal subgenre dari heavy metal yang berciri memiliki tempo yang cepat dan agresiv. Lagu-lagu thrash metal biasanya menggunakan stem gitar nada rendah dan perkusi yang cepat.
- h. Grincore adalah gabungan dari beberapa musik ekstrim: inspirasinya dimulai dari beberapa genre musik populer yang sangat cepat (seperti mengasah) industrial, extreme metal dan hardcore punk.
- i. Death Metal adalah sebuah sub-genre dari musik heavy metal yang berkembang dari thrash metal pada awal 1980-an. Beberapa ciri khasnya adalah lirik lagu yang bertemakan kekerasan atau kematian, ritme gitar rendah (downtuned rhythm guitars), perkusi yang cepat, dan intensitas dinamis. Vokal biasanya dinyanyikan dengan gerutuan (death grunt) atau geraman (death growl). Teknik menyanyi seperti ini juga sering disebut "Cookie Monster vocals".
- j. Black Metal diawali oleh band Venom pada tahun 1982 lewat album berjudul Black Metal. lalu diikuti oleh band-band seperti Bathory, Mayhem, Mercyfull Fate, Hellhammer/Celtic Frost. semua band ini ter-Influence sama Venom. Band Black metal masih cenderung bermain Thrash metal. Pada awal 80an sampai 90an, Black metal sangat berkembang di daerah Skandinavia oleh band diatas tadi. Jenis musik metal ini juga termasuk jenis metal underground. Black metal mempunyai Sub-genre bernama NSBM , Neo Nazi Black metal dua komunitas tersebut termasuk yang berpengaruh di komunitas Underground.

3.) Manfaat Musik rock

- a. Mendengarkan musik rock akan memberikan adrenalin yang tidak sama seperti jenis musik lainnya. musik rock mampu membantu menghilangkan stres tanpa pengaruh denyut jantung atau tekanan darah tinggi. (<http://sarwanta.blogspot.com/2011/12/manfaat-mendengarkan-musik.html>)
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Leigh Riby dan George Caldwell, Psikolog dari Glasgow Cladenian University membuktikan bahwa siswa yang mendengarkan musik rock hanya membutuhkan sedikit kerja otak untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- c. Selain itu, musik rock dapat meningkatkan produktivitas ketika sedang bekerja dan Musik rock juga berpengaruh untuk memacu adrenalin kita jadi termotivasi untuk belajar, dan berpengaruh membuat lebih semangat dalam belajar. (<http://www.neosavata.com/manfaat-musik-bagi-kehidupan>)

B. kerangka Berfikir

Mata kuliah desain busana merupakan mata kuliah yang memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana yang memiliki daya kreasi, daya fungsi, daya jual, dan daya pakai untuk kebutuhan masyarakat. Mata kuliah ini mempunyai berbagai sumber inspirasi yang dapat digali salah satunya dalam mencipta busana adalah benda alam atau peristiwa alam dan benda buatan.

Dalam proses pembelajarannya mendesain diperlukan suasana yang nyaman dan membuat perasaan lebih rileks. Sehingga untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dibutuhkan proses pembelajaran yang lebih menarik. Dalam proses belajar mengajar agar proses belajar tersebut bisa berjalan dengan baik harus ada keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri, apa lagi untuk materi-materi yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan musik dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri. Ini berarti menyeimbangkan aspek intelektual dan emosional.

Musik dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengaruh positif kepada pembelajar. Musik dapat menjadikan Pembelajaran lebih menyenangkan . Penggunaan musik dalam proses belajar mengajar juga dapat memberikan keseimbangan antara otak kanan dengan otak kiri. Hal inilah yang akan membuat pembelajar mampu mengerahkan seluruh pikiran mereka untuk belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli, diharapkan agar unsur musik bisa dimasukkan ke dalam kurikulum.

Sejumlah penelitian membuktikan bahwa musik dapat memberikan banyak manfaat dalam proses belajar mengajar seperti merangsang pikiran, memperbaiki konsentrasi dan ingatan, membangun kecerdasan emosional. Selain itu musik juga sangat bermanfaat untuk menciptakan suasana rileks namun waspada dalam proses belajar mengajar. Pembelajar tidak memiliki perasaan tertekan dalam dirinya, sehingga mereka belajar dengan hati tenang dan senang. Namun, bukan berarti mereka terlena dengan iringan musik, tetapi tetap mengikuti pembelajaran dengan baik.

Musik juga dapat membangkitkan semangat. Terkadang dalam proses pembelajaran timbul perasaan jenuh pada diri pembelajar, maka dengan mendengarkan musik yang cocok bisa membangkitkan semangat. Hal ini dapat menimbulkan kembali semangat pembelajar yang telah hilang.

Musik juga dapat merangsang kreatifitas. Otak kanan menjadi lebih kreatif dan inovatif dengan rangsangan yang diberikan oleh musik. Sehingga pembelajar bisa lebih mengembangkan kreatifitasnya dalam belajar tanpa adanya perasaan pesimis ataupun kurang percaya diri dengan ide-idenya. Walaupun penggunaan musik klasik dan barok merupakan pilihan baik untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, tapi tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan berbagai jenis musik untuk proses belajar mengajar. Misalnya saja lagu berirama lambat dapat menimbulkan suasana hati yang tenang dan lagu berirama cepat bisa menimbulkan semangat.

TABEL 2.1

MANFAAT MUSIK JAZZ DAN MUSIK ROCK

NO	MANFAAT – MANFAAT MUSIK	MUSIK JAZZ	MUSIK ROCK
1.	Musik meningkatkan kreatifitas.	Meningkatkan otak kanan dan otak kiri dengan sangat baik	Mengeksplorasikan bentuk – bentuk baru
2.	Musik mengurangi kecemasan dan stres	Meningkatkan suasana nyaman dengan membuat	Menghilangkan stres tanpa pengaruh denyut jantung dan tekanan

		perasaan lebih baik	lebih tinggi
3.	Musik meningkatkan konsentrasi dalam belajar	Kurangnya konsentrasi dikarenakan mempengaruhi alam kesadaran	Meningkatkan konsentrasi dikarenakan mempengaruhi aspek kognisi kesadaran
4.	Musik membuat perasaan menjadi rileks	Ritme dan melodi musik pelan dan tenang	Ritme dan melodi musik keras dan kencang
5.	Musik membuat emosi menjadi lebih positif (senang atau gembira)	Menimbulkan suasana hati yang riang dan bersemangat	Menimbulkan semangat dan memberi motivasi

Berdasarkan tabel diatas maka musik yang Musik yang ber-*genre* jazz lebih dapat meningkatkan kreatifitas, rileks, dan dapat memberikan suasana nyaman dan membantu kita untuk dapat mengintrepretasikan perasaan, serta bereksprei dengan alunan musik jazz yang indah.

Dee Coulter,Ed., Direktur Studies di Naropa Institute di Boulder, dan penulis *The brains timetable for Developing Musicall skills*, mengkhususkan diri dalam hubungan antara permulaan musik dengan perkembangan neutrologis. Ia menjelaskan bahwa musik Mozart yang digunakan dalam eksperimen IQ dan eksperimen kecerdasan spesial di university of california di irvine merangsang

gelombang – gelombang beta berkualitas tinggi, atau kesadaran biasa. Namun, bagi kreativitas optimal, dan untuk menangani masalah-masalah yang tidak dapat diselesaikan dengan pemecahan-pemecahan linear sederhana, ia menyarankan jazz. Karena jazz Jazz juga berpengaruh terhadap perkembangan saraf - saraf otak. Musik jazz hadir dengan ritme yang teratur, *genre* musik jazz sangat berperan dalam proses pematangan *hemisfer* otak kanan, walaupun dapat berpengaruh juga pada *hemisfer* sebelah kiri, oleh karena adanya *cross-over* (dari kanan ke kiri dan juga sebaliknya). Efek atau suasana perasaan dan emosi baik persepsi, ekspresi, maupun kesadaran pengalaman emosional, secara predominan diperantarai oleh *hemisfer* otak kanan. Artinya, *hemisfer* ini memainkan peran besar dalam proses perkembangan emosi, yang sangat penting bagi perkembangan sifat-sifat manusia yang manusiawi.

C. Perumusan hipotesis

Berdasarkan penjabaran diatas teori diatas maka penulis dapat menarik hipotesis sebagai berikut : Terdapat pengaruh jenis musik jazz dan rock terhadap hasil belajar mendesain mahasiswa jurusan tata busana dalam mendesain.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Operasional Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh dan menganalisis data tentang pengaruh jenis musik jazz dan musik rock terhadap hasil belajar mahasiswa Tata Busana 2011 dalam Mata kuliah Desain Busana.

B. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Busana urusan IKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta pada semester ganjil (097) tahun pelajaran 2012/2013.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.(Sugiyono,2010:107) Penelitian ini merupakan penelitian pre-experimental design, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh – sungguh. Dikatakan pre-eksperimen karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.. Salah satu jenis desain pra-experimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis intac- group comparison. Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian , tetapi dibagi dua, yaitu setengah kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok control (yang tidak diberi perlakuan).(Sugiyono,2010:107)

D. Variabel penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Secara teoritis, variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain atau obyek dengan obyek lain.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti yakni variabel terikat (variabel dependent) dan Variabel bebas (variabel independent) :

- a) Variabel dependen adalah variabel yang memberikan reaksi atau respon jika dihubungkan dengan variabel bebas . variabel dependent dalam penelitian ini adalah hasil mendesain
- b) Variabel independent adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain variabel independent dalam penelitian ini adalah pengaruh musik jazz dan musik rock

E. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Jenis Musik

a. Musik jazz

Musik jazz merupakan media pembelajaran/ alat pendukung yang digunakan pada mata kuliah desain busana 1 dengan cara memberi tes kepada mahasiswa

mendesain busana dengan materi sumber inspirasi benda buatan sambil mendengarkan alunan musik jazz.

b. Musik rock

Musik Rock merupakan media pembelajaran/ alat pendukung yang digunakan pada mata kuliah desain busana 1 dengan cara memberi tes kepada mahasiswa mendesain busana dengan materi sumber inspirasi benda buatan sambil mendengarkan alunan musik Rock

2. Hasil belajar Desain busana 1

Hasil belajar desain busana 1 adalah skor yang diperoleh mahasiswa Program Studi Tata Busana Angkatan 2011 berupa hasil tes praktek Mendesain sumber inspirasi benda buatan dan peristiwa alam.

F. Populasi, sample dan teknik pengambilan sample

a). Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.(Sugiyono,2010:107) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana UNJ yang sedang mengikuti mata kuliah Desain Busana.

b.) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono,2010:118) Sampel pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi tata busana angkatan 2011 yang mengikuti mata kuliah desain busana 1 pada semester ganjil (097) dengan jumlah mahasiswa 48 orang.

c.) Teknik pengambilan sampel

Pengambilan sampel ini dilakukan secara sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 orang. (Sugiyono,2010:118-119)

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrument penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrument yang akan digunakan untuk penelitian tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. instrumen untuk mengukur hasil belajar praktek mata kuliah desain busana menggunakan format instrumen penilaian hasil praktek. Format penilaian disajikan pada tabel 3.1 berikut ini

**Tabel 3.1 format instrumen penilaian hasil belajar praktek mata kuliah
desain busana**

NO	Hasil Praktek	Aspek yang dinilai	Skor maks	Skor Mhs
1.	Desain	1. Ide	40	
	Sumber inspirasi	2. Originalitas	30	
		3. penyelesaian	30	
			100	

Instrumen ini mengukur hasil belajar mahasiswa tata busana dalam mendesain busana.

Keterangan Aspek nilai

- a. Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan yang dituangkan dalam bentuk sesuatu berupa desain yaitu meliputi, kreatifitas.
- b. Originalitas (originality), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.yaitu Sesuai dengan bentuk asli benda buatan dan benda alam.
- c. Penyelesaian, penyelesain design berupa pengwarnaan background dan pengwarnaan.

H. Prosedur Penelitian

Perlakuan dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi tiga perlakuan eksperimen yaitu:

- 1. Pertemuan pertama materi mencipta desain dengan sumber inspirasi benda buatan**

KELOMPOK A	KELOMPOK B
MENGGUNAKAN MUSIK JAZZ	MENGGUNAKAN MUSIK ROCK

- 2. Pertemuan kedua materi mencipta desain dengan sumber inspirasi peristiwa alam.**

KELOMPOK A	KELOMPOK B
MENGGUNAKAN MUSIK ROCK	MENGGUNAKAN MUSIK JAZZ

I. Teknik Pengumpulan data

Data hasil penelitian berupa data hasil belajar mahasiswa mata kuliah Desain busana 1. untuk memperoleh data tersebut peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

1. Membuat kisi – kisi instrumen penelitian berupa tes essay
2. Membuat Instrumen penelitian
3. Memberikan test praktek pada mahasiswa dengan menggunakan musik jazz dan musik rock
4. Data nilai berdasarkan penilaian kisi – kisi instrumen

I. Teknik analisis data

1. Uji Persyaratan Analisis

Uji hipotesis dilakukan melalui uji – T- independen.

a. Normalitas

Uji normalitas untuk meyakinkan bahwa uji statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis benar – benar dapat dilakukan. Hal ini penting karena jika data tidak normal maka uji t –independen tidak dapat dilakukan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji lilefors yang dikenakan pada ke dua data yaitu:

- a) Kelompok eksperimen : kelompok mahasiswa yang mengikuti mata kuliah dengan menggunakan musik jazz dan musik rock
- b) Kelompok kontrol : kelompok mahasiswa yang mengikuti mata tanpa menggunakan musik.

b. Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk meyakinkan bahwa perbedaan yang terjadi akibat adanya perlakuan yang diterapkan pada ke dua kelompok, bukan karena dari kelompok tersebut. Jika data yang dihasilkan homogen maka akan dilanjutkan dengan menggunakan uji T- independen

3. Uji Hipotesis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, oleh karena itu uji analisis data menggunakan T – independen. Uji T- independent merupakan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan dari dua

variabel setelah data yang didapat bersifat homogen atau bervarian sama. Uji T – independent dipakai apabila kedua sampel tidak saling berhubungan atau bersifat independent.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A Deskripsi Data

Fokus dalam penelitian adalah pengaruh hasil belajar desain busana 1 hasil perlakuan antara penerapan model pembelajaran dengan musik jazz dan musik rock. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif kategori eksperimen dengan pre-eksperimental design, oleh karena itu data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi : (1) hasil belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah desain busana 1 dengan musik jazz dan, (2) hasil belajar mahasiswa yang mengikuti mata kuliah desain busana 1 dengan musik rock.

Hasil perhitungan ukuran sentral

Hasil Perhitungan ukuran sentral (mean, median, modus, std.dev, varians, maximum, minimum, range) praktek sumber inspirasi untuk 48 sampel dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4.1 ukuran Sentral hasil belajar pengaruh musik jazz dan musik rock

Statistik	Musik jazz	Musik rock
N	48	48
Mean	81,90	79,83
Median	80,00	78,00
Modus	80	78,00
Standar Deviasi	5,523	4,596
Varians	25	20

Maximum	90	90
Minimum	65	70

Tabel 4.1 merupakan data perhitungan hasil belajar musik rock dan musik jazz pada materi sumber inspirasi benda buatan, dan benda alam. Dilihat dari hasil belajar, rata –rata dari kedua tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan musik jazz lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan musik rock.

B. Hasil pengujian persyaratan Analisis

Pengujian persyaratan analisis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas.

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas untuk meyakinkan bahwa uji statistik yang digunakan dalam pengujian hipotesis benar – benar dapat dilakukan. Hal ini penting karena jika data tidak normal maka uji T- independent tidak dapat dilakukan. Pengujian dengan menggunakan uji liliefors sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Hasil uji normalitas hasil belajar sumber inspirasi benda
buat menggunakan musik jazz**

Kelompok musik	N	L_{hitung}	L_{tabel}	α	Kriteria Pengujian	kesimpulan
Hasil belajar dengan menggunakan	48	0,088	0,161	0,05	$L_{hitung} < L_{tabel}$ Data normal	$L_{hitung} < L_{tabel}$

musik jazz					$L_{hitung} < L_{tabel}$ Data tidak normal	Data normal
------------	--	--	--	--	---	-------------

Pada tabel 4.2 dapat dilihat nilai L_{hitung} 0,088 lebih kecil dari nilai L_{tabel} 0,161 pada α 0,05 dan $n = 48$. Artinya bahwa untuk hasil belajar materi sumber inspirasi benda buatan berdistribusi normal.

Tabel 4.3. hasil uji normalitas hasil belajar sumber inspirasi benda alam dengan menggunakan media jenis musik rock

Kelompok musik	N	L_{hitung}	L_{tabel}	α	Kriteria Pengujian	kesimpulan
Hasil belajar dengan menggunakan musik rock	48	0,073	0,161	0,05	$L_{hitung} < L_{tabel}$ Data normal $L_{hitung} < L_{tabel}$ Data tidak normal	$L_{hitung} < L_{tabel}$ Data normal

Pada tabel 4.3 dapat dilihat L_{hitung} **0,073** lebih kecil dari nilai L_{tabel} 0,161 pada α 0,05 dan $n = 48$. Artinya bahwa untuk hasil belajar materi sumber inspirasi benda buatan dan benda alam berdistribusi normal.

Perhitungan uji liliefors pada tabel di atas diatas menunjukkan bahwa harga L_{hitung} **lebih kecil dari pada harga L_{tabel} dengan α 0,05** untuk ke dua kelompok tersebut baik pada hasil belajar praktek .artinya data hasil

belajar desain busana untuk materi sumber inspirasi pada semua sampel berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau tidak homogen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji F. Adapun hasil uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil uji homogenitas hasil belajar sumber inspirasi benda buatan dan benda alam dengan menggunakan musik jazz dan musik rock.

Kelompok strategi pembelajaran	F	P	α	Kriteria Pengujian	Kesimpulan
Hasil belajar dengan menggunakan musik jazz dan musik rock	5,387	0,127	0,05	$\rho > \alpha$ data homogen $\rho > \alpha$ data tidak homogen	$\rho > \alpha$ data homogen

Pada tabel 4.4 dapat dilihat nilai $\rho = 0,127$ lebih besar dari nilai α 0,05. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar materi sumber inspirasi benda alam dan benda buatan .

Uji homogenitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai p lebih besar dari nilai α 0,05. Ini menunjukkan bahwa data hasil belajar desain busana 1 pada materi sumber inspirasi benda buatan dan benda alam dengan menggunakan musik jazz dan musik rock adalah homogen sehingga pengujian t- independent varian sama bisa dilakukan.

3. Hasil Uji T- independent

Uji T-independent dipakai apabila kedua sampel tidak saling berhubungan atau bersifat independent. Uji T terbagi dua yaitu uji T-independent varians sama dan uji T-independent varians berbeda atau tidak sama. Dalam penelitian ini dipakai Uji T- independent varian sama karena data yang dihasilkan bersifat homogen. Adapun hasil uji T-independent sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil uji T- independent hasil belajar teori sumber inspirasi benda buatan dengan menggunakan musik jazz dan musik rock

Kelompok musik	N	L_{hitung}	L_{tabel}	α	Kriteria Pengujian	kesimpulan
Hasil belajar dengan menggunakan musik rock dan musik jazz	48	0,050	0,161	0,05	$t_{hitung} < t_{tabel}$ $t_{hitung} < t_{tabel}$	$t_{hitung} < t_{tabel}$

Pada tabel 4.5 dapat dilihat nilai uji T t_{hitung} 1,987 lebih besar dari t_{tabel} 1,684 pada α 0,05. Artinya hasil belajar praktek desain busana untuk materi sumber inspirasi benda buatan dan benda alam dengan menggunakan musik jazz lebih tinggi daripada musik rock.

C. Pembahasan penelitian

Pengujian hipotesis yang diajukan pada hasil belajar penelitian ini telah menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media musik jazz memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar menggunakan media musik rock.

Berdasarkan hasil analisis data telah terbukti adanya pengaruh hasil belajar desain busana antara mahasiswa yang menggunakan musik jazz dan mahasiswa yang menggunakan musik rock. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji T-independent hasil belajar praktek nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti signifikan berbeda. Selanjutnya terbukti bahwa hasil belajar praktek desain busana 1 dari mahasiswa yang mengikuti musik jazz memperoleh skor rata-rata 81,90 lebih tinggi dari pada hasil belajar praktek desain busana 1 yang mengikuti musik rock dengan rata-rata 79,98.

Dilihat dari hasil belajar praktek desain busana 1 dengan materi sumber inspirasi benda buatan dan peristiwa alam, kelompok mahasiswa yang menggunakan musik jazz menghasilkan desain busana dengan nilai yang lebih

tinggi sedangkan kelompok mahasiswa yang menggunakan musik rock cukup menghasilkan hasil desain yang baik.

Berapa keunggulan musik jazz juga diungkapkan oleh ahli- ahli psikolog dan ahli kesehatan, sebagai berikut :

1. Musik jazz dapat mengatasi emosi negatif (marah, cemas, depresi, takut) karena sulit menyesuaikan diri dengan dunia perkuliahan.
2. Musik jazz dapat membuat pikiran menjadi rileks, sehingga mahasiswa dapat membuat desainnya menjadi lebih kreatif dan menghasilkan desain sesuai materi.
3. Musik jazz dapat mempengaruhi perasaan menjadi menyenangkan, karena dengan perasaan menyenangkan mahasiswa pun menjadi lebih tertarik mengerjakan tes desain yang diberikan.
4. Jazz juga berpengaruh terhadap perkembangan saraf - saraf otak. Musik jazz hadir dengan ritme yang teratur, genre musik jazz sangat berperan dalam proses pematangan hemisfer otak kanan, walaupun dapat berpengaruh juga pada hemisfer sebelah kiri, oleh karena adanya cross-over (dari kanan ke kiri dan juga sebaliknya). Efek atau suasana perasaan dan emosi baik persepsi, ekspresi, maupun kesadaran pengalaman emosional, secara predominan diperantarai oleh hemisfer otak kanan. Artinya, hemisfer ini memainkan peran besar dalam proses perkembangan emosi, yang sangat penting bagi perkembangan sifat-sifat manusia yang manusiawi.

Selain memiliki beberapa keuntungan musik jazz (penemuan) juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya musik jazz dapat membuat perasaan mengantuk dikarenakan alunan musik yang pelan dan tenang.

Mata kuliah desain busana memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar dan keterampilan dalam mencipta desain busana yang memiliki daya kreasi, daya fungsi, daya jual dan daya pakai untuk berbagai kebutuhan masyarakat.

Dalam merancang busana selain diperlukan kreatifitas yang tinggi mahasiswa juga harus merancang desain busana yang sesuai dengan sumber inspirasi benda buatan dan peristiwa alam, dengan memperhatikan penerapan unsur dan prinsip desain busana yang tepat meliputi pemilihan warna, texture, motif, dan siluet busananya. Untuk merancang desain busana dengan sumber inspirasi benda buatan dan benda alam, mahasiswa harus meningkatkan kreatifitas sebanyak- banyaknya yang berkaitan dengan sumber inspirasi benda buatan dan peristiwa alam, agar daya imajinasi, dan kreatifitas desain sesuai dengan materi yang ditugaskan.

Musik bisa menjadi salah satu bagian penting dalam proses mencipta desain busana. Karena musik dapat meningkatkan suasana / atmosfir kelas yaitu dengan meningkatkan kesadaran mahasiswa terhadap bagaimana musik dapat meningkatkan kehidupan sehari- hari.

Musik jazz memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan kualitas mahasiswa dalam mencipta desain busana, karena musik jazz bermanfaat dalam

mempengaruhi otak yang berfungsi meningkatkan daya kreatifitas, membuat suasana menjadi tenang, membuat perasaan menjadi rileks sehingga mahasiswa dapat menginspirasi benda buatan dan peristiwa alam untuk dituangkan dalam bentuk desain.

Selain musik jazz, musik rock juga dapat meningkatkan kualitas mahasiswa dalam mencipta desain busana, namun musik rock hanya dapat meningkatkan semangat dan produktifitas dalam membuat sumber inspirasi benda buatan dan benda alam.

Dengan adanya kesesuaian antara proses merancang desain busana dan kegiatan pembelajaran pengaruh musik jazz , wajar jika mahasiswa yang mendengarkan musik jazz rata-rata memiliki hasil desain busana 1 yang lebih tinggi dari pada rata-rata hasil desain busana 1 yang mendengarkan musik rock. Hal ini telah dibuktikan dengan teori yang menyatakan bahwa Musik jazz dapat membuat pikiran menjadi rileks, dan meningkatkan daya tangkap sehingga mahasiswa dapat membuat desainnya menjadi lebih kreatif dan menghasilkan desain sesuai materi, sedangkan musik rock hanya dapat meningkatkan semangat mahasiswa dalam mencipta desain busana, namun tidak dapat meningkatkan daya tangkap dikarenakan ritme musik rock yang terlalu cepat.

Dalam penelitian ini sudah terlihat jelas bahwa hasil mendesain dengan menggunakan musik jazz lebih baik dibandingkan dengan mendesain menggunakan musik rock, tetapi bukan berarti desain yang menggunakan musik rock tidak bagus untuk diterapkan, karena setiap jenis musik memiliki keunggulan

dan kekurangan masing – masing. Dengan demikian hipotesis awal yang menyebutkan “ pengaruh media jenis musik jazz dan musik rock terhadap hasil belajar desain 1 terbukti kebenarannya.

D. Keterbatasan Penelitian

Agar diperoleh hasil yang optimal, berbagai upaya telah dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini. Kendati demikian masih ada beberapa faktor yang sulit dikendalikan, sehingga membuat peneliti ini mempunyai beberapa keterbatasan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pre–
ekperimental design. Sehingga masih banyak faktor yang dapat
mempengaruhi hasil penelitian ini. Mahasiswa tata busana angkatan 2011
datang dari berbagai latar belakang ekonomi, latar belakang keluarga, dan
lingkungan tempat tinggal. Kesamaan karakteristik mahasiswa masih
memerlukan kajian lebih lanjut.
2. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber
inspirasi benda buatan dan benda alam yang merupakan bagian dari mata
kuliah desain busana dalam kelompok mata pelajaran produktif. Oleh
karena itu kesimpulan yang diperoleh hanya berlaku pada materi sumber
inspirasi bentuk buatan dan benda alam

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh musik jazz dan musik rock terhadap hasil belajar mata kuliah desain busana. Setelah semua tahap penelitian dilakukan mulai dari pembuatan proposal penelitian, kemudian pengkaji teori, selanjutnya penyusunan instrumen penelitian yang disertai uji coba dan penyempurnaan instrumen penelitian, sampai dengan pengumpulan data dan analisis data, akhirnya penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa adanya pengaruh musik jazz dan musik rock terhadap hasil belajar desain busana.

Mata kuliah Desain Busana memiliki tujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mencipta desain busana dan keterampilan dalam mencipta desain busana yang memiliki daya kreasi, daya fungsi, daya jual dan daya pakai untuk berbagai kebutuhan masyarakat.

Musik bisa menjadi salah satu bagian penting dalam proses mencipta desain busana. Terutama musik jazz karena, secara umum rata-rata hasil belajar desain busana 1 mahasiswa yang mendengarkan musik jazz lebih baik dari hasil belajar desain busana 1 mahasiswa yang mendengarkan musik rock.

Karena berdasarkan teori musik dan hasil penelitian telah dibuktikan musik jazz dapat meningkatkan daya tangkap, kreatifitas berfikir dan memberikan rasa rileks dalam proses mencipta desain busana 1 dengan materi sumber inspirasi benda buatan dan peristiwa alam. Sedangkan musik rock hanya dapat

meningkatkan. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar desain busana mahasiswa program studi tata busana dengan menggunakan media berupa musik yang baik yaitu menggunakan musik jazz. Dari sisi lain, peneliti menggunakan metode eksperimen pre- experimental design dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh.

B. Implikasi

Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa musik jazz memberikan hasil belajar desain busana yang lebih baik dibandingkan dengan musik rock. Hasil temuan penelitian ini akan memberikan implikasi yang efektif, terutama berkenaan dengan proses pembelajaran desain busana di program studi tata busana, perubahan cara pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya di bidang tata busana.

Musik jazz dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pengajar sebagai media atau alat pendukung dalam proses pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil temuan, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada pada penelitian ini

1. Bagi Dosen : Dengan hasil penelitian berikut pembahasan sebagaimana diuraikan sebelumnya, disarankan kepada dosen agar mencoba menggunakan media musik dalam pembelajaran desain busana, terutama dalam materi sumber inspirasi.

2. Bagi Mahasiswa : Untuk mahasiswa semester akhir dapat menjadi referensi penelitian mengenai media musik dalam pembelajaran tata busana untuk lebih dikembangkan dan disempurnakan menjadi lebih baik.
3. Bagi Pihak Program Studi : Alangkah baiknya program studi dapat mendukung dosen untuk mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar mahasiswa, terutama mahasiswa tata busana.

