PENELITIAN BERSAMA

STUDI DESKRIFTIF PENGGUNAAN SOFTWARE SIBELIUS

PADA MATA KULIAH TEORI MUSIK DI PRODI MUSIK SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA.

Proyek Penelitian dan Pengembangan Masyarakat ini Dilaksanakan Untuk Memenuhi Tanggung Jawab Tri Darma Perguruan Tinggi

Dilaksanakan Oleh:

1. **Feritrio Harmony, M.Pd**
2. **Christanto Hadijaya,S.Sn., M.Pd**
3. **Eno Seylin Yosepin**

SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA

SEMARANG

2021/2022

PENELITIAN BERSAMA

STUDI DESKRIFTIF PENGGUNAAN SOFTWARE SIBELIUS

PADA MATA KULIAH TEORI MUSIK DI PRODI MUSIK SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA.

DIBIAYAI OLEH:

PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (P3M) SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA

Nomor:

Sekolah Tinggi Teologi
KRISTUS ALFA OMEGA

SURAT TUGAS

Nomor : 002/STT-KAO/P3M/I/2021

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Dr. Gidion, M.Th
NIDN	: -
Jabatan	: Ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)

Dengan ini kami menugaskan :

Nama	: 1. Christanto Hadijaya, M.Pd 2. Feritrio Harmony, M.Pd
Jabatan	: Dosen Tetap Prodi S1 Musik Gereja

Untuk melaskasanakan penelitian dengan judul **"EFEKTIFITAS PENGAJARAN TEORI MUSIK SECARA DARING MENGGUNAKAN MEDIA SOFTWARE SIBELIUS DI SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA SEMARANG"** dengan masa penulisan terhitung sejak tanggal 19 Januari – 4 Mei 2021. Demikianlah surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 19 Januari 2021
P3M STT Kristus Alfa Omega
Mengetahui,

Dr. Gidion, M.Th
Ka.P3M

+62 (24) 3000 1010 www.sttkao.ac.id info@sttkao.ac.id
+62 (895) 3972 61336 sttkaosmg @sttkao_official
Kawasan Pendidikan & Sosial Blok E No. 1, Perumahan BSB City, Kec. Mijen Semarang, Jawa Tengah 50219

INSTITUSI: STATUS TERAKREDITASI BAN-PT SK NO: 413/SK/BAN-PT/Akred/PT/V/2015; TEOLOGI: TERAKREDITASI BAN-PT SK NO: 679/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2017; MUSIK GEREJA: TERAKREDITASI BAN-PT SK NO: 120/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2019; PAK: TERAKREDITASI BAN-PT SK NO: 447/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2018; S2 MAGISTER TEOLOGI: PIP SK Dirjen Bimas Kristen RI No: 198 Tahun 2018

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Tahun 2020 menjadi salah satu tahun yang cukup sulit bagi seluruh umat manusia dengan merebaknya pandemi virus Covid-19. Virus baru yang bermula dari kota Wuhan, China ini menyebar hingga masuk ke Indonesia sekitar awal tahun 2020. Pandemi Covid mengakibatkan terjadinya pembatasan mobilitas manusia dengan digalakkannya *social* dan *physical distancing* di seluruh dunia. Orang-orang dihadapkan oleh situasi dimana mereka dianjurkan untuk mengurangi aktifitas di luar rumah, berkontak fisik secara langsung, menghindari kerumunan, serta kebiasaan baru untuk selalu menggunakan masker.

Pembatasan aktivitas ini berdampak buruk pada beberapa sektor ekonomi dan bisnis, terutama sektor yang membutuhkan atau melibatkan banyak orang secara langsung (fisik), misalnya: industri pariwisata, hiburan, seni, dsb. Kondisi tersebut memicu terjadinya PHK serta hilangnya beberapa lapangan pekerjaan. Dalam Laporan Perekonomian 2020 oleh Badan Pusat Statistik Nasional menyatakan, ”Situasi pandemi turut berdampak pada semua sektor perekonomian, terbukti dari

pertumbuhan ekonomi Kuartal I tahun 2020 yang hanya sebesar 2,97 persen"[1]. Indonesia mengalami tekanan yang cukup berat akibat pandemi Covid, oleh karenanya pemerintah melakukan beberapa strategi dalam anggaran negara salah satunya adalah pemberian bantuan bagi masyarakat seperti dana Bantuan Langsung Tunai (BLT), Bansos UMKM, dsb. Hal ini dilakukan agar daya beli dan penyerapan belanja tetap stabil, serta mengurangi resiko terjadinya krisis moneter yang lebih besar seperti yang terjadi di tahun 1998.

Berkaitan dengan adanya wabah Covid-19 pada awal tahun 2020,pemerintah kemudian mengeluarkan himbauan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah. Hal ini dilakukan demi memutus rantai penyebaran virus dan menjaga keamanan serta keselamatan peserta didik dan tenaga pendidik.Dengan adanya himbauan tersebut maka proses pembelajaran dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan teknologi dan media internet.

Wabah covid tidak hanya berdampak pada kehidupan ekonomi dan bisnis, bahkan dunia pendidikan pun terkena imbasnya. Pelarangan untuk mengadakan kegiatan belajar mengajar secara langsung membuka era baru dalam wajah pendidikan di tanah air. Semenjak Indonesia mengeluarkan aturan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dengan bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19, proses adaptasi dilakukan dengan berkegiatan di dalam rumah atau istilah *"Work From Home"* (WFH). Mengikuti kebijakan pemerintah

[1] Badan Pusat Statistik Nasional, "Laporan Perekonomian Indonesia 2020", Penerbit BPS. 2020. Hal 25.

dalam hal melaksanakan WHF, banyak lembaga pendidikan baik formal maupun informal mengubah proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring (*online*). Ketersediaan akses internet serta perangkat teknologi pendukung mutakhir yang telah ada saat ini menjadi hal yang patut disyukuri sehingga memungkinkan orang-orang tetap berkomunikasi jarak jauh secara *real time.*

Demikian halnya yang terjadi pada kampus STT Kristus Alfa Omega, sejak diberlakukannya PSBB di bulan Maret 2020, seketika perkuliahan yang sedang berlangsung dalam semester itu dialihkan menjadi perkuliahan daring. Awal mulanya WFH diberlakukan hanya selama dua minggu, tetapi melihat kondisi pandemi di kota Semarang yang tidak kunjung membaik akhirnya pihak kampus memperpanjang kebijakan WFH hingga akhir tahun 2020. Tentu proses ini tidaklah mudah, perlu adanya penyesuaian-penyesuaian baik dari pihak kampus, dosen serta mahasiswa. Regulasi mengenai mekanisme Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) juga sedikit berubah menyesuaikan kondisi yang terjadi akibat pembelajaran daring.

Proses KBM secara daring memiliki beberapa kelemahan di antaranya; jaringan internet yang tidak stabil (terutama bagi mahasiswa yang berada di daerah yang jauh dari kota), terbatasnya limit waktu jika menggunakan platform seperti aplikasi Zoom dan Whatsapp, hasil suara yang tidak jernih (*noise*) karena kondisi lokasi para mahasiswa, serta kendala-kendala lain seperti gangguan pada perangkat *handphone* dan laptop yang digunakan. Di samping itu faktor latensi suara yang diterima dari sumber suara (*transmitter*) menuju ke penerima (*receiver*) merupakan hal yang tidak dapat dihindari karena data membutuhkan waktu sepersekian detik

bertransfer dari *transmitter* ke *receiver*.

Hal di atas merupakan permasalahan yang berusaha dipecahkan oleh Program Studi Musik Gereja di STT Kristus Alfa Omega. Perubahan perkuliahan musik yang dahulu selalu dilakukan secara tatap muka *(offline)* menjadi dalam bentuk daring *(online)* menjadi hal yang sulit untuk diterapkan. Bukan hanya mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menangkap pelajaran, namun dosen juga merasa tidak bisa maksimal dalam memberikan materi kuliah. Pembelajaran daring ini juga membentuk kemandirian belajar dan juga mendorong interaksi antar mahasiswa. Sedangkan bagi dosen metode pembelajaran daring hadir untuk mengubah gaya mengajarkonvensional yang secara tidak langsung akan berdampak pada profesionalitas kerja.

Salah satu mata kuliah yang fundamental dalam jurusan musik adalah Teori musik, meskipun mata kuliah ini bersifat teori, namun pelaksanaaan pembelajaran melaui daring cukup membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan dosen, sedangkan mata kuliah teori musik sangat penting karena menjadi dasar pembelajaran musik. Tingkat keberhasilan mahasiswa dalam memahami teori-teori musik akan berdampak pada mata kuliah yang lain. Di masa pandemic Covid 19 ini diperlukan sebuah upaya strategis untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Program Studi Musik Gereja di STT Kristus Alfa Omega telah melaksanakan proses belajar secara daring sesui anjuran pemerintah, hanya saja terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mengajar teori musik.

Dalam menjelaskan teori musik, dosen tidak hanya cukup menjelaskan teori

secara lisan, tetapi perlu memberi contoh-contoh dalam secara audio visual agar penjelasan dimengerti mahasiswa. Dibutuhkan media pendukung untuk membantu mempermudah proses mengajar seperti software Sibelius. Software Sibelius dapat diaplikasikan dalam pengajaran daring, tujuannya yaitu untuk membantu dosen dalam pemberian materi ajar dengan lebih jelas. Software Sibelius mempunyai fitur yang mendukung dosen untuk menjelasakan simbol-simbol, notasi, ritme musik dalam bentuk audio visual. Sehingga walaupun proses pembelajaran dilakukan secara daring mahasiswa dapat dengan mudah memahami penjelasan dosen.

Penelitian ini akan melihat pemaanfaatan Software Sibelius dalam proses belajar secara daring di kelas Teori Musik 1 . Seberapa besar manfaat penggunaan Software Sibelius akan diketahui pada nilai akhir semester mata kuliah Teori musik 1

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di muka, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan software Sibelius di Program Studi Musik Gereja di STT Kristus Alfa Omega terhadap pemahaman mahasiswa pada teori musik 1 ?
2. Apa manfaat software Sibelius dalam proses perkuliahan teori musik secara daring ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan software Sibelius di Program Studi Musik Gereja di STT Kristus Alfa Omega terhadap pemahaman mahasiswa pada teori musik 1
2. Mengetahui manfaat software Sibelius dalam proses perkuliahan teori musik secara daring

D. MANFAAT PENELITIAN

Setelah pertanyaan-pertanyaan di atas terjawab dari hasil penelitian dan pencarian informasi yang diperoleh dengan jelas, maka penulisan ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain:

1. Sebagai model perkuliahan musik yang dapat dicontoh bagi perkuliahan mata kuliah lainnya baik secara internal maupun eksternal.
2. Melalui evaluasi diharapkan dapat menemukan model pembelajaran yang efektif agar daya serap kepada peserta didik dapat maksimal.
3. Dapat dijadikan studi berkelanjutan bagi kegiatan belajar mengajar daring terutama yang berhubungan dengan pengajaran musik baik teori maupun praktek.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

Bagian deskripsi teori akan membahas tentang teori-teori yang mendukung variabel-variabel penelitian ini. Antara lain, pembelajaran *daring,* teori musik, *Software* Sibelius. Penjelasan selengkapnya dapat dilihat pada uraian di bawah ini :

1. Pembelajaran *Daring*

Pembelajaran *Daring* merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas dan massif. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara massif dengan peserta didik yang tidak terbatas. Pembelajaran Daring bisa saja dilaksanakan dan diikuti secara berbayar bahkan gratis.[2]

Pembelajaran *Daring* atau biasa disebut *E-learning* merupakan singkatan dari "e" yang berarti "elektronik" dan "*learning*" yang berarti "pembelajaran". *E-*

[2] Yusuf Bilfaqih & M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), Hal 1

learning merupakan pembelajaran yang berbasis media elektronik. Adapun menurut Sukmadinata (2012:206-207) e pada *e-learning* tidak hanya singkatan dari elektronik saja, akan tetapi merupakan singkatan dari *experience* (pengalaman, *extended* (perpanjangan), dan *expended* (perluasan).

Chandrawati (2010) menyatakan bahwa, *e-learning (electronik learning)* merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Sedangkan Effendi dan Hartono (2005:6) menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan semua kegiatan yang menggunakan media komputer dan atau internet. Brown dan Feasey (Darmawan, 2012:26) juga menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar. Sejalan dengan Rusman, Kurniawan & Riyana (2012:263) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran.

Menurut Siahaan (2002) setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas *(classroom instruction)*, yaitu:

a. Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya operasional, peserta

didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen, apabila materi *e-learning* diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi *e-learning* di programkan untuk menjadi materi *encrichment* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Sebagai *encrichment,* apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk mengakses materi *e-learning* yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di kelas. Sebagai remedial, apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka di kelas. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. Subtitusi (Pengganti)

Tujuan dari *e-learning* sebagai pengganti kelas konvensional adalah agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan

waktu dan aktivitas lain sehari-hari. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti peserta didik:

Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional).

1) Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan,

2) Sepenuhnya melalui internet.

Menurut Munir (2009:173-174) faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh adalah memillih internet untuk kegiatan pembelajaran. memilih internet ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu:

1. Analisis kebutuhan *(need analysis)*

Pemanfaatan *e-learning* sangat tergantung pada pengguna dalam memandang atau menilai *e-learning* tersebut. Digunakannya teknologi tersebut jika *e-learning* itu sudah merupakan kebutuhan. Untuk menentukan apakah seseorang atau lembaga pendidikan membutuhkan atau tidak *e-learning* itu, maka diperlukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul, yaitu apakah fasilitas pendukungnya sudah memadai, apakah didukung oleh dana yang memadai, dan apakah ada dukungan dari pembuat kebijakan. Jika berdasarkan analisis kebutuhan itu diputuskan bahwa *e-learning* diperlukan, maka perlu membuat studi kelayakan *(fasibilitystudy)*. Ada beberapa komponen penilaian dalam studi kelayakan yang perlu dipertimbangkan, antara lain:

a. Secara teknis, apakah jaringan internet bisa dipasang beserta infrasruktur pendukungnya, sepeti jaringan komputer, instalasi listrik, saluran telepon, dan sebagainya.
b. Sumber daya manusianya yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau ketetampilan *(skill dan knowledg)* yang secara teknis bisa mengoperasikannya.
c. Secara ekonomis apakah kegiatan vang dilakukan dengan *e-learning* ini menguntungkan atau tidak, apakah akan membutuhkan biaya yang besar atau kecil.
d. Secara sosial, apakah sikap *(attitude)* masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan *e-learning* sebagai bagian dari teknologi dan omunikasi. Untuk itu perlu diciptakan sikap *(attitude)* yang positif terhadap *e-learning*, khususnya. Dan teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya, agar bias mengerti potensi dan dampaknya bagi pembelajar dan masyarakat.

2. Rancangan pembelajaran

Dalam menentukan rancangan pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa hal, antara lain:

a. *Course content and learning unit analysis* (Analisis isi pembelajaran), seperti ruang lingkup *(scope)* dan urutan *(sequence)* materi pembelajaran, atau topik yang relevan.
b. *Learner analysis* (analisis pembelajar), seperti: latar belakang pendidikan, usia, status pekerjaan, dan sebagainya.

c. *Learning context analysis* (analisis berkaitan dengan pembelajaran), seperti: kompetensi pembelajaran yang akan dan ingin dibahas secara mendalam pada rancangan ini.
d. *Intructional analysis* (analisis pembelajaran), seperti: materi pembelajaran yang akan dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugas-tugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan seterusnya.
e. *State instructional objectives* (tujuan pembelajaran) yang disusun berdasarkan hasil dari analisis pembelajaran.
f. *Contruct criterion test items* (penyusun tes) yang didasarkan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
g. *Select instructional strategt* (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.

3. Tahap pengembangan

Pengembangan *e-learning* dilakukan mengikuti perkembangan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia. Selain itu, pengembangan *prototype* materi pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan digunakan pun perlu di pertimbangkan dan di evaluasi secara terus menerus.

4. Pelaksanaan

Prototype yang sudah lengkap dapat dipindahkan ke jaringan komputer (LAN). Untuk itu pengujian terhadap *prototype* hendaknya terus menerus dilakukan.

Dengan pengujian ini akan diketahui berbagai hambatan yang dihadapi, seperti berkaitan dengan management *course tool*, apakah materi pembelajarannya memenuhi standar materi pembelajaran mandiri *(self learning materials*).

5. Evaluasi

Sebelum dilakukan evaluasi, program terlebih dahulu diuji coba dengan mengambil beberapa sample orang. Dari uji coba ini baru dilakukan evaluasi. *Prototype* perlu dievaluasi dalam jangka waktu relative lama dan secara terus menerus untuk diketahui kelebihan dan kekurangannya. Proses dari kelima tahapan tadi di perlukan waktu yang relative lama dan dilakukan berulang kali, karena prosesnya terjadi secara terus menerus. Masukan dari pembelajar atau pihak lain sangat di perlukan untuk perbaikan program tersebut.

Mengacu pada pendapat para ahli diatas tentang daring/*e-learning* dapat disimpulkan bahwa daring/*e-learning* merupakan pembelajaran yang berbasis media elektronik seperti komputer/laptop, *smartphone*, yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas yang berisikan teks, foto, video dan suara sebagai bentuk sarana pelayanan pembelajaran jarak jauh. Metode daring sangat relevan dalam keadaan pandemik yang saat ini sedang melanda dunia, karena metode ini memiliki tingkat keamanan yang lebih disbanding metode konvensional, dimana dimasa pandemic Covid 19 saat ini perlu memperhatikan protocol Kesehatan yang salahsatunya adalah menjaga diri dari interaksi yang berdekatan.

2. Teori Musik

Menurut Djohan (2016) Musik adalah produk pikiran. Maka elemen vibrasi dalam bentuk frekuensi, amplitudo, dan durasi belum menjadi musik, sampai semua itu di tranformasi secara neurologis dan diinterpretasikan melalui otak menjadi *pitch* (nada-harmoni), *timbre* (warna suara), dinamika (keras-lembut), dan tempo (cepat-lambat). Transformasi ke dalam musik dan respon manusia (perilaku) merupakan hal yang unik untuk dikenali (kognisi). Musik juga memiliki dimensi kreatif dan memiliki bagian-bagian yang identik dengan proses belajar secara umum. Dalam musik terdapat analogi melalui persepsi, visual, auditori, antisipasi, induktif-deduktif, memori, konsentrasi, dan logika.

Secara umum pengertian teori musik adalah sebuah cabang ilmu yang menjelaskan unsur-unsur musik dan mencakup pengembangan serta penerapan metode untuk menganalisa maupun mengubah musik, juga keterkaitan antara notasi musik dan pembawaan musik. Hal-hal yang di pelajari dalam teori musik mencakup seperti Garis paranada, Nada (titinada), Tanda kunci, Birama, dan Dinamik serta tanda-tanda penting dalam musik.

Musik memiliki beberapa unsur yang terdapat didalamnya. Unsur-unsur musik terdiri dari beberapa kelompok yang secara bersama merupakan satu kesatuan membentuk suatu lagu atau komposisi musik. Semua unsur musik tersebut berkaitan erat dan sama-sama mempunyai peranan penting dalam sebuah lagu (Widhyatama, 2012: 02). Adapun unsur-unsur musik secara umum menurut Soedarsono (Hidayat, 2011: 23) adalah sebagai berikut:

a. Suara

Suara merupakan perubahan getaran udara (Djohan, 2016:10). Dalam musik gelombang suara biasanya dibahas tidak dalam panjang gelombangnya maupun periodenya, melainkan dalam frekuensinya. Aspek-aspekdasar suara dalam musik dijelaskan dalam tala (tinggi nada), durasi (beberapa lama suara ada), intensitas dan timbre (warna bunyi).

b. Notasi

Notasi musik merupakan penggambaran tertulis atas musik. Dalam notasi balok, tinggi nada digambarkan secara vertikal sedangkan waktu digambarkan secara horizontal.

c. Melodi

Menurut Jamalus (1996: 16) melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan atau ide. Sedangkan menurut Ali (2006: 56) melodi adalah rangkaian nada-nada dalam notasi yang dibunyikan secara berurutan. Menurut Turek (1988:80-81) "*A melody is, in the most general sense, a succession of pitches in rhythm. Those pitches are usually organized into one or more large units. Thus, pitch, rhythm and form are the essence of most melodies*". Melodi dalam pengertian umum dapat diartikan sebagai rangkaian atau urutan dari nada-nada didalam irama. Nada-nada tersebut biasanya tersusun dalam satu kesatuan yang lebih besar. Jadi nada, irama dan bentuknya adalah unsur dasar dari melodi.

d. Irama/ ritme

Irama/ ritme adalah pengaturan logis rangkaian bunyi berdasar lama-singkatnya ia dibunyikan agar menghasilkan sebuah gagasan musikal (Kristianto, 2007: 90). Sedangkan menurut Suwarto dkk (1996: 18) irama ialah rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam musik dan tari. Irama dalam musik terbentuk oleh bunyi dan diam dengan bermacam lama waktu yang membentuk pola irama dan bergerak menurut pulsa nada dalam ayunan. Secara umum ritme mencakup keseluruhan aspek musikal yang berhubungan dengan waktu, sedangkan secara spesifik, ritme merupakan konfigurasi pola ketukan tertentu baik yang berasosiasi dengan tempo atau sukat tertentu maupun tidak.

Pemahaman unsur irama meliputi notasi irama, tanda diam dan birama. Notasi irama, notasi adalah not, sama dengan lambang atau simbol bunyi (Hariyadi, 1989: 11). Tanda birama, gunanya untuk menunjukkan birama mana yang akan dipakai pada sebuah lagu dan menentukan nilai not pada tiap ruas birama. Macam-macam tanda birama tersebut antara lain birama tunggal (sederhana) : 2/4, ¾, 4/4 dan birama susun : 6/8, 9/8, 12/8. Pemahaman unsur irama ini jadi sangat penting, karena komunikasi melalui musik pada dasarnya adalah pengekspresian dari nada-nada dan irama tersebut.

e. Harmoni

Harmoni adalah beberapa nada yang berbeda tinggi atau rendahnya yang dibunyikan secara bersamaan (akord). Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan Khodijat (1986: 32) bahwa harmoni juga pengetahuan tentang hubungan nada-nada dalam akord serta hubungan antara masing-masing akord. Sementara menurut Harry

Suwarto dkk (1996: 26) harmoni. Menurut Jamalus (1988: 30) trinada atau akord adalah gabungan tiga buah nada yang terbentuk dari salah satu nada dengan nada *terts* atau nada ketiga nada *kwint* atau nada kelima, dapat juga dikatakan terts tersusun. Sedangkan menurut Mudjilah (2004: 56) istilah akord dapat terdiri dari empat buah nada atau bahkan lebih, sedangkang akord yang hanya terdiri dari tiga buah nada disebut triad. Triad disusun oleh tiga buah nada yang terdiri atas nada alas (*root*), nada ketiga (*terts*), dan nada kelima (*kuint*).

f. Bentuk/ Struktur

Menurut Jamalus (1988: 35-36) bentuk/struktur lagu ialah susunan serta hubungan antara unsur-unsur musik dalam suatu lagu sehingga menghasilkan suatu komposisi atau lagu yang bermakna. Dasar pembentukan lagu ini mencakup pengulangan suatu bagian (repetisi), pengulangan dengan bermacam-macam perubahan (variasi atau sekuens), atau penambahan bagian baru yang berlainan/berlawanan (kontras), dengan selalu memperhatikan keseimbangan antara pengulangan dan perubahannya. Bentuk/struktur lagu tersebut ada yang dinamakan bentuk biner (dua bagian) yang diberi simbol AB. Bentuk biner ini dapat diperpanjang sehingga menjadi bentuk AAB, ABB, AABB. Sedangkan bentuk yang lainnya adalah bentuk terner sederhana (tiga bagian) yang diberi simbol ABA. Bentuk terner ini dapat juga diperpanjang/divariasikan menjadi AABA atau AABABA.

g. Tempo

Tempo adalah tingkatan kecepatan sebuah komposisi dimainkan dalam *beat*/ ketukan per menit (Kristianto, 2007: 114). Sedangkan menurut Soeharto (1992: 22)

tempo adalah cepat lambatnya suatu karya musik. Dari kedua penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tempo adalah cepat atau lambatnya sebuah komposisi dimainkan per menit. Sebagian tanda tempo menggunakan istilah dari bahasa Itali dan merupakan istilah resmi yang dipakai secara umum. Disamping itu terdapat istilah-istilah lain yang khusus menyatakan perubahan-perubahan kecepatan dalam suatu lagu. Istilah-istilah tersebut diantaranya *ritardando* artinya makin lama makin lambat dan *accelerando* artinya makin lama makin cepat.

h. Dinamik

Menurut Mudjilah (2004: 65) tanda dinamik adalah tanda untuk menentukan keras lembutnya suatu bagian/ phrase kalimat musik. Sedangkan menurut Jamalus (1988: 39) dinamik adalah keras lembutnya volume suara dalam permainan musik. Dinamik dinyatakan dengan istilah-istilah dalam bahasa Latin. Secara garis besar dinamik dibagi menjadi dua macam yaitu keras dan lunak. Istilah *crescendo* artinya makin lama makin keras dan *decrescendo* artinya makin lama makin lembut.

i. Warna Nada

Warna nada merupakan ciri khas bunyi yang terdengar bermacam-macam melalui sumber bunyi yang berbeda-beda. Istilah untuk menunjukkan warna nada adalah timbre. Faktor lain untuk menghasilkan warna nada pada *instrument* musik sesuai dengan apa yang diinginkannya adalah cara memproduksinya. Dan warna nada dipengaruhi juga oleh teknik memproduksinya seperti *legato, staccato, sporzando, arpeggio, glissando,* dan *vibrato.* Perbedaan warna nada inilah yang menghasilkan keindahan dalam suatu permainan musik.

3. *Software* Sibelius

Berdasarkan pendapat Spreadbury (2011:7), bidang teknologi informasi tidak lepas daripada kata software. Musikal Notation Software atau software notasi musik sudah banyak ditemukan dan tersedia secara luas. Teknologi software ini digunakan untuk menulis notasi maupun mengkomposisi musik. Menurut Holmes (2002:5)dalam perkembangannya, software untuk komputer musik dibagi menjadi tiga kategori, yaitu notater, composer,dan reader. Notater merupakan software yang diciptakan untuk menotasikan atau difungsikan sebagai aplikasi untuk menulis notasi, seperti Encore, Allegro, Mozart, MuseScore, *Finale, Sibelius, Musik Notation, Crescendo,* dan *Vivace*. Sibelius 7 adalah salah satu dari aplikasi yang digunakan untuk menulis notasi. Sibelius 7 juga berfungsi sebagai *composer software*. *Composer* merupakan *software* yang diciptakan untuk mengkomposisikan atau difungsikan sebagai aplikasi untuk membuat dan menggabungkan musik untuk menjadi sebuah karya yang siap dinikmati. Meskipun memiliki kemampuan untuk membuat komposisi musik, Sibelius 7 tidak memiliki fitur selengkap *composer software* seperti *Pro-tools* dan *Nuendo*.

Sibelius 7 memiliki banyak kelebihan, seperti *smooth screen, virtual instrumens, easy recording,* dan *easiest midi plug-in*. *Smooth screen* (tampilan halus) Sibelius 7 merupakan tampilan sempurna yang disajikan oleh Sibelius agar pengguna dapat menuliskan notasi dengan baik dan tepat pada posisinya. Sibelius 7 juga memiliki kualitas tampilan notasi yang sempurna dan kualitas bunyi instrumen yang

nyata (*virtual instrumen*) sehingga memudahkan pengguna untuk membuat musik.

Sibelius 7 mengolah data berupa data digital. Data pada program aplikasi *encore* dapat dilihat sekaligus dapat didengarkan. Jadi data pada *encore* adalah berupa data audio visual, sehingga dapat digunakan untuk membantu pembelajaran musik. Disamping dapat melihat notasinya, suara dari notasi yang tertulis dapat pula didengarkan bersamaan. Jenis-jenis suara atau instrumen musik yang menyuarakan notasi dapat dipilih melalui staff sheet. Akan tetapi *encore* sebenarnya bukan program yang ditujukan untuk mengolah suara, karena suara yang dihasilkan adalah data perintah yang dikirimkan dalam format MIDI (Musikal Instrumen Digital Interface).

Sibelius 7 merupakan *software notater* yang mudah untuk dioperasikan daripada *software* lain, karena tampilan Sibelius 7 yang sederhana dan disesuaikan dengan komputer yang digunakan untuk menjalankannya, dan Sibelius selalu mengeluarkan berbagai versi barunya dengan fitur yang disesuaikan dengan model OS yang sedang digunakan oleh pengguna. Standar operasional Sibelius 7 disesuaikan dengan sistem operasional *windows* yang sedang digunakan, sehingga memudahkan pengguna untuk mencari pilihan bantuan yang akan digunakan.

Berdasarkan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa Sibelius 7 dapat digunakan untuk memperkenalkan notasi musik dan akor di dalam perkuliahan, teori-teori musik yang cukup banyak dapat disampaikan dengan lebih mudah menggunakan Sibelius. Suara dari notasi yang tertulis yang dapat didengarkan bersamaan akan mempermudah mahasiswa musik memahami teori-teori musik. Perpaduan antara visual dan audio bisa menjadi sarana yang paling efektif untuk

media pembelajaran.

4. Kerangka Berpikir

Teori musik merupakan salah satu mata kuliah pokok di dalam program studi musik gerejawi STT KAO. Penguasaan materi teori musik berpengaruh besar pada matakuiah yang lain, baik mata kuliah yang bersifat teori maupun praktis. Pandemi Covod 19 yang terjadi saat ini turut mempengaruhi proses belajar mengajar. Materi ajar yang biasanya disampaikan dosen secara langsung dikelas tidak dapat lagi dilakukan karena aturan pemerintah yang ketat mengenai *social distancing*, sehingga keadaan ini mempersulit proses belajar-mengajar. Jika keadaan ini bertahan terus dalam jangka waktu yang panjang, tentu akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa dan juga akan memberi dampak yang buruk bagi pertumbuhan pendidikan nasional.

Agar proses belajar mengajar tetap bisa terlaksana, digunakanlah metode mengajar secara daring, tanpa terkecuali pada mata kuliah teori musik. Salah satu cara yang dapat digunakan dosen untuk meningkatkan perhatian dan minat mahasiswa yaitu dengan menggunakan media yang berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan informasi didalam proses komunikasi kegiatan belajar mengajar. Media yang dimaksud adalah media Software Sibelius . Melalui media Software Sibelius, diharapkan mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh dosen sekalipun disampaikan secara daring. Diharapkan pula dengan

media Software Sibelius tersebut dapat merangang kemampuan berfikir mahasiswa secara kreatif dan menyeluruh, memotifasi serta menimbulkan minat mahasiswa dalam belajar teori musik, sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang efektif, efisien serta menyenangkan dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.[3] Penelitian jenis kualitatif dapat juga diistilahkan dengan penelitian ilmiah yang menekankan pada karakter alamiah sumber data.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan termasuk penelitian studi kasus maka hasil penelitian ini bersifat analisis-deskriptif yaitu berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku yang diamati terutama terkait dengan bagaimana pemanfaatan software Sibelius dalam pembelajaran teori musik 1 dan 2 secara daring di Program studi musik gereja STT KAO Semarang.

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Kejelasan tempat dan waktu sangat penting agar dalam penelitian ini mendapat gambaran dan informasi yang lebih jelas, lengkap, serta memungkinkan dan mudah bagi peneliti untuk melakukan penelitian observasi. Penulis menetapkan lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian akan dilakukan yaitu di Balai program studi musik gereja STT KAO, Jl. Jati Barang, RW001/RT001, Kel. Jati Barang, Kec. Mijen, Jatibarang, Kec. Mijen, Kota Semarang, Jawa Tengah 50219. Penelitian dilakukan pada bulan September 2021-sampai maret 2022, dalam kelas mata kuliah Teori Musik

---

[3] Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung,: Remaja Rosdakarya, 2002) hlm. 9

C. SUMBER DATA

Menurut Lexy. J. Moleong dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif yang menguti dari Lofland, mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistic.[4]

Sedangkan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya adalah berupa benda, gerak, atau proses sesuatu. Apabila menggunakan dokumentasi, maka dokumen atau catatanlah yang menjadi sumber datanya.[5]

Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data yaitu, sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berupa kata-kata diperoleh dari wawancara dengan para informan yang telah ditentukan yang meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Teori Musik 1 dan 2 secara daring menggunakan Software Sibelius di program studi musik gereja STT KAO Semarang. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data kurikulum, daftar nama Dosen, peserta didik dalam kelas Teori Musik 1 dan 2, profil Program Studi Musik Gereja STT KAO Semrang, serta foto-foto kegiatan belajar mengajar yang ada di dalamnya.

D. FOKUS PENELITIAN

---

[4] Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm, 112.

[5] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), hlm. 107.

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan (Moleong, 2010). Kajian penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran Teori Musik 1 secara daring menggunakan Software Sibelius di program studi musik gereja STT KAO Semarang, meliputi materi-materi yang diajarkan, metode yang digunakan dalam pembelajaran.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Arikunto adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya.[6]

Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.[7] Dalam observasi peneliti berlaku sebagai pengamat penuh yang dapat melakukan pengamatan terhadap gejala atau proses yang terjadi di dalam situasi yang sebenarnya yang langsung diamati. Peneliti juga menjadi pemeran serta atau partisipan yang ikut melaksanakan proses belajar mengajar Teori Musik 1 dan 2 secara daring menggunakan Software Sibelius di

---

[6] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), hlm. 134.

[7] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* , (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 310.

program studi musik gereja STT KAO Semarang.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan.[8] Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, di mana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat.[9] Dalam proses wawancara (*interview*), pewawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik dan kondusif sehingga informan bersedia bekerjasama, dan dapat memberikan informasi yang sebenarnya dengan leluasa. Teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah secara terstruktur (tertulis) yaitu dengan menyusun terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang akan disampaikan kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar pembicaraan dalam wawancara lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar. Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat dikembangkan peneliti melalui pertanyaan yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung.[10]Saat wawan cara seringkali muncul gagasan-gagasan secara spontan yang justru dapat menggali informasi dengan lebih teliti.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan

[8] Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 135.
[9] Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm.138.

[10] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), hlm. 203.

sebagainya.[11]

Dokumentasi dapat digunakan peneliti untuk menggali data berupa dokumen terkait pembelajaran pembelajaran Teori Musik 1 dan 2, seperti, silabus, RPP, dokumen penilaian, buku acuan pembelajaran, jadwal kegiatan pembelajaran, daftar nama mahasiswa, sarana dan prasarana, foto-foto dokumenter, dan sebagainya.

4 . Metode analisis data

Analisis data adalah penysunan dalam mengkategorikan data, mencari pola dengan maksud memahami makna nya.Teknik ini menggunakan analisis kualitatif. Dalam setiap kasu, apaun bentuknya, analisis kualitatif dilaksanakan seolah- olah tanpa henti untuk menguji beberapa gejala diantaranya ruang, perilaku dan waktu (spradly dalm rohidi, 1992:90)

Dalam proses analisis data ada tiga unsur yang harus dipertimbangkan oleh penganalisis, yaitu reduksi kata sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (rohidi, 1992:95-96). Lebih lanjut rohidi menjelaskan bahwa reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokuskan, penyederhanaan, dan abstraksi yang ada dakam cacatan lapangan. Sajian data adalah suatu susunan informasi yang memungkinkan kesimpulan peneliti dapat di tarik. Langkah terakhir dari analisis data dalam penelitian ini oleh rohidi (1992:96) adalah penarikan kesimpulan verifikasi. Kesimpulan yang ditarik perlu diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil meninjau ulang pada catatan-catatan lapangan untuk memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Dengan adanya verifikasi kesimpulan yang semula masih mengambang akan menjadi relevan dan lengkap.

F. KEABSAHAN DATA

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

[11] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002, Cet.XII), hlm.149.

teknik Triangulasi. Menurut Lexy J. Moleong (2012:330) “triangulasi adalahteknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”. Denzin (dalam Lexy J. Moleong, 2012:330) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data triangulasi dengan sumber dan triangulasi dengan metode. Menurut Patton (dalam Lexy J. Moleong, 2012:330) triangulasi dengan sumber “berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif”. Sedangkan triangulasi dengan metode menurut Patton (dalam Lexy J. Moleong,2012:330) terdapat dua strategi, yaitu (1) pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan (2) pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

Dengan teknik triangulasi pada sumber-sumber yang ada, peneliti membandingkan hasil wawancara yang diperoleh dari masing-masing sumber atau informan penelitian sebagai pembanding untuk mengecek kebenaran informasi yang didapatkan. Selain itu peneliti juga melakukan pengecekan derajat kepercayaan melalui teknik triangulasi dengan metode, yaitu dengan melakukan pengecekan hasil penelitian dengan teknik pengumpulan data yang berbeda yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga derajat kepercayaan data dapat valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Software Sibelius Pada Teori Musik Program Studi Musik Gereja Di STT Kristus Alfa Omega.

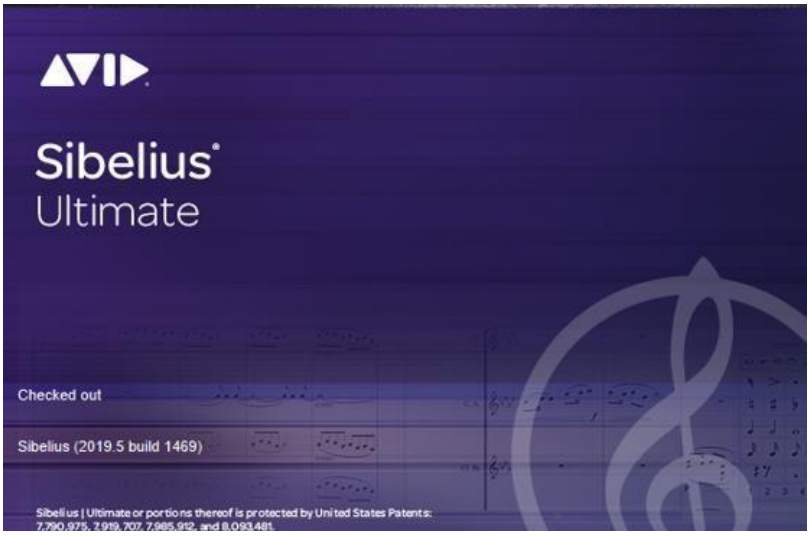
Dalam proses belajar mengajar Teori Musik Program Studi Musik Gereja Di STT Kristus Alfa Omega dosen membagi dalam tiga tahap pembelajaran, yaitu pengenlan software Sibelius, penerapan software Sibelius dalam teori musik, dan evaluasi kegiatan belajar mengajar dengan software Sibelius.

Hal pertama yang anjurkan dosen kepada mahasiswa sebelum memulai perkuliahan diawal semester adalah untuk menginstal software sibelius di komputer atau laptop masing masing. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat lebih leluasa mempelajari sorfware Sibelius sebagai alat bantu dalam proses belajar Teori musik. Bagi mahasiswa yang tidak memiliki computer atau laptop, dapat bergabung dengan rekan yang memiliki nya.

Pada awal pembelajaran dosen memulai dengan menjelaskan cara penggunaan Sibelius, yaitu dengan mengenalkan tahap-tahap penggunaan software. Dosen memperkenalkan *tools* yang ada pada software sehingga mahasiswa bisa belajar mengaplikasikannya. Setelah menjelaskan, dosen memberi ruang pada mahasiswa untuk meresapi penjelasan yang barusaja diberikan, lalu dosen memberi kesempatan maha siswa untuk bertanya, bila ada yang kurang jelas.

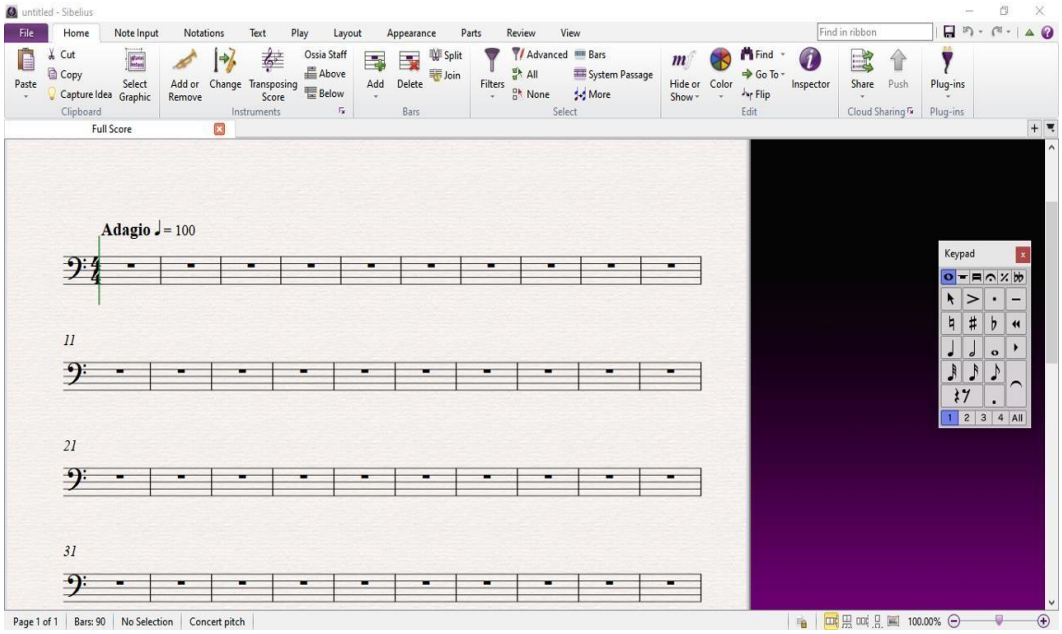
Pengenalan tools dan dan symbol musik dilakukan pada pertemuan awal kelas pada bulan September 2020, dengan durasi 2x45 menit setiap pertemuan. Pada sesi ini mahasiswa aktif bertanya pada dosen , karena software Sibelius masih terbilang baru bagi mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa masih berusaha menghafal letak-letak tools dengan

bimbingan dosen. Mereka mencoba mengaplikasikannya dalam lembar kerja Sibelius. Hal ini dilakukan agar mahasiswa semakin terbiasa menggunakan software ini.



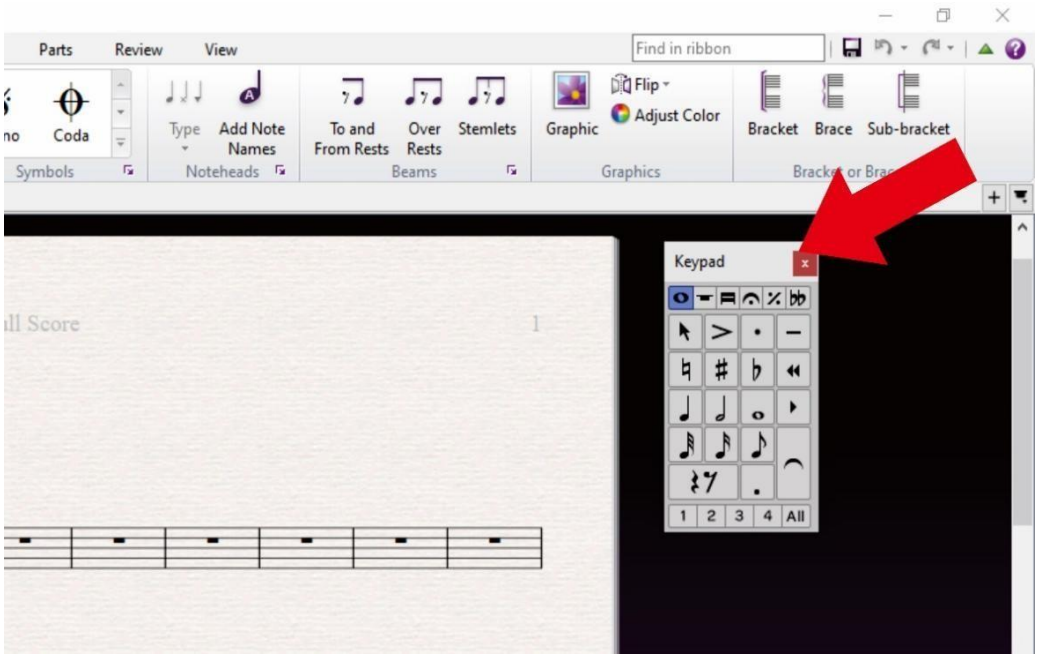
Gambar 4.1 : Tampilan Awal Sibelius (Dokumen Pribadi)

Di atas adalah tampilan opening software Sibelius Ultimate, gernerasi terbaru dari Software Sibelius, yang dikeluarkan pada tahun 2020. Pada generasi ini beberapa fitur telah ditambahkan dan dibaharui dari generasi Sibelius sebelumnya.



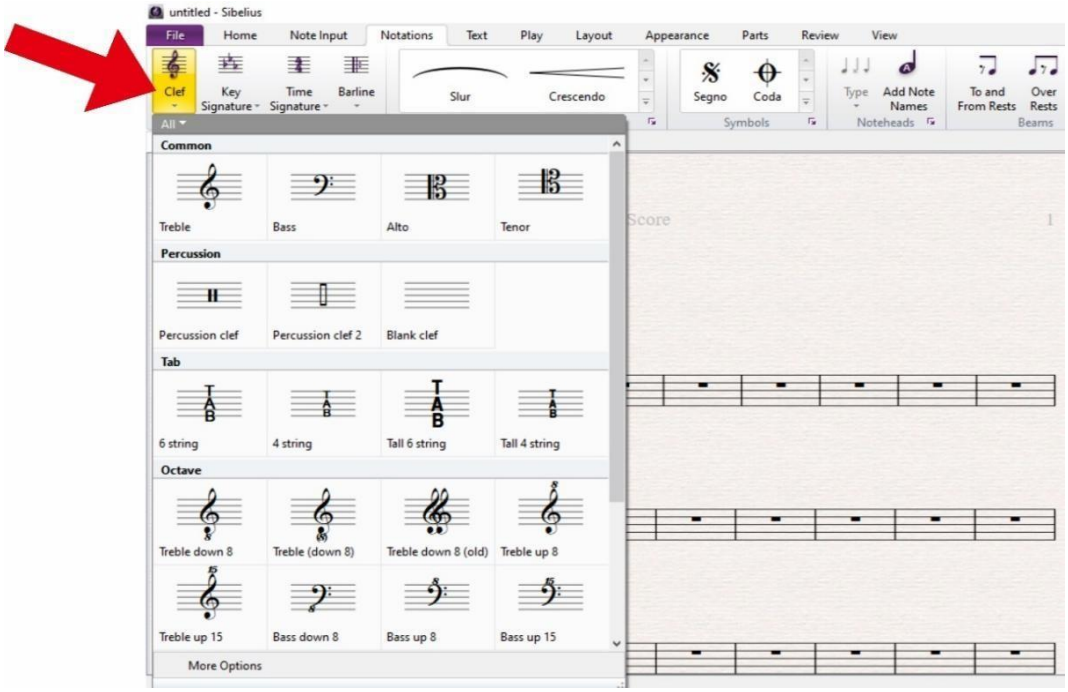
Gambar 4.2 : Halaman Kerja Sibelius (Dokumen Pribadi)

Pada gambar di atas terlihat banyak sekali terdapat *tools* yang ada pada softaware. Dosen menjelaskan beberapa *tool* utama yang akan digunakan sehubungan dengan pembelajaran teori musik. *Sibelius* adalah sebuah program *software* khusus yang mewadahi penulisan atau pengetikan notasi musik berupa not balok maka, didalamnya tentu terdapat berbagai simbol musik, mulai dari *trebble clef, bass clef, staff, time signature, key signature, notation, rest sign, bar line, double bar line, dynamic* dan sebagainya.



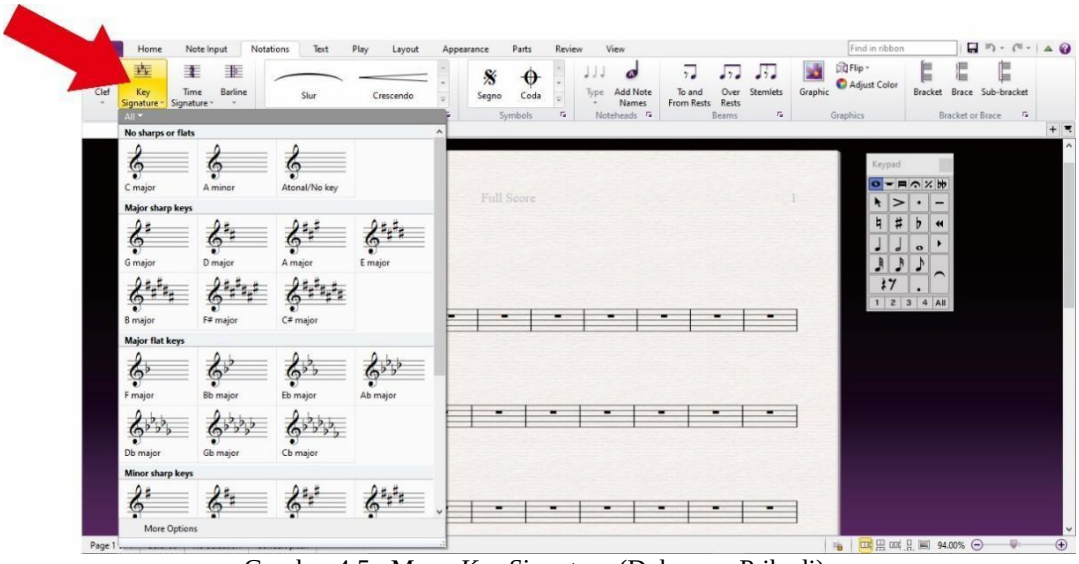
Gambar 4.3 : Keypad Sibelius (Dokumen Pribadi)

Gambar di atas pada panah merah adalah *keypad button,* salah satu tool utama dalam software ini. Berfungsi untuk memasukan notasi musik kedalam staf yang telah tersedia pada lembar kerja. Di dalamnya ter dapat berbagai macam nilai not dan sibol-simbol untuk menulis notasi musik.



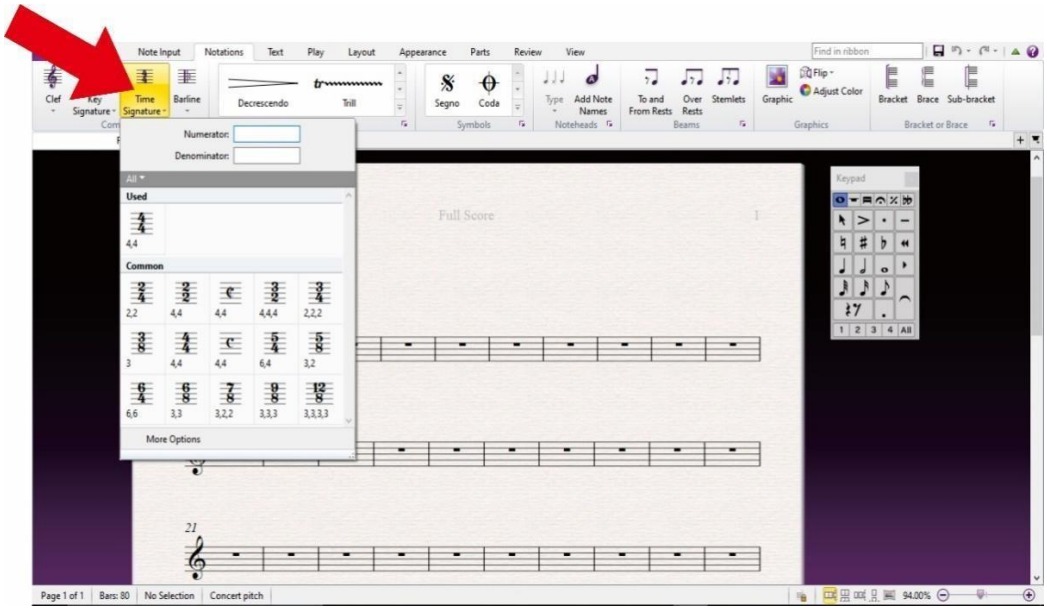
Gambar 4.4 : Symbol Clef Pada sibelius (Dokumen Pribadi)

Panah merah menunjuk pada pilihan menu Clef, berbagai macam clef ini dapat digunakan sesui kebutuhan pembuat musik. Clef yang paling sering digunakan adalah Treable clef dan bass cleff. Sedangkan untuk clef Alto dan Tenor biasanya pada Choir atau ansembel musik.



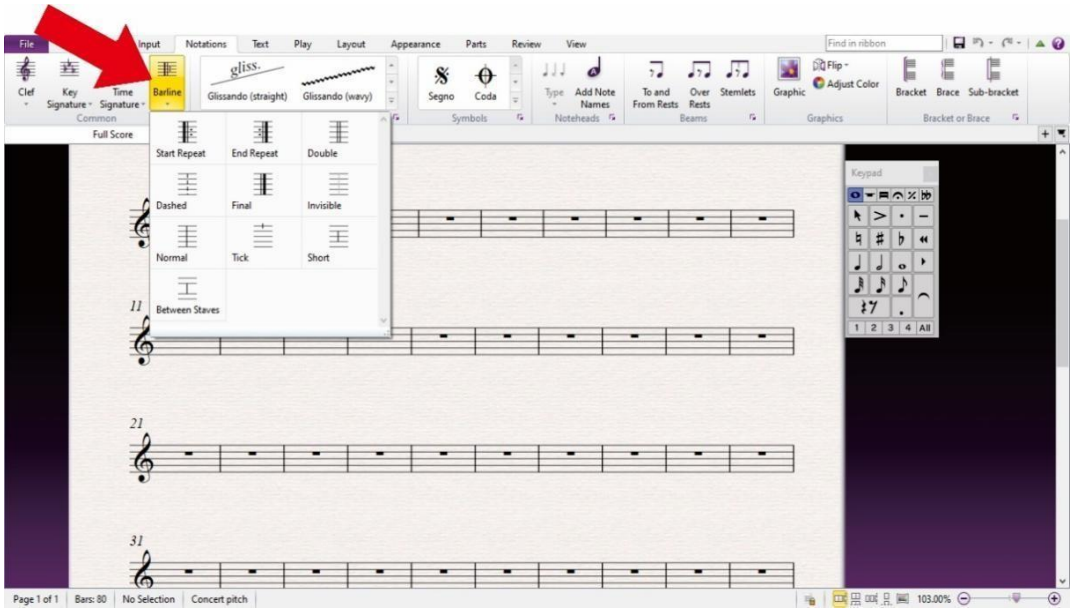
Gambar 4.5 : Menu *Key Signature* (Dokumen Pribadi)

Key signature merupakan alat yang memberitahukan kita note mana yang flats(mol) atau sharp(kres) yang berlaku pada seluruh bagian musik. Setiap key signature mempunyai nama yang sama dengan major scalenya, misalnya key signature dari G mempunyai accidentals yang sama dengan G major scale.

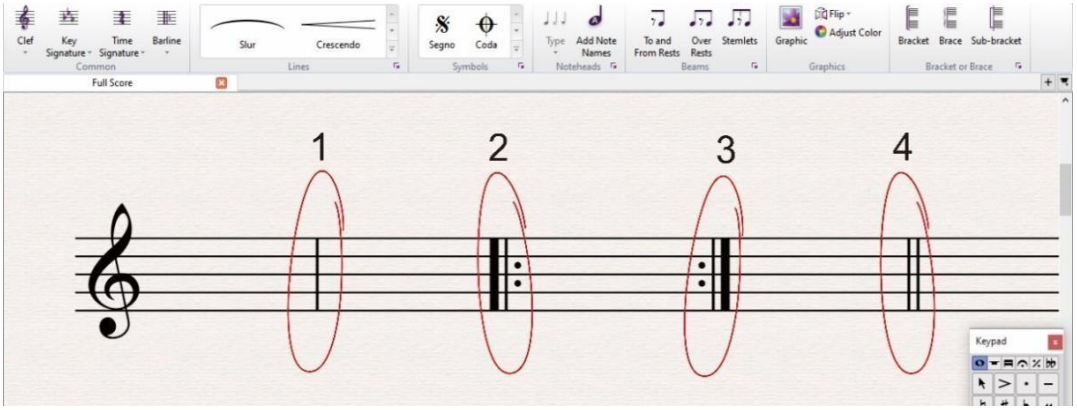


Gambar 4.6 : Menu *Time signature* (Dokumen Pribadi)

Time signature atau tanda waktu menandakan berapa banyak beat dan selama apa beat tersebut dalam satu bar.



Gambar 4.7 : Menu *Barline* (Dokumen Pribadi)



Tampilan gambar diatas adalah macam-macam garis birama sesuai fungsinya masing-masing, pada intinya garis birama berfungsi untuk membatasi jumlah not sesuai dengan jumlah ketukan/birama partitur tersebut. Misalnya birama 4/4 maka ketika setiap notasi sudah terkumpul 4 ketukan secara horizontal dari kiri ke kanan maka dibuatlah garis bar tunggal ,nomer 1. Pada nomer 2 dan 3 berarti terjadi penggulangan not, sedangkan nomer 4, double bar berfungsi sebagai penutup not.

Setiap kali setelah dosen menjelakan bagian bagian utama dalam software Sibelius diatas, mahasiswa diminta secara mandiri mengaplikasikannya dalam lembar kerja. Hal ini bertujuan agar mempermudah mengingat pelajaran yang suadah diberikan.

Setelah Dosen mengenalkan *tools* dan bagaian-bagian utama software Sibelius, seperti pada pemaparan poin di atas, berikutnya mulailah menggunakan Sibelius untuk menjelaskan teori musik. Pada bagian ini penulis akan memaparkan beberapa contoh penggunaan Sibelius dalam kegiaatan belajar mengajar yang diterapkan oleh dosen. Dikatakan beberapa saja, karena jika menuliskan semua materi teori musik yang diajarkan oleh dosen maka terlau bayak.

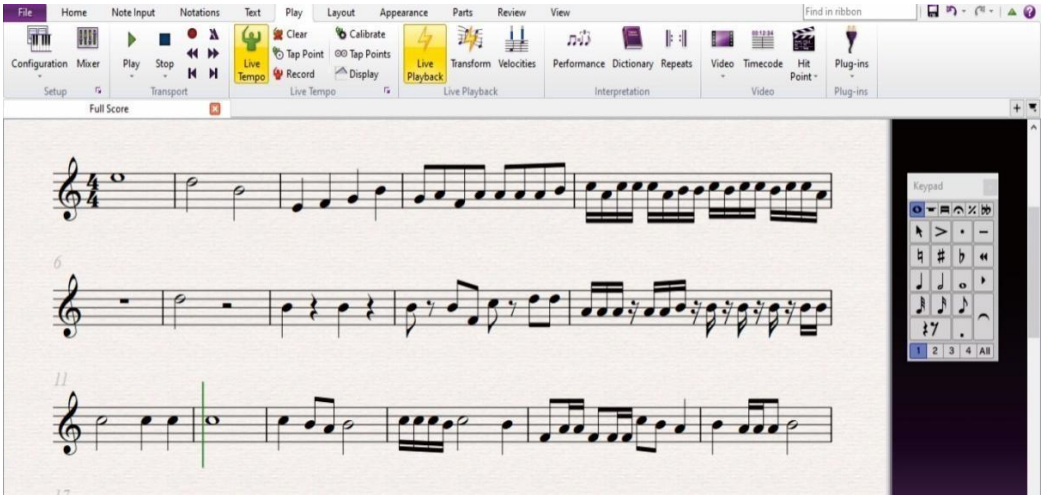
Pada teori musik 1 dosen memberikan materi secara bertahap, mulai dari dasar-dasar akustik, Notasi, Melodi, Triad akor, tanda-tanda Ekspresi dan vocal beserta, pengenalan alat-alat Tiup. Khusus pada penjelasan akustik musik dosen tidak menggunaka Sibelius untuk menjelaskan materinya.

a. Notasi Musik

Dosen menjelaskan bahwa Musik adalah suatu susunan tinggi-rendah nada yang berjalan dalam waktu. Hal ini dapat dilihat dari notasi musik yang menggambarkan besarnya waktu dalam arah horisontal dan tinggi-rendah nada dalam arah vertikal. Ritme ditentukan oleh panjang atau lama waktu dari suatu bunyi. Panjang pendeknya bunyi digambarkan dengan simbol-simbol yang disebut dengan not (pitch), dan panjang pendeknya diam juga digambarkan dengan simbol-simbol yang disebut dengan tanda istirahat (rest).

NOT	HARGA	TANDA ISTIRAHAT
	Penuh	
	Setengah	
	Seperempat	
	Seperdelapan	
	Seperenambelas	

Gambar 4.8 : Harga Not Dan Tanda Istirahat.



Gambar 4.9 : Contoh Penjelasan Dosen Harga Not Dan Tanda Istirahat

Sembari menjelaskan tampilan gambar diatas, dosen menekan tombol *play* untuk menjalankan mode putar sehingga Sibelius berjalan otomatis menampilkan gambar dan suara

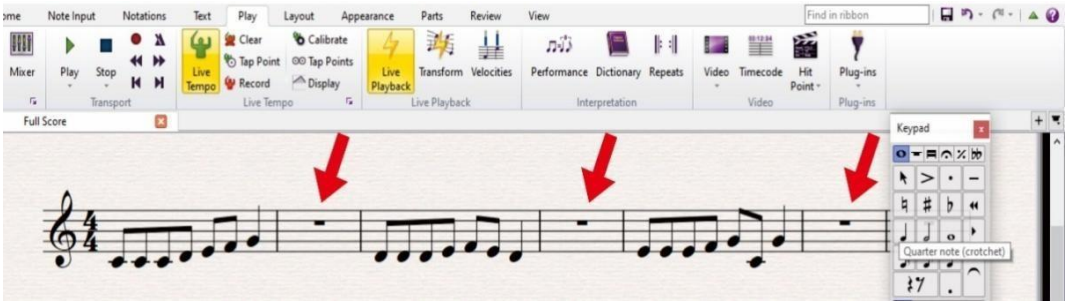
bersamaan. Dengan demikian mahasiswa tau dengan jelas penjelasan dosen mengenai notasi dan nilai nilainya.

Agar mahasiswa bisa lebih mehamani harga not dan tanda istirahat dosen meminta mahasiswa untuk mencermati variasi not yang telah dibuat dosen seperti contoh di atas. Dosen meminta mahasiswa menepuk tangan sesuai ketukan, lalu mereka mengucapkan not yang tertulis. Contohnya seperti di bawah ini adalah melodi dalam birama 4/4, dimana dalam satu birama terdapat 4 ketukan dengan not ¼.

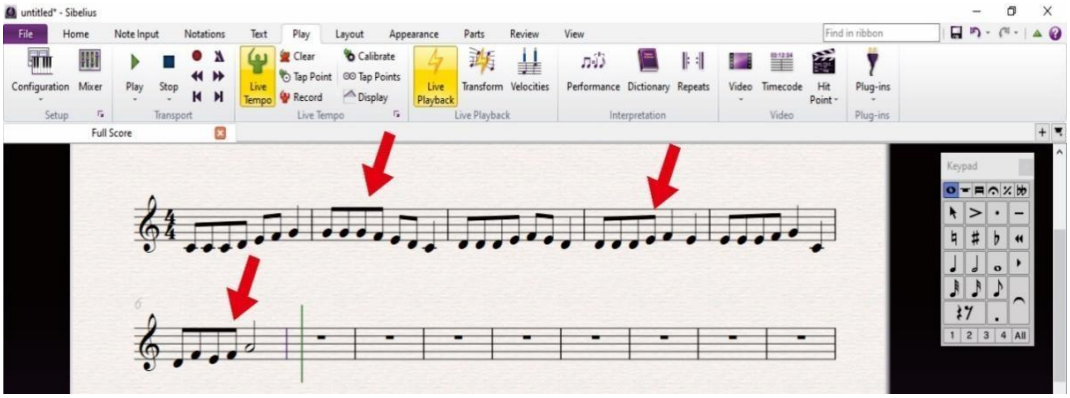
Di dalam pengamatan, proses belajar seperti ini membuat mahasiswa lebih konsentrasi, terbukti semua mengikuti intruksi dosen dengan baik. Interaksi antara dosen dan mahasiswa jadi lebih baik, karena mahasiswa tidak hanya mendengar penjelasan dosensecara pasif, tetapi juga mereka secara tidak langsung aktif mempraktikan. Tetapi sangat disayangkan bahwa dalam proses belajar ini ada beberapa kendala terjadi. Buffering membuat *delay* dari video sedikit menggangu namun, karena dalam hal ini penyampaian materi Teori, sehingga keadaan masih bisa ditrima. Lain halnya apabila proses belajar ini berhubungan dengan permainan instrument secara langsung, maka akan sangat menggangu karena permainan pada instrument membutukan *real time video*, yang berhubungan dengan tempo.

b. Melodi

Melodi adalah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan atau ide. Dari pengertian melodi diatas Dosen telah menyiapkan susunan melodi untuk dicontohkan kepada mahasiswa. Stelah mendemonstrasikan contoh Melodi, dosen sengaja membuat sebuah ide melodi awal untuk di kembangkan oleh mahasiswa . dibawah adalah contoh ide melodi yang diberikan dosen :



Pada bagian panah merah , dosen meminta mahasiswa agar diisi melodi yang bisa membalas melodi di bar sebelumnya, sehinga membentuk satu rangkaian melodi yang enak didengarkan. Mahasiswa aktif mencoba dengan memberikan isian melodi sesuai kreativitas mereka. Selain mengasah musikalitas mahasiswa metode yang diberikan dosen ini juga secara tidak langsung memberi pemahaman yang kuat kepada mahasiswa mengenai melodi.

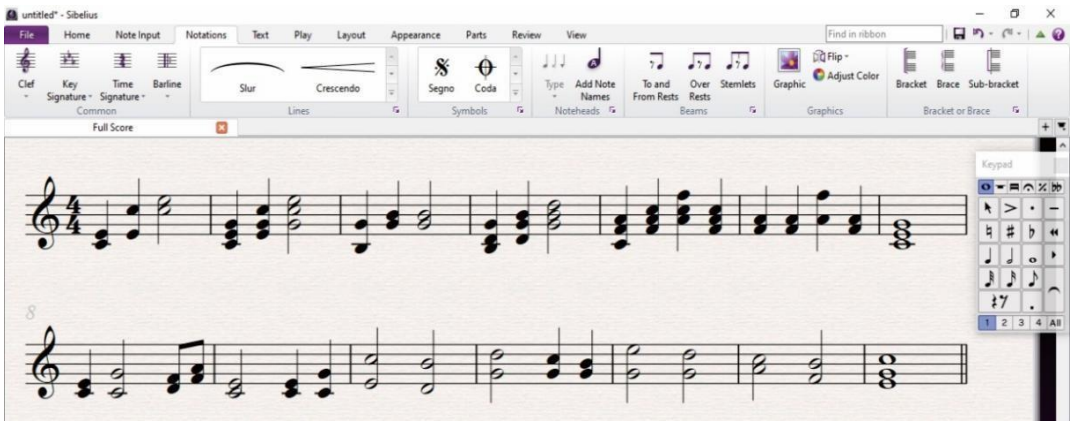
Dibawah ini peneliti akan menunjukan salah satu contoh hasil melodi yang dibuat oleh mahasiswa yang bernama Billy :

Gambar 4.10 : Contoh Balasan Melodi Oleh Mahasiswa

Billy mengatakan bahwa melodi yang ia buat disesuaikan dari berdasarkan kalimat melodi yang ada didepannya. Dalam hal ini ia mengaku harus merasakan alur melodi didepannya. Ia mengatakan dengan software Sibelius ia bisa mengulan-ulang melodi itu untuk dapt terinspirasi membuat melodi balasannya. Dengan meng ulang-ulang melodi ia lebih mudah membayangkan suasana melodi tersebut. Dia mengatakan bahwa Software ini memudahkan saya mengerjakan apa yang tugaskan dosen, fitur audio visul inilah yang baik pada software ini menjadi alasannya. Dari pernyataan billy di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan software Sibelius sanggat membantu mahasiswa dalam proses belajar.

c. Harmoni

Dosen menjelaskan secara sederhana Harmoni adalah beberapa nada yang berbeda tinggi atau rendahnya yang dibunyikan secara bersamaan. Seringkali juga membentuk akord. Dikatakan beberapa nada, karena harmoni harus lebih dari satu nada. Dosen menerapkan secara langsung penjelasan materinya pada lembar kerja yang ada di sibelius, sehingga mahasiswa melihat secara langsung harmoni yang dibuat oleh dosen. Agar harmoni terdengar indah dosen membuat harmoni itu dalam progresi, sehingga seperti membentuk kalimat musik.

Pegenalan teori harmoni biasanya dilakukan dosen dengan bantuan piano, agar mahasiswa bukan hanya bisa memahami secara teoritis tetapi juga bisa mendengarkan harmoni itu secara praktis. Dengan adanya pembelajaran daring menggunakan sibelius, dosen tidak lagi menggunakan alat bantu, dalam hal ini alat musik seperti piano. Menurut dosen hal ini dirasa cukup membantu proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, karena cukup dengan software, kebutuhan alat bantu seperti instrumen musik bisa ditiadakan.

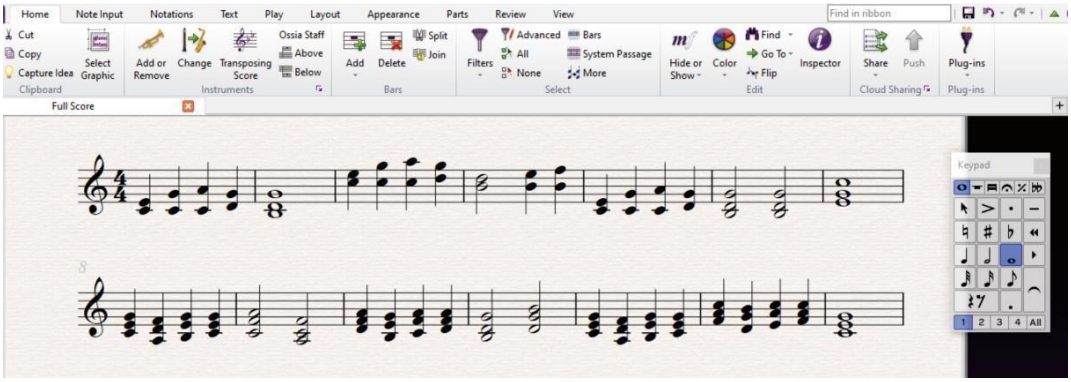


Gambar 4.10 : Contoh harmoni

Gambar diatas adalah salah satu contoh harmoni yang dibuat oleh Dosen menggunakan software sibelius. Beberapa membentuk akord trinada dan beberapa terdiri dari

dua nada dengan interval tertentu. Setelah menjelaskan dosen meminta mahasiswa untuk membuat harmoni, baik yang membentuk akord trinada maupun dua nada dengan interval.

Dibawah ini merupakan salah satu contoh harmoni yang dibuat oleh Billy, sealah satu mahasiswa yang mengikuti mata kuliah teori musik 1;



Gambar 4.10 : Contoh harmoni

Dari contoh-contoh proses pembelajaran di atas penulis meilhat software Sibelius dalam hal ini digunakan dosen untuk menjelaskan materi kuliah yang berhubungan dengan nilai dan simbol-simbol musik. Dalam teori musik terdapat banyak sekali simbol-simbol yang harus dipahami. Untuk memahami simbol-simbol musik seringkali tidak cukup hanya dengan dijelaskan secara lisan. Simbul musik yang terlihat baru dapat dimengerti dengan dicontohkan dalam bentuk audio. Pada dasarnya mahasiswa membutuhkan audio visual untuk memahami penjelasan teori musik dengan baik.

Dalam perkuliahan konvensional simbol-simbol musik akan mudah dipahami apabila dosen menjelaskan sambil memberi contoh dengan istrumen musik. Dosen biasanya menggunakan instrumen piano untuk membatu mahasiswa memahami teori musik. Tanada-tanda baca, notasi musik akan lebih jelas bila dosen mencontohkan dalam permainan musik. Dalam proses pembelajaran daring hal semacam itu sedikit sulit dilakukan karena keterbatasan koneksi internet yang seringkali menimbulkan lantency. Selain itu ruang gerak

dalam pembelajaran daring juga terbatas.

Dari pihak dosen sebagai pengajar keterbatasan yang dialami seperti yang telah dijelaskan di atas telah mendapkan solusinya, yaitu dengan menggunakan software sibelius sebagai alat bantu. Sibelius adalah software yang berbasis audo visual dengan kemampuan real time. Dengan adanya sibelius dosen tidak perlu lagi menggunakan instrumen musik dalam perkuliahan daring. Cukup dengan software sibelius sudah bisa mengakomodir kebutuhan-kebutuhan dalam mengajar teori musik, terutama yang berhubungan dengan notasi dan simbol-simbol musik.

B. Fungsi software Sibelius dalam proses perkuliahan teori musik secara daring

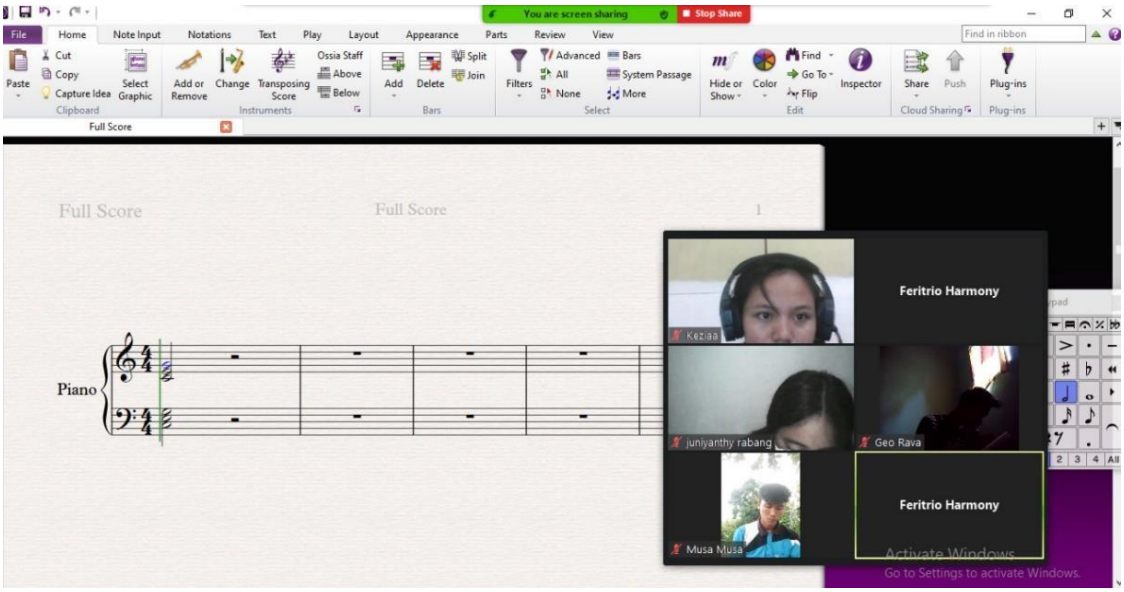
Pada bab 2 Siahaan (2002) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis elektronik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas setidaknya memiliki tiga fungsi yaitu, Suplemen (Tambahan), Komplemen (Pelengkap) dan Subtitusi (Pengganti). dari ketiga fungsi di atas penulis mencoba menganalisa proses pembelajaran Teori Musik 1 secara daring oleh program Studi musik gereja STT KAO Semarang.

Pembelajaran Daring dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pelajaran elektronik atau tidak. Sedangkan Pembelajaran Daring dikatakan berfungsi sebagai komplemen, apabila materi *e-learning* diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Dalam kasus penggunaan sibelius dalam pembelajaran pada mata kuliah Teori musik 1, mahasiswa diwajibkan oleh pihak kampus mengikuti proses pembelajaran ini, dikarenakan saat ini pihak kampus masih menerapkan pembatasan kegiatan secara tatap muka, mengacu pada himbauan pemerintah dalam penerapan protokol kesehatan. Karena itu pemebelajaran secara daring dalam kasus ini bukanlah sebagai tambahan.

Pembelajaran daring yang dilakukan pada kasus ini sebagai pengganti kelas konvensional yang memiliki beberapa keterbatasan dalam mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari. Sedangkan pembelajaran daring memiliki flesibelitas dalam perkuliahan. Pengambilan kebijakan oleh Utomo sebagai Kaprodi musik gereja agar dilakukan penganti kuliah konvensional dengan daring bukan semata-mata karena sebuah trend, melainkan sebuah kebutuhan, untuk menggantikan perkuliahan konvensional yang sudah tidak bisa dilakukan lagi di masa pandemi covid 19 ini. Dengan kata lain proses pembelajaran daring ini berfungsi sebagai subtitusi.

Sibelius dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran on line. Dosen mengungkapakan bahwa sibelius lebih menguntungkan sebagai alat bantu mengajar, karena praktis dan memudahkan baik dosen maupun mahasiswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sibelius menjadi media untuk menjelaskan materi pelajaran, media latihan mahasiswa, lalu juga dapat digunakan sebagai media evaluasi meateri. Dapat disimpulkan bahwa sibelius berfungsi sebagai software pendamping dosen dalam pembelajaran Teori musik 1 yang relevan untuk pembelajaran secara daring.

Suatu sistem pembelajaran seringkali memiliki kelebihan dan kekurangan, demikina juga yang terjadi pada sistem pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis elektronik. Pembelajaran konvensional memmiliki flesibelitas waktu yang kurang, namun tidak terhalang dengan faktor jaringan internet. Sedangkan sintem pembelajaran daring memiliki flesibelitas yang baik dalam hal waktu. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa sistem pembelajaran yang bergantung pada keberadaan internet ini memiliki beberapa kelemahan. Karena bergantung pada internet maka hal yang bisa terjadi adalah pembelajaran dapat terganggu apabila jaringan internet juga mengalami gangguan.



(Pelaksaann Kuliah daring Dengan Media Sibelius)

Ketika jaringan internet mengalami kendala, sehingga mengakibatkan terganggunya proses pembelajaran, hal itu juga secara otomatis meniadakan manfaat dari Sibelius, dalam artian, software sibelius juga sangat tergantung dengan jaringan internet. Sebaik apapun software ini sebagai media pembelajaran tetap tidak akan maksimal tanpa internet yang stabil. Namun apabila software sibelius digunakan dalam proses pembelajaran secara konvensional maka tetap bisa digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa software sibelius dapat menjadi efektif dalam pembelajaran daring apabila didukung jaringan internet yang stabil. Kendala-Kendala Dalam Proses Pembelajaran Daring Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, adapun kendala yang didapatkan dari hasil wawancara dengan mahasiswa/i umumnya kendala yang terdapat dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Teori Musik Jaringan yang tidak mendukung ,Kondisi jaringan menjadi hal yang sangat penting demi berlangsungnya proses pembelajaran secara daring. Banyak mahasiswa/i yang mengeluhkan kendala jaringan yang tidak stabil. Minimnya akses jaringan tidak hanya dikeluhkan oleh mahasiswa yang tinggal di daerah terpencil, tetapi juga dikeluhkan oleh mahasiswa yang berlokasi diperkotaan, terlebih ketika lokasi tempat tinggal mereka mengalami pemadaman listrik, dimana hal ini juga dapat berdampak terhadap kondisi

jaringan yang tidak mendukung. Sehingga mahasiswa/i dalam mengikuti pembelajaran secara daring menjadi sedikit terhambat ketika ingin loading untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bahkan ada yang sama sekali tidak bisa untuk loading pada waktu yang telah ditentukan. Hal ini dapat mengakibatkan mahasiswa/i mengalami keterlambatan dalam proses belajar serta dapat mengakibatkan terjadinya ketidakmaksimalan proses pembelajaran yang mereka ikuti secara daring.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Masa pandemi covid-19 menjadi momen terbukanya bagi peluang-peluang baru dalam dunia pendidikan, meskipun sulit para pendidik dituntut untuk beradaptasi mengatasi kendala pandemi ini dengan berbagai cara agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Penggunaan sarana teknologi menjadi salah satu cara agar program pendidikan dapat berjalan seperti penggunaan media software dan aplikasi seperti penggunaan Zoom dan Sibelius pada pengajaran mata kuliah Teori Musik di Prodi Musik Gereja STT KAO. Dimana Zoom sudah menjadi *platform interface* yang cukup digemari sebagai media komunikasi yang dapat menjadi penghubung antar orang-orang khususnya di masa pandemi. Sedangkan *software* Sibelius digunakan sebagai media pengajaran Teori Musik karena software ini dapat mencakup pengenalan akan dasar-dasar teori musik seperti pengenalan notasi, pengenalan bunyi ritme, tempo, harmoni, dsb.

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan di STT KAO ditemukan bahwa cara pengajaran teori musik melalui *software* Sibelius cukup efektif memberikan pemahaman kepada mahasiswa, karena melalui media ini mahasiswa dapat mengalami secara langsung secara auditif dan visual sehingga pemaparan materi teori musik dapat dicerna dengan lebih mereka. Namun demikian proses pembelajaran dengan cara ini belum menghasilkan 100% keberhasilan pada hasil yang ditargetkan kepada mahasiswa.

Beberapa hal yang mengurangi tingkat efektifitas tersebut diantara lain: 1). Permasalahan jaringan internet yang tidak stabil, hal ini merupakan hal yang sebagian besar dirasakan oleh para pelaku pendidikan secara *online*. Kecepatan akses internet akan sangat berpengaruh pada kualitas transfer data audiovisual. Sedangkan pengajaran musik sangat bergantung pada komunikasi audio. Hal ini sering dialami ketika dosen memberi contoh

berupa *sample* audio ternyata tidak tersampaikan dengan baik kepada para mahasiswa, atau dapat juga suara dosen yang kurang terdengar, dsb.2) Terbatasnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan secara *online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap orang memiliki daya atau kemampuan menyerap informasi yang berbeda. Mahasiswa yang satu dengan yang lain tentu memiliki daya tangkap yang berbeda selama proses pembelajaran. Belum lagi pembelajaran online memiliki kelemahan karena peserta didik ada yang tidak terkondisikan dalam suasana belajar pada saat kelas berlangsung. Distraksi seperti suara-suara dari luar, dan hal-hal lain yang sekiranya mengganggu konsentrasi belajar peserta didik cukup sering terjadi pada mahasiswa. 3)Peralatan pendukung yang dibutuhkan seperti *laptop* oleh peserta didik. Permasalahan yang juga dapat ditemukan di lapangan adalah adanya mahasiswa yang tidak memiliki *laptop*, padahal *software* Sibelius hanya dapat dioperasikan melalui laptop, sehingga mahasiswa tidak dapat belajar secara mandiri di rumah.

Melalui penelitian ini dapat diungkapkan bahwa pendidikan jarak jauh dengan secara daring (*online*) memang masih memiliki keterbatasan, namun peneliti menemukan fakta bahwa peran teknologi berpengaruh sangat besar pada keberhasilan pencapaian pendidikan. Media digital seperti *software* Sibelius sangat membantu baik bagi dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar teori musik lebih baik daripada pengajaran konvensinal misal hanya pada buku atau diktat. Dengan *software* Sibelius membuat pembelajaran semakin interaktif karena mahasiswa dapat mempraktekan secara langsung apa yang disampaikan oleh dosen hal ini juga sebagai bentuk memotivasi mahasiswa untuk belajar.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini dapat dikemukakan implikasi teoritis dan

praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teori.
    a. Pembelajaran secara jarak jauh (daring, *e-earning, online learning)* tanpa tatap muka secara fisik, sangat dimungkinkan sesuai dengan kondisi atau situasi, khususnya seperti situasi pandemi saat ini.
    b. Pembelajaran online membutuhkan media dan perangkat yang memadai agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Secara khusus pelaksanaan perkuliahan teori musik di STT KAO sangat tertolong dengan adanya media pendukung yaitu *software* Sibelius.
    c. Implementasi penggunaan *software* Sibelius secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa (peserta didik) dalam memahami teori musik secara cepat, terutama bagi mahasiswa yang belum pernah belajar teori musik sebelumnya.
    d. Dibutuhkan evaluasi dan pengembangan secara bertahap mengenai proses pembelajaran musik secara online, baik mata kuliah teori musik maupun mata kuliah musik lainnya. Hal ini mencakup kurikulum, perangkat, dsb.
    e. Penggunaan *software* Sibelius dalam pengajaran teori musik harus dibarengi kapabilitas dosen atau guru yang mengajar dalam mengoperasikan software ini demikian juga para mahasiswa dapat belajar untuk menggunakannya.
    f. Motivasi belajar mahasiswa (peserta didik) dapat ditingkatkan dengan adanya media pendukung interaktif sehingga teori yang diberikan dapat dipahami secara mudah oleh peserta didik. Penggunaan *software* Sibelius juga memungkinkan mahasiswa dapat belajar secara mandiri di rumah masing-masing.
2. Implikasi Praktis.

a. *Software* Sibelius sangat membantu pencapaian pengenalan dan pemahaman dasar-dasar teori musik meliputi simbol notasi balok, penulisan, bunyi melodi, tangga nada, ritme, harmoni, dsb secara mudah dan menyenangkan, sehingga dapat diimplementasikan dalam pelajaran-pelajaran teori musik lainnya.

b. Perkuliahan *online* membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yang memadai seperti ketersediaan jaringan internet dan perangkat *hardware* (lapotop, handphone, dsb) serta *software* (Zoom, Sibelius,dsb.) sehingga hal ini menjadi konsentrasi tersendiri bagi pemegang kebijakan di STT KAO untuk menyediakan sarana-sarana pendukung ini.

C. REKOMENDASI

Setelah melakukan penelitian, membahas dan menyimpulkan hasil penelitian, maka penulis mengajukan beberapa rekomendasi pada bagian akhir disertasi ini, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk Dosen Musik

   a. Kemajuan teknologi berkembang dengan cepat, dalam hal ini para dosen musik hendaknya selalu *"up to date"* mempelajari media-media teknologi terutama yang dapat dijadikan sarana pengajaran seperti *software* Sibelius, Finale, Musescore, dsb. Karena media teknologi ini sangat membantu para pendidik musik dalam menyampaikan materi teori-teori musik secara efisien.

   b. Kemahiran dosen musik dalam mengoperasikan *software* Sibelius saat ini sudah menjadi kebutuhan yang esensial, dengan *software* ini para dosen bukan hanya terbantu dalam hal menyampaikan materi tetap juga dapat membantu

para dosen dalam hal penulisan notasi balok untuk membuat buku, diktat, paper atau tugas kepada mahasiswa.

c. Perencanaan dalam kurikulum dan RPS diperlukan bagi setiap dosen musik sehingga penggunaan media pendukung seperti *software* Sibelius dapat digunakan secara tepat.

d. Media seperti *software* Sibelius merupakan salah satu suplemen dalam menunjang pembelajaran teori musik namun para dosen tidak dapat berpaku pada *software* ini saja, sehingga tetap diperlukan suplemen-suplemen penunjang lainnya seperti buku ajar, diktat, tugas-tugas, dsb.

2. Untuk STT KAO

    a. Pembelajaran secara daring *(on line)* membutuhkan kecepatan akses internet yang tinggi dan stabil, sehingga perlu bagi pihak kampus dalam hal menyediakan akses internet yang baik sehingga dapat mendukung para dosen dan mahasiswa belajar secara kondusif.

    b. Selain internet kebutuhan lain dalam pembelajaran daring adalah kondisi lingkungan yang tidak terlalu berisik, karena akan menggangu kualitas suara selama perkuliahan. STT KAO sudah menyediakan studio-studio lab musik yang dapat digunakan dosen untuk melaksanakan perkuliahan daring namun kendalanya adalah karena kondisi ruangan studio yang sangat rapat maka mengakibatkan terhambatnya sinyal Wi-Fi internet. Hal ini dapat diatasi dengan menambah router atau jaringan LAN di dalam studio-studio lab musik yang sering digunakan para dosen untuk perkuliahan daring.

3. Untuk Penelitian Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana dijelaskan pada bagian terdahulu, maka ada beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

a. Model pembelajaran *online* pada penelitian ini disusun untuk pembelajaran teori musik saja terutama lebih kepada pengenalan notasi dan dasar-dasar teori musik. Dalam pembelajaran musik ada pula keterampilan lain yang harus dikuasai, seperti praktek instrumen, mengaransemen dan membuat komposisi. Penelitian selanjutnya seyogyanya bisa mencermati keterampilan-keterampilan ini, sehingga pada akhirnya akan terbentuk model pembelajaran musik yang komperhensif terutama bagaimana mensiasati pembelajaran musik secara *online*. Di samping itu, bisa pula disusun model pembelajaran yang khusus membahas masalah kuliah berbasis praktikum musik seperti mayor, ansambel, paduan suara, kondukting, resital, dsb. Bagian ini memiliki urgensi untuk diteliti mengingat praktikum mencakup kurang lebih hingga 60% dari sebaran mata kuliah musik.
b. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan *software* musik lainnya. Selain berfungsi sebagai pembanding, penelitian yang mengkaji model lain akan memberikan informasi berharga mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan *software* Sibelius.
c. Lebih jauh lagi, penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk pembelajaran mata kuliah musik lainnya seperti aransemen, orkestrasi, komposisi, dll. Sehingga dapat menjadi rumusan apakah media *software* Sibelius dapat reliable untuk semua mata kuliah musik terutama yang berhubungan dengan pernotasian.

d. Mengingat pembelajaran musik mencakup semua aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang memerlukan pendampingan dosen secara langsung dan ada pula matakuliah keterampilan yang harus dilaksanakan secara bersama-sama secara fisik misal; paduan suara, ansambel, praktek band, perform, dsb.Sehingga tak kalah penting untuk diteliti kemudian hari adalah bagaimana perbandingan pencapaian kualitas pendidikan musik secara online dengan secara tatap muka, agar menjadi essay dan evaluasi bersama baik untuk perguruan tinggi musik maupun lembaga-lembaga pendidikan musik lainnya.

Demikianlah rekomendasi yang dapat diajukan bagi dosen, penyelenggara pendidikan, mahasiswa musik dan peneliti selanjutnya. Semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

.
Andri, Kristanto, Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya. Klaten: Gava Media. 2007

Aziz, Hidayat, Metode Penelitian Keperawatan Dan Teknik Analisis. Data. Jakarta, 2011

Badan pusat statistik nasional, "laporan perekonomian indonesia 2020", penerbit bps. 2020.

Chandrawati, Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010

Darmawan, Dwi "Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.(2012).

Djohan. Salim. Psikologi musik. Yogyakarta: Indonesia Cerdas, 2016

Daniel ,Spreadbury, Sibelius Reference. Us: avid technology inc.2004

Effendi, E-Learning Konsep Dan Aplikasi.. Yogyakarta,:Andi Offset ,2005

Hariyadi, Ki, Kebudayaan, Yogjakarta : Majeli Luhur Persatuan Taman Siswa. 2010

Holmes, Janet. Sosiolinguistik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002

Jamalus. Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. Jakarta: Proyek Pengembangan, 1988

Moleong, Lexy, Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remja Rosdakarya, 2013

Moleong, Lexy, Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remja Rosdakarya, 2010

Mudjilah, Hanna , Teori musik, Yogyakarta: Jurusan. Sendratasik. 2004

Moeljatno. Undang-undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana di Indonesia (Kitab Undang- Undang Hukum Pidana). Bandung: Sinar Grafika. 2010

Munir, Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Bandung: alfabeta 2009

Suharsim,Arikunto, Prosedur penelitian. , Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002

Suharsimi ,Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002

Sukmadinata, Metode penelitian pendidikan. Bandung. PT. Remaja rosdakarya, 2012

Sugiyono, Metode penelitian pendidikan:Bandung: Alafabet; 2010

Sugiyono. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d. Bandung : alfabeta,2016

Siahaan, Sudirman.. E-learning (pembelajaran elektronik) pembelajaran. Jurnal pendidikan, (online) 2002

Sila,Widhyatama, Pola Imbal Gamelan Bali Dalam Kelompok Musik Perkusi Cooperland Di Kota Semarang:Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2012

Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan:. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003

Tjetjep,Rohendi Rohidi, Analisis kualitatiF: IKIP SEMARANG, 1992

Yusuf bilfaqih &M. Nur qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* :Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2015

Referensi Lain

Jurnal imiah pendidikan dan pembelajaran p-issn : 1858-4543 e-issn : 2615-6091 jipp, volume 4 nomor 2 juli 2020 303 analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan

Jurnal pendidikan vokasi. Vol 2. No 2. *Rusman.*, deni *kurniawan.*, cepi *riyana*. 2011. Pembelajaran berbasis teknologi. Diktat ilmu bentuk dan analisis",. Summy- birchard music, united states,. Soeharto, m. 1992. Kamus musik. Jakarta: gramedia widia sarana