

Model Pembelajaran Ensemble Musik Menggunakan Software Sibelius 7 Sebagai Media Untuk Siswa SMK Walisongo

Khosyim Mawardi¹ and Andi Sriwijaya²

^{1,2}IAI Nusantara Ash-Shiddiqiyah

¹Khosyim90@mail.com, ²Andysriwijaya80@gmail.com

DOI: 1055656/wjp.v2i2.353

Submitted: (01-12-2024) | Revised: (08-12-2024) | Approved: (09-12-2024)

ABSTRACT

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menciptakan model pembelajaran musik ansambel dengan menggunakan software sibelius 7 untuk siswa SMK Walisongo. Hal ini disebabkan siswa kurang tertarik mempelajari musik ansambel. Mengingat pada mata pelajaran musik ansambel sebelumnya, siswa SMK WaliSongo hanya menirukan aransemen musik saat ini. Pertanyaan penelitiannya bertujuan untuk mengetahui kondisi dan potensi, desain model pengajaran, implikasi model. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan metode pengajaran 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung, wawancara, dan studi dokumentasi. Konsep model pengajarannya adalah project based learning (PBL). Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran musik dengan media dan teknologi dalam pendidikan seni musik. Siswa dapat meningkatkan daya pikir kreatifnya karena terbukti mampu mengaransemen musik daerah Palembang dengan cara membangun ide, mengevaluasi, dan membenahi hasil aransemen musiknya. Metode ini dapat dijadikan salah satu alternatif metode pengajaran bagi guru dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari musik ansambel dengan menggunakan software sibelius 7 di sekolah.

Kata Kunci: Pengajaran Musik Ensemble, Software Sibelius 7, Project Based Learning

INTRODUCTION

Prinsip yang melatar belakangi penelitian ini adalah semakin berkembangnya teknologi dalam pembelajaran seni musik. Umumnya manusia ingin meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan mengembangkan diri. Apalagi untuk mencapai tujuan tersebut biasanya mereka memperolehnya melalui pembelajaran. Pembelajaran, musik, dan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan seiring dengan banyaknya kemajuan teknologi. Dengan adanya teknologi, dunia sudah semakin maju seiring dengan perkembangan teknologi, dan dalam pembelajaran musik banyak yang menggunakan aplikasi digital untuk memudahkan proses belajar-mengajar.

Maju dan mundurnya suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidikan, karena pendidikan sebagai bagian utama untuk mencapai dan membentuk mutu pendidikan melalui peningkatan mutu proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, kemajuan dalam bidang pendidikan biasanya terfokus pada bagaimana proses pengajaran yang dibawakan oleh guru. Inovasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan nantinya di era modern ini,

inovasi tersebut memerlukan peran aktif seorang guru dari materi yang akan diajarkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan alat atau media pengajaran sangat dianjurkan agar guru dapat dengan mudah menyampaikan materi yang dapat dipahami siswa. Selama ini di sekolah menengah, banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar ansambel.

Metode konvensional tersebut menggunakan metode wacana yang dikenal dengan komunikasi satu arah. Guru memberikan contoh aransemen musik yang telah dibuat, kemudian dimainkan secara berkelompok. Pembelajaran dengan metode konvensional tidak akan menghasilkan kreativitas siswa dalam bermain ansambel, khususnya dalam aransemen musik. Mereka tidak mempunyai ruang untuk menyampaikan ide, sehingga tidak meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran ansambel. Oleh karena itu, hal-hal baru harus dihadirkan dalam proses pembelajaran untuk memberdayakan semangat dan kreativitas mereka, salah satunya dengan menggunakan audiovisual.

Media yang peneliti gunakan adalah software sibelius 7 melalui komputer. Software ini merupakan software musik yang tergolong dalam notasi yang dapat membantu seseorang untuk lebih mudah memahami tentang notasi balok. Pembelajaran notasi balok dengan software sibelius diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami apa saja yang berkaitan dengan notasi balok, misalnya simbol-simbol visual, serta menampilkan dan memainkan bilangan-bilangan nada yang ditampilkan, serta memudahkan dalam mempraktekkan instrumen-instrumen yang dipilihnya, oleh karena itu proses pembelajaran ansambel diharapkan dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dan memaksimalkan prestasi siswa dalam pembelajaran musik ansambel di sekolah.

Astuti & Sasongko Hadi (2007, p. 10) menyatakan bahwa pemain musik ansambel harus menguasai partiture musik, memainkan teknik musik ansambel, dan menyelaraskan dengan pemain musik lain dalam ritme, dinamis, dan bahkan masuk ke dalam musik. Apalagi dalam musik ansambel di sekolah, siswa harus menguasai kriteria tersebut. Dari pernyataan di atas, ada hal penting dalam bermain musik ansambel, yaitu siswa harus menguasai partiture, ritme, dinamika, dan harmonisasi dengan pemain musik lain, sehingga akan tercipta sebuah musik yang bagus.

RESEARCH METHOD

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2013, p. 297) metode penelitian dan pengembangan ini akan menciptakan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tersebut. Model penelitian yang digunakan adalah Model 4D yang disarankan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974).

Model 4D menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengukur sejauh mana siswa belajar tentang musik ansambel dengan menggunakan software sibelius 7. Model ini terdiri dari empat tahap yaitu mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan atau dikenal dengan model 4D.



Proses penelitian ini dirancang dalam pembelajaran musik ansambel dengan menggunakan media software sibelius 7 untuk siswa SMK yang diimplementasikan kepada siswa sebagai subjek dan juga sebagai sampel penelitian yang dilakukan di kelas XI pada program seni musik pada mata pelajaran musik ansambel.

Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Pengertian masing-masing tahapan akan dijelaskan di bawah ini:

1. Tahap pertama: Definisi
Tahap pendefinisian digunakan untuk menggambarkan pembelajaran yang ideal. Tahapan ini juga terdiri dari lima tahap utama, yaitu: a) analisis front-end; b) analisis peserta didik; c) analisis konsep; d) analisis tugas; e) menentukan tujuan pengajaran.
2. Tahap kedua: Desain
Tahap desain digunakan untuk merancang instrumen pembelajaran. Ada empat tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu: a) penilaian autentik; b) pemilihan media; c) langkah pembelajaran sintaksis; d) desain awal.
3. Tahap ketiga: Mengembangkan
Tahap pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu: a) penilaian ahli; b) pengujian perkembangan. Seperti Thiagarajan, et.al (1974, hal.8) pengujian, revisi dan pengujian ulang merupakan tahapan yang berkesinambungan sampai konsisten dan efektif instrumen ditemukan.
4. Tahap keempat: Diseminasi
Proses diseminasi merupakan tahap pengembangan akhir. Digunakan untuk mempromosikan produk pengembangan agar dapat diterima oleh pengguna, secara individu, kelompok, atau bahkan lebih dalam suatu sistem. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan sosialisasi, yaitu: a) Analisis Pengguna; b) Menentukan strategi dan tema sosialisasi yang dirancang untuk mencapai penerimaan produk oleh calon pengguna produk pengembangan; c) Memutuskan waktu yang tepat merupakan hal yang penting, terutama bagi pengguna produk apakah akan memutuskan produk tersebut akan digunakan atau tidak; dan d) Memutuskan distribusi media.

Dalam metode penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pelaksanaan pembelajaran, wawancara, dan kerangka teori. Pengumpulan data penelitian terdiri dari tahapan sebagai berikut: Pertama, peneliti menghadiri kegiatan pengajaran di beberapa pertemuan. Pertemuan dimaksudkan dengan model yang dirancang, modus yang diterapkan, dan mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran musik ansambel dengan menggunakan software sibelius 7 untuk siswa SMK WaliSongo.

Kedua, setelah seluruh proses implementasi pembelajaran musik ansambel menggunakan software sibelius 7 telah selesai, peneliti mewawancarai beberapa siswa sebagai subjek. Wawancara ini digunakan untuk mengetahui keuntungan yang mereka peroleh setelah mengikuti penelitian ini. Peneliti ingin mengetahui kegunaan software sibelius 7 dalam meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa dalam pembelajaran musik ansambel. Selain itu, peneliti juga mewawancarai guru mata pelajaran seni budaya untuk mengetahui perbedaan kelebihan dan kekurangannya pembelajaran musik ansambel antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran musik ansambel menggunakan

software sibelius 7. Ketiga, pada tahap ini dibuat kerangka teori berdasarkan data yang sesuai dengan topik. Seluruh pengumpulan data tersebut akan diolah melalui reduksi data, penyajian data, dan inferensi data.

FINDINGS AND DISCUSSION

A. Ensembel Musik

Menurut para ahli, pengertian ansambel berasal dari ansambel (dari bahasa Perancis) yang berarti bersama-sama. Artinya memainkan suatu lagu secara bersama-sama, baik dua orang atau lebih, dengan menggunakan berbagai alat musik (Hartayo, 1994, p. 92). Dalam buku Ensiklopedia Musik, Tambayong (1992, p.130) menyatakan bahwa ansambel adalah sekelompok orang yang bernyanyi dengan atau tanpa alat musik: dan atau sekelompok pemain musik dengan atau tanpa penyanyi. Ensemble artinya bersama-sama, dengan istilah sekelompok pemain musik atau penyanyi dalam satu orang yang tidak terbatas (Prier, 2011, hal. 42). Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa ansambel adalah suatu musik yang dimainkan lebih dari satu orang, dan musik itu sendiri terdiri dari banyak alat musik, baik alat musik sejenis maupun berbagai alat musik yang dimainkan bersama-sama.

B. Perangkat Lunak Sibelius 7

Sibelius 7 merupakan software untuk menulis notasi berkas digital. Orang tidak perlu membuat tongkat di atas kertas yang berisi aturan tetapi hal itu menjadi lebih mudah dengan perangkat lunak ini.

Spesifikasi yang disarankan untuk Sibelius 7 minimal Windows 7 SPI atau lebih baru, 1 Gb + RAM (2Gb RAM), ruang hard-disk 780 MB, drive DVD-ROM. Sibelius 7 memiliki ukuran dan kebutuhan 700Mb Ruang 780Mb di hard-disk. Dan untuk perangkat keras yang mendukung software notasi balok ini setidaknya membutuhkan RAM 2 Gb, prosesor Intel 2 Gb dan VGA NVIDIA untuk memperjelas tampilan. Sibelius 7 adalah notasi yang digunakan untuk menyederhanakan pembuatan notasi balok dan akord yang merupakan simbol-simbol yang harus didefinisikan untuk mendapatkan nada dan harmonisasi yang sempurna pada penulisannya. Jadi yang terpenting dalam menggunakan media ini adalah menunjukkan dan menyampaikan pesan konkrit agar siswa dapat belajar dan memahaminya.

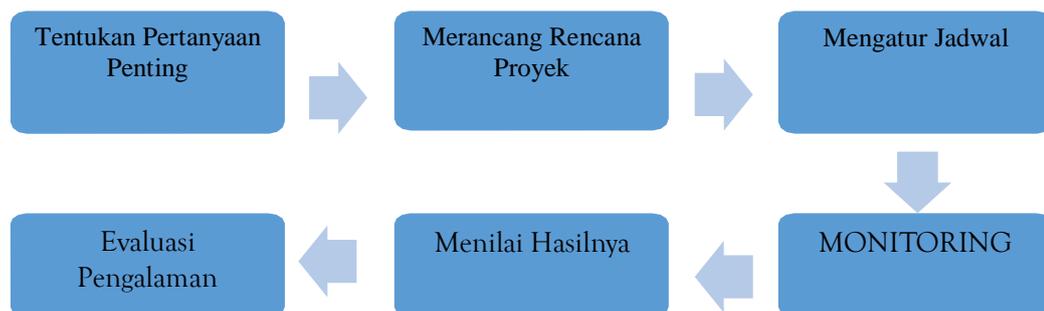
Skema Pembelajaran Ensemble Musik Menggunakan Software Sibelius 7 Sebagai Media Model pembelajaran adalah suatu kegiatan dan ciri yang dipilih oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana Abdulhak (dalam Budiwati D.S., 2014) menyatakan "Model pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar-mengajar yang dikembangkan secara menyeluruh, dan mempunyai ciri-ciri dalam strategi pengajaran". Model pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai suatu kegiatan dan ciri-ciri dalam strategi pengajaran yang harus diketahui dan dipahami oleh siswa dengan proses pemilihan yang sesuai kondisi kelas. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kegiatan dan strategi pembelajaran yang

dikembangkan disertai media untuk menunjang peranannya sehingga dapat mencapai tujuan penelitian.

Peneliti mengasumsikan model pembelajaran musik ansambel menggunakan software Sibelius 7 untuk siswa di SMK Walisongo dengan Project based learning (PBL). Project based learning (PBL) digunakan sebagai konsep pembelajaran dalam penelitian. Dalam pembelajaran berbasis proyek ini siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Boss dan Kraus (2017, p. 12) berpendapat bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek siswa menyelidiki pertanyaan terbuka dan menerapkan pengetahuannya untuk menghasilkan produk otentik. Proyek biasanya memberikan pilihan bagi siswa, menyiapkan panggung untuk pembelajaran aktif dan kerja tim. PBL sebagai kegiatan pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam pemecahan masalah terbuka dan menerapkan pengetahuannya dalam menciptakan produk otentik tertentu. Disarankan untuk digunakan karena pembelajaran ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa, memperoleh kemampuan pemecahan masalah, dan merangsang berpikir tingkat tinggi siswa.

Selain itu, Patton, (2012, hal. 13) menyatakan pembelajaran berbasis proyek mengacu pada siswa merancang, merencanakan, dan melaksanakan proyek yang diperluas yang menghasilkan keluaran yang dipamerkan secara publik seperti produk, publikasi, atau presentasi. Menyatakan PBL sebagai pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi siswa memperoleh suatu pengetahuan dan keterampilan baru melalui serangkaian kegiatan; merancang, merencanakan, melaksanakan produk yang diperluas. Proyek ini terdiri dari beberapa kegiatan yang bertujuan untuk melakukan produk, promosi, dan presentasi. Tahapan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek digambarkan pada diagram di bawah ini:



Tahapan pelaksanaan Project Based Learning

(Sumber: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan 2014)

Tentukan pertanyaan-pertanyaan penting. Kegiatan pembelajaran akan dimulai dengan beberapa pertanyaan itu memberi perintah kepada siswa untuk melakukan suatu kegiatan. Memilih topik penting yang berhubungan dengan kehidupan nyata dan diawali dengan investigasi, dan topik tersebut relevan bagi siswa. Rancang Rencana untuk Proyek.

Desain tersebut disampaikan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Siswa diharapkan memberikan tanggapan dalam proyek tersebut. Selanjutnya desain ini terdiri dari aturan-aturan saat menyelesaikan proyek.

Atur jadwalnya. Guru dan siswa menyusun jadwal dalam menyelesaikan kegiatan proyek. Kegiatan tersebut sebagai berikut: (1) membuat jadwal timeline dalam menyelesaikan proyek, (2) membuat tenggat waktu dalam menyelesaikan proyek, (3) mengarahkan siswa untuk merencanakan cara baru, (4) mengarahkan siswa ketika mereka keluar dari topik proyek, dan (5) meminta siswa menyampaikan alasan mengapa mereka memilih suatu cara.

Pantau Siswa dan Kemajuan proyek. Guru bertanggung jawab memantau aktivitas siswa saat mereka menyelesaikan proyek, dan menggunakan rubrik untuk memantau semua aktivitas penting. Nilai Hasilnya. Penilaian digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi, memberikan umpan balik terhadap pemahaman siswa, dan membantu siswa merancang strategi pembelajaran.

Evaluasi Pengalamannya. Di akhir proses pembelajaran, guru dan siswa mengevaluasi kegiatan dan hasil proyek yang telah dijalankan. Pada tahap ini, siswa diharapkan berbagi pengalaman mereka selama menyelesaikan proyek. Guru dan siswa mengembangkan diskusi untuk meningkatkan hasil kerjanya selama proses pembelajaran, dan pada akhirnya ada yang baru, inkuiri untuk menjawab permasalahan yang dikemukakan di awal pembelajaran. Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) menekankan pengalaman belajar kontekstual yang mengarahkan siswa untuk meningkatkan pengetahuannya melalui mengajukan beberapa pertanyaan (inkuiri), pemecahan masalah, dan meningkatkan keterampilannya. Kesemuanya dapat diimplementasikan ke depannya sebagai pengambil keputusan yang bertanggung jawab di masyarakat. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melaksanakan kegiatan atau proyek sebagai pokok bahasannya. Pembelajaran proyek yang digunakan mempunyai keterhubungan satu sama lain dalam setiap kegiatan, sehingga dalam proyek ini siswa diharapkan bertanggung jawab dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Dalam penggunaan Project Based Learning (PBL), sistem lingkungan belajar sangat penting, sehingga adanya media pengajaran yang relevan, lembar kerja proses rinci individu, dan lingkungan belajar yang mendukung. Selanjutnya kelas dirancang sedemikian rupa sehingga tercipta interaksi siswa antara satu kelompok dengan kelompok lainnya dalam kerja kooperatif.

Pembagian kelompok berdasarkan kemampuan siswa yang berbeda-beda, sehingga kerja sama mudah dilakukan. Siswa diharapkan mengetahui peranannya selama di kelas, meliputi: (1) mengoptimalkan kemampuan berpikir, kemampuan kreatif, serta motivasi belajar dan kerja; (2) berpikiran terbuka dalam setiap ide, konsep, inisiatif, dan ide-ide baru; (3) siap bekerja sama secara kolaborasi; dan (4) mengoptimalkan keterampilan komunikasi antara satu kelompok dengan kelompok lainnya.

Selain itu, hasil belajar dari penelitian ini adalah siswa mampu bekerja sama dalam pembelajaran musik ansambel, khususnya pada aransemen musik. Sejalan dengan teori

Baker (1985), siswa diharapkan membuat aransemen musik dengan langkah-langkah seperti memilih instrumen, mengatur pembuatan aransemen instrumen musik, membuat melodi, membuat bagian ritme, mengatur nada dan mencocokkan akord, dan memainkan aransemen musik bersama-sama.

Hasil penggunaan software sibelius 7 menunjukkan bahwa siswa dapat mengoperasikan software sibelius 7 dengan bimbingan guru. Mulai dari cara membuka software sibelius 7, menulis notasi balok, mengubah rima, bar, membuat track, memutar ulang track, hingga mengeksport aransemen musik akhir dalam format audio “.midi”. Secara keseluruhan dari pembelajaran ini siswa dapat memperoleh keterampilan kreativitasnya, hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengaransemen musik tradisional dengan ide-ide kreatif, memainkan lagu, mengevaluasi, dan membenahi konsep aransemen musik.

SUMMARY

Guru sebagai mediator bagi siswa dalam mengembangkan potensi siswa, karena siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreatifnya. Begitu seterusnya dengan model pengajaran yang disampaikan kepada siswa. Perancangan model pembelajaran project based learning dalam pembelajaran musik ansambel menggunakan software sibelius 7 untuk siswa SMK Walisongo, dalam meningkatkan pemikiran kreatif siswa sekaligus mengembangkan ide atau inovasi setelah pembelajaran aransemen musik ansambel.

Penggunaan software sibelius 7 dalam pembelajaran musik ansambel tingkat SMK Walisongo merupakan cara yang efektif, efisien, kreatif, dan menarik karena dapat memberikan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini adalah penelitian ini menyampaikan pengajaran musik dengan media dan teknologi pada mata pelajaran seni musik, dan menggunakan metode ini sebagai alternatif bagi guru dalam meningkatkan motivasi siswa saat pembelajaran musik ansambel menggunakan software sibelius 7 di sekolah.

REFERENCES

- Astuti, Kun S dan Sasongko Hadi. 2007. *Diklat Ansambel Lanjut Musik Sekolah*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY
- Boss, S., & Krauss, J. (2017, 03 23). *Excerpted from Reinventing Project-Based Learning Your Field Guide to Real-World Projects in the Digital Age*. Diambil kembali dari [www.iste.org: http://www.iste.org/images/excerpts/REINVT-excerpt.pdf](http://www.iste.org/images/excerpts/REINVT-excerpt.pdf)
- Budiwati, D. S. (2014, Februari 09). *Konsep dan Strategi Pembelajaran Musik*. Diambil kembali dari <https://id.scribd.com/presentation/205805131/Konsep-Dan-Strategi-Pembelajaran-Musik>
- Hartayo, Jimmy. 1994. *Musik Konvensional Dengan ‘Do Tetap*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama
- Patton, A. (2012, 02). *Work that Matters The teacher’s guide to project-based learning*.



Diambil kembali dari [www.innovationunit.org:
http://www.innovationunit.org/wp-content/uploads/2017/04/Work-That-Matters-Teachers-Guide-to-Project-based-Learning.pdf](http://www.innovationunit.org/content/uploads/2017/04/Work-That-Matters-Teachers-Guide-to-Project-based-Learning.pdf)

Prier SJ, Karl-Edmund. 2011. Kamus Musik. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi
Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Tambayong, Japi. 1992. *Ensiklopedi Musik*. Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka

Thiagarajan. (1974). *Institute of Education Science*. RETREIVED FROM
<https://eric.ed.gov/>