

OPTIMALISASI APLIKASI SIBELIUS 7 DALAM PEMBELAJARAN SENI MULTI BUDAYA BERBASIS LEARNING OUTCOMES

Sri Mustika Aulia¹, Putra Afriadi², Anada Leo Virnata³, Try Wahyu
Purnomo⁴

^{1,2,4} PGSD FIP UNIMED, ³ PGPAUD FIP UNIMED

Surel : iieaulia@unimed.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar terintegrasi dengan aplikasi Sibelius 7 sebagai upaya optimalisasi pembelajaran seni multi budaya (musik) berbasis *learning outcomes*. Produk yang dihasilkan telah melalui tahapan pengujian validitas, implementasi, dan efektivitas. Dengan pengujian yang dilakukan, E-Module yang dihasilkan valid, implementatif, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang menekankan perlunya hasil belajar. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis prestasi belajar mata kuliah, analisis penggunaan, dan analisis keanekaragaman budaya. Tahap pengembangan dilakukan dengan 3 kegiatan utama, yaitu: uji validitas, uji implementasi, dan uji efektivitas. Kemudian, pada tahap akhir, produk disebarluaskan dalam skala yang lebih luas.

Kata Kunci: *Learning Outcomes*, Seni Multi Budaya, Sibelius 7

ABSTRACT

This study aims to produce teaching materials integrated with the Sibelius 7 application as an effort to optimize multicultural art (music) learning based on learning outcomes. The resulting product has gone through the stages of testing the validity, implementation, and effectiveness. With the tests carried out, the resulting E-Module is valid, implementable, and effective. The development model used is a 4D model which emphasizes the need for learning outcomes. In the define stage, needs analysis, concept analysis, subject learning achievement analysis, usage analysis, and analysis of cultural diversity are carried out. The development stage is carried out with 3 main activities, namely: validity test, implementation test, and effectiveness test. Then, at the final stage, the product is disseminated on a wider scale

Keywords: *Learning Outcomes- Multi-Cultural Art- Sibelius 7*

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan mendasar dalam kurun waktu yang sangat cepat. Para pelaku pendidikan

tidak lagi terfokus kepada segala aspek yang dapat diketahui peserta didik, akan tetapi lebih mengarah kepada skill yang dapat dilakukan peserta didik setelah mendapatkan

sebuah proses pembelajaran. Perubahan orientasi hasil belajar yang dahulunya diukur melalui kompetensi dan standar kompetensi telah berubah menjadi *learning outcomes* (Solikhah, 2015). Dalam konsep pembelajaran di perguruan tinggi, landasan berfikir *learning outcomes* mengacu kepada capaian pembelajaran program (CPP) bukan mengacu kepada capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK). Capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) lebih menekankan kepada segala sesuatu yang telah dipelajari mahasiswa pada akhir perkuliahan, konsep dan analisis dosen, serta disusun berdasarkan perspektif dosen, sedangkan capaian pembelajaran program (CPP) lebih menekan kepada segala sesuatu yang dapat dilakukan atau ditunjukkan mahasiswa dalam lingkup yang lebih luas, hasil kinerja mahasiswa, dan disusun berdasarkan perspektif mahasiswa dan kebutuhan lapangan (dunia kerja). Hal ini diartikan bahwa capaian pembelajaran program (CPP) merupakan perwujudan tindakan/skill dari segala hal yang telah diketahui dan dipahami peserta didik yang sesuai dengan keterampilan dan kompetensi mereka sehingga dapat menjawab kebutuhan dan tantangan lapangan atau dunia kerja.

Perubahan paradigma pendidikan dalam konsep pembelajaran berbasis *learning outcomes* tentunya merubah substansi kurikulum yang tadinya berpusat pada proses pembelajaran menjadi lebih konkrit kepada hasil pembelajaran

yang dapat merefleksikan tujuan, sasaran dan nilai pendidikan yang akan dicapai sehingga dapat diimplementasikan dalam ruang lingkup dunia kerja (Sakti, 2019). Pengembangan suatu kerangka kualifikasi tenaga kerja nasional, tentunya sangat diperlukan untuk menghadapi persaingan dan tantangan pasar tenaga kerja nasional dan internasional. Dalam dunia pendidikan, kehadiran Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebenarnya telah menjawab tentang bagaimana kualifikasi seseorang dalam mendapatkan pengakuan di dunia kerja. KKNI merupakan tingkatan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan dan mengintegrasikan antar bidang pelatihan kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor (Perpres No. 8 Tahun 2012 Pasal 1 Ayat (1)). Tingkatan kualifikasi pendidikan dalam KKNI disusun dalam empat komponen, yaitu (1) keterampilan kerja, (2) cakupan keilmuan (pengetahuan) (3) metode dan tingkat kemampuan mengaplikasikan keilmuan dan (4) kemampuan manajerial (Mendikbud, 2010). Akumulasi keempat komponen yang harus dicapai melalui proses pendidikan yang terstruktur disebut dengan *learning outcomes* atau capaian pembelajaran (Solikhah, 2015)

Berdasarkan hasil observasi dari proses pembelajaran pada mata kuliah berbasis seni di PGSD FIP UNIMED, perangkat kurikulum

belum berorientasi kepada hal-hal yang dibutuhkan oleh seorang guru SD dalam mengajarkan mata pelajaran SBDP. Materi perkuliahan masih disusun berdasarkan kebutuhan teoritik dan belum terfokus pada luaran pembelajaran. Penggunaan sumber dan media pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan dan kebutuhan seni di SD sehingga mengakibatkan mahasiswa belum dapat menghasilkan informasi dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan lapangan. Dalam proses perkuliahan berbasis seni di PGSD sangat bersifat teoritis dalam memahami aspek-aspek seni tanpa diikuti dengan metode praktik yang aplikatif. Sebagai contoh dalam mata kuliah pendidikan seni musik di PGSD kegiatan praktik hanya terpusat kepada aktifitas bernyanyi dan juga cipta lagu secara bebas tanpa diikuti dengan pemahaman unsur – unsur musik (ritme, melodi, tempo dll) sehingga mahasiswa tidak memiliki standar untuk mengukur ketercapaian terhadap kegiatan praktik yang mereka lakukan. Dalam proses perkuliahan pendidikan seni musik tentunya mahasiswa juga harus dibekali dengan teknik memainkan instrument dan penggunaan aplikasi sehingga dapat mendukung relevansi pemahaman teoritik aplikasinya dalam praktik seni di sekolah. Penggunaan aplikasi musik tentunya juga dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam memahami aspek literasi musik seperti pemahaman dan tata cara baca notasi sehingga menjadi penting bagi calon guru SD untuk

dapat mengidentifikasi beberapa lagu yang muncul di buku tema. Hal ini menjadi kompetensi khusus yang harus dimiliki oleh mahasiswa PGSD untuk dapat mewujudkan pembelajaran seni sebagai wadah untuk mendorong anak untuk kreatif dan mampu berekspresi sesuai dengan perkembangannya.

Untuk mendukung konsep pembelajaran berbasis *learning outcomes* dalam mata kuliah berbasis seni, dibutuhkan media untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi mahasiswa sehingga dapat memenuhi kebutuhan lapangan. Era digital membawa dampak positif dan negatif. Untuk itu muncul tantangan diberbagai bidang. Salah satunya bidang pendidikan atau pembelajaran. Pembelajaran musik turut diaplikasikan dan diinternalisasikan sebagai pembelajaran yang mendorong siswa untuk kreatif dan mampu berekspresi sesuai dengan perkembangannya. Menurut (Jamalus 1998:91) tujuan pendidikan musik untuk semua jenjang pendidikan adalah sama yaitu: 1) Memupuk rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri tiap siswa melalui perkembangan kesadaran musik, tanggapan terhadap musik, kemampuan mengungkapkan dirinya melalui musik, sehingga memungkinkan siswa/anak mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekelilingnya; 2) Mengembangkan kemampuan menilai musik melalui intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsa; 3) Dapat dijadikan bekal untuk

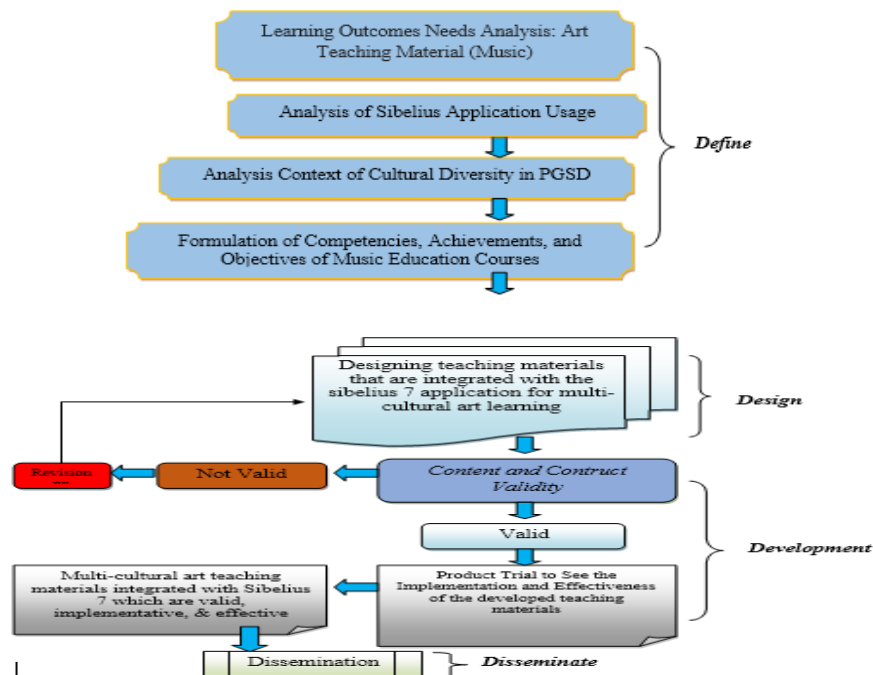
melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi.

Maka dari itu dalam proses belajar mengajar musik di sekolah siswa harus memiliki pengalaman musik, yaitu melalui kegiatan mendengarkan, bermain musik, bernyanyi, membaca musik dan bergerak mengikuti musik, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran yang utuh dan menyeluruh tentang ungkapan lagu. Melalui pemahaman siswa terhadap unsur atau elemen musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk, dan gaya musik serta ekspresi sebagai bagian dari pengalaman musik, maka akan menanamkan dan

kesadaran perlunya musik bagi kehidupan siswa.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan merupakan seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan perancangan dan pengembangan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk grafis (diagram) atau naratif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*four D models*). Sugiyono (2009:404) menjelaskan bahwa tahap-tahap model 4-D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).



Gambar 1.Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Seni Multi BudayaTerintegrasiAplikasi Sibelius 7

Lokasi penelitian berada di Prodi PGSD FIP UNIMED dan seluruh kegiatan penelitian dilakukan secara online. Subyek penelitian

adalah mahasiswa semester 6 tahun ajaran 2020/2021. Objek penelitian adalah validitas, implementasi, dan efektivitas bahan ajar terpadu aplikasi

Sibelius 7 yang dikembangkan. Tahapan pengembangan pada 1 dapat dirinci sebagai berikut:

Tahap definisi bertujuan untuk mendefinisikan dan menganalisis hal-hal sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan hasil belajar: bahan ajar seni (musik), (2) analisis penggunaan Sibelius 7 untuk mengoptimalkan pembelajaran seni (musik), (3) analisis konteks keragaman budaya di PGSD sebagai dasar materi praktik seni rupa, dan (4) analisis kompetensi

1. Tahap desain yaitu merancang bahan ajar sesuai dengan definisi: analisis kebutuhan, analisis penggunaan, analisis multikultural, dan analisis kompetensi
2. Tahap pengembangan meliputi: uji validitas, uji implementasi, dan uji efektivitas.
3. Tahap sosialisasi disebarluaskan dalam skala yang lebih luas, baik di kelas lain di UNIMED maupun di universitas lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Pendefinisian

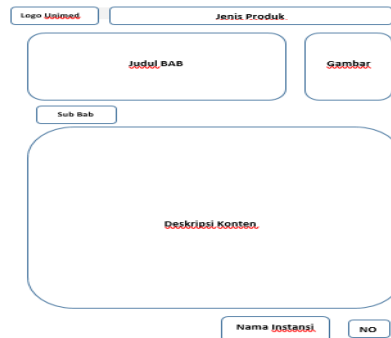
Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan pada optimalisasi penggunaan aplikasi musik (Sibelius 7) sebagai strategi pelaksanaan proses perkuliahan seni musik sesuai dengan hasil belajar dan menjawab kebutuhan pelaksanaan pembelajaran SBDP di sekolah dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan hasil belajar, dapat diketahui bahwa

beberapa rumusan hasil belajar yang telah ditetapkan dalam RPS tidak didukung oleh bahan ajar yang sesuai sehingga isi materi masih berupa pemahaman. teori tanpa didukung oleh aspek kemampuan praktis yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar.

Terkait dengan itu dalam proses perkuliahan pendidikan musik juga belum didukung dengan optimalisasi aplikasi musik sebagai salah satu pemanfaatan media digital. Berdasarkan hasil survei, sebanyak 30% mahasiswa PGSD berasal dari berbagai etnis, antara lain Melayu, Jawa, Minang, Aceh, dan Papua. Hal ini menjadi masalah ketika isi kuliah hanya terfokus pada aspek kearifan lokal Sumatera Utara. Oleh karena itu, sangat perlu untuk dapat berkolaborasi dengan materi seni musik multi etnis sehingga dapat memfasilitasi isi materi musik untuk etnis yang tidak berasal dari Sumatera Utara. Proses tahap awal ini dilakukan dengan berdiskusi dengan beberapa tim PGSD untuk menjawab kebutuhan perkuliahan yang lebih implementatif dan mendukung pemenuhan hasil pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan lapangan

2) Perancangan

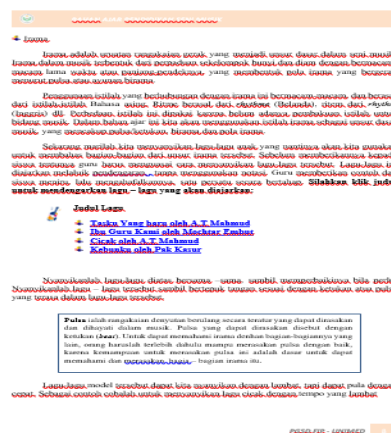
Tahap perancangan dilakukan dengan merancang bahan ajar musik yang terintegrasi dengan aplikasi Sibelius 7. Pada tahap pertama peneliti membuat desain yang berkaitan dengan cover, layout dan isi materi. Hasil dari desain cover dan layout adalah sebagai berikut



Gambar 2. Desain Cover dan Layout Bahan Ajar

Tahap selanjutnya adalah merancang materi teori dan praktik sebagai perangkat pembelajaran. Materi yang dirancang juga terintegrasi dengan aplikasi Sibelius 7. Penguatan materi ajar baik teori maupun praktik akan

dilakukan dengan menggunakan aplikasi Sibelius 7 agar siswa juga dapat terampil membuat materi musik secara mandiri. Bentuk-bentuk materi dalam bahan ajar ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Contoh Materi Teori dan Praktik pada Deskripsi Bahan Ajar

Mengintegrasikan materi dengan aplikasi Sibelius 7 sebagai bentuk optimasi aplikasi dalam perkuliahan di Pendidikan Seni Musik di PGSD. Proses integrasi dimulai dengan instruksi untuk menginstal

aplikasi Sibelius 7 pada masing-masing laptop. Tautan untuk mengunduh aplikasi disertakan dalam deskripsi bahan ajar dan diikuti dengan langkah-langkah untuk menginstal aplikasi Sibelius 7.

ahli, diperoleh skor 92% untuk kelayakan materi, 95% untuk penyajian, dan 90% untuk kelayakan bahasa. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dirancang layak untuk uji coba terbatas.



Gambar. 6.Kegiatan Validasi Kelayakan Bahasa dilakukan kepada Faisal, S.Pd., M.Pd

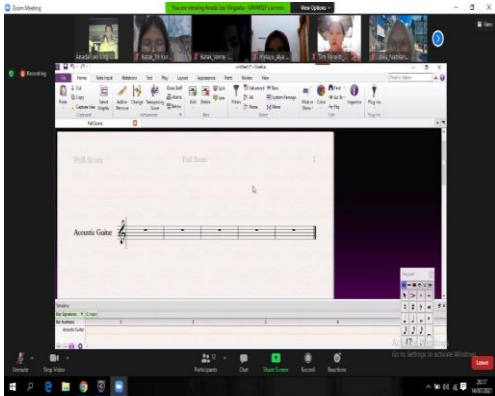
Selanjutnya kegiatan penelitian dilakukan dengan melakukan uji coba produk ke beberapa sampel penelitian. Sampel penelitian yang mengikuti tahapan ini berjumlah 10 orang yang seluruhnya merupakan mahasiswa PGSD FIP UNIMED yang terdiri dari 2 orang etnis Batak, 2 orang etnis Melayu, 2 orang etnis Jawa, 2 orang etnis Minang dan 2 orang etnis etnis Aceh. Kegiatan uji coba produk ini dilakukan sepenuhnya secara online dan dalam pelaksanaannya dibantu oleh dua orang mahasiswa yang bertindak sebagai tim peneliti. Proses kegiatan pengujian produk dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama adalah mensosialisasikan produk bahan ajar

yang digunakan dan menjelaskan tentang Sibelius 7 sebagai aplikasi untuk memperkuat konsep materi teoretis dan praktis.



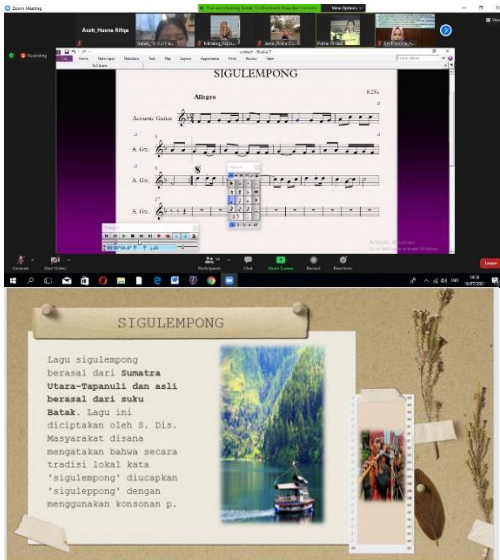
Gambar. 7.Kegiatan Pertama Penyampaian tujuan penelitian dan pengenalan aplikasi Sibelius 7

Kegiatan pengujian produk kedua dilakukan dengan menginstal aplikasi Sibelius 7 pada masing-masing laptop sampel penelitian. Kegiatan ini juga dilakukan secara online melalui aplikasi Zoom Meeting. Pada hari ketiga, kegiatan uji coba produk dilakukan dengan mentranskripsikan melodi lagu tradisional sesuai suku masing-masing. Semua file lagu disimpan di google drive dan link download sudah termasuk dalam bahan ajar sehingga siswa hanya perlu mengakses link yang ada di bahan ajar. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pemahaman tentang penggunaan Sibelius 7, mulai dari pembuatan skor awal, pemilihan *time signature*, *key signature* hingga pembuatan notasi menggunakan fitur keypad pada Sibelius 7.



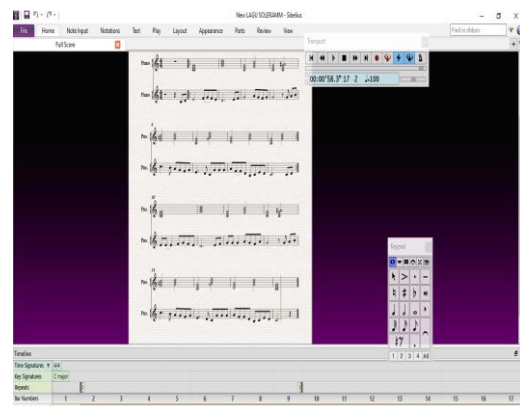
Gambar. 8.Kegiatan Ketiga Teknis Penggunaan Aplikasi Sibelius 7

Tugas mentranskripsikan melodi diberikan selama tiga hari hingga pertemuan berikutnya. Pada pertemuan keempat, sampel penelitian menyampaikan progres transkripsi melodi serta beberapa kendala dalam menggunakan aplikasi Sibelius 7. Kemudian pada pertemuan kelima peserta diminta untuk melengkapi seluruh rangkaian melodi dan presentasi pada latar lagu yang ditranskrip. Sampel penelitian diminta untuk menjelaskan makna lagu yang ditranskripsikan dan nilai-nilai pendidikan apa yang terkandung dalam lagu tersebut menurut sukunya masing-masing.



Gambar. 9.Kegiatan Lima Contoh penelitian menjelaskan transkripsi lagu Sigelompong dan makna lagu tersebut

Pada kegiatan keenam, sampel penelitian menambahkan akord lagu sebagai bentuk aransemen lagu yang telah dipilih berdasarkan suku daerahnya masing-masing. Setiap peserta telah menyelesaikan penambahan akord dengan sangat baik sehingga nantinya jika berprofesi sebagai guru dapat merancang materi SBDP khususnya musik inovatif untuk siswa.



Gambar.10. Hasil Fix Dengan Menggunakan Chord

4) Penyebaran

Distribusi produk pada tahap penelitian ini belum dilakukan secara menyeluruh. Perencanaan tahap penyebaran akan dilakukan selama proses perkuliahan semester 2021/2022 sehingga dapat digunakan untuk proses perkuliahan.

SIMPULAN

Optimalisasi aplikasi Sibelius 7 yang terintegrasi dalam bentuk

bahan ajar digital tentunya memberikan manfaat yang signifikan bagi proses perkuliahan pendidikan musik di PGSD FIP UNIMED. Optimalisasi aplikasi Sibelius 7 tentunya menambah persaingan bagi siswa sebagai calon guru SD untuk dapat membuat bahan ajar berupa musik dan lagu sederhana sehingga sesuai untuk kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Materi ajar yang mengandung muatan multikultural juga merupakan strategi untuk memfasilitasi siswa dengan keragaman etnis untuk dapat belajar musik dari daerah asalnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Jamalus. (1991). *Pendidikan Kesenian*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Perpres No. 8 Tahun 2012 Pasal 1 Ayat(1).).
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Solikhah, I. (2015). KKNi Dalam Kurikulum Berbasis Learning Outcomes. *Lingua*, 12(1).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.