

PENGEMASAN BAHAN AJAR KOMPUTER MUSIK DASAR BERBASIS *E-LEARNING* DI PRODI PENDIDIKAN MUSIK UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Tri Danu Satria¹, Panji Suroso², Adina Sastra Sembiring³

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan
Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20221, Sumatera Utara-Indonesia
Email: tridanu10@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini membahas tentang media bahan ajar Komputer Musik Dasar yang dikemas dalam bentuk *e-learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pengemasan penggunaan *software* Sibelius 7 yang dikemas ke dalam bentuk *e-learning* dan mendeskripsikan langkah-langkah pengunggahan (*upload*) bahan ajar yang dikemas kedalam bentuk *file* multimedia menjadi sistem pembelajar berbasis *web* (internet). Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tentang pengemasan, bahan ajar, *e-learning*, komputer musik, dan *software notater sibelius 7*. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang menjelaskan dan mendeskripsikan teori kedalam bentuk kata-kata. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket Uji Ahli Materi dan angket Uji Ahli Media, angket ini terdiri dari aspek penilaian yaitu berdasarkan standar kompetensi. Tahap pengemasan dalam pembuatan bahan ajar komputer musik dasar dimulai dengan tahap Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Langkah-langkah pengunggahan bahan ajar *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *Google Drive* dan aplikasi *Bitly*. Pemilihan bahan ajar secara *online* atau *e-learning* dilatar belakangi kemudahan, efisiensi, efektivitas dan keawetan materi sehingga bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini menghasilkan suatu produk bahan ajar berupa *e-learning* berformat *slide*, *Portable Document Format (PDF)*, dan *Vidio* yang dapat dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini juga menghasilkan bahan ajar *online* yang dapat diakses dan diunduh melalui [link bit.ly/komputermusikdasar](http://bit.ly/komputermusikdasar).

Kata Kunci: Pengemasan, Bahan Ajar, *E-learning*, *Sibelius 7*

Abstract - This research discusses the Basic Music Computer teaching materials that are packaged in the form of *e-learning*. This research studies how to package using *Sibelius 7 software* which is packaged in the form of *e-learning* and describes the steps for uploading teaching materials that are packaged using multimedia file forms into a web-based learning system. The theory used in this research is the theory of packaging, teaching materials, *e-learning*, computer music, and *software notater sibelius 7*. This research method uses qualitative research methods that explain and describe research that produces words. The instruments used in this study consisted of the Material Expert Test questionnaire and the Media Expert Test questionnaire, this questionnaire consisted of aspects compiled based on competency standards. The packaging stage in making music computer teaching materials begins with planning, implementing, and evaluating. Steps to upload *e-learning* teaching materials using the *Google Drive* application and the *Bitly* application. The selection of online teaching materials or *e-learning* is motivated, efficient, easy and easily accessible anywhere and anytime. This research produced a product of *e-learning* teaching material in *slide* format, *Portable Document Format (PDF)*, and *video* that can be made as a learning media. This research also produces online teaching materials that can be accessed and downloaded via the bit.ly/komputermusikdasar.

Keywords: Packaging, Teaching Materials, *E-learning*, *Sibelius 7*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, menjadi hal yang memudahkan seorang tenaga pendidik dalam memberikan metode dan materi pembelajaran kepada mahasiswa. Dengan bantuan teknologi, mahasiswa juga semakin mudah dalam mengakses materi belajar. Banyaknya media pembelajaran pada saat ini, menjadi alat untuk memilih model pembelajaran apa yang diinginkan. Salah satu model pembelajaran yang saat ini memudahkan para pelajar dalam belajar yaitu *e-learning*.

Lahirnya internet sebagai senjata belajar, menjadi faktor utama perubahan pola pikir dan cara belajar anak-anak milenial di abad 21. Informasi sangat mudah diserap di era digital seperti sekarang ini oleh para pelajar dengan hadirnya internet melalui media cetak, media elektronik dan media khusus yang memang dikembangkan secara digital dengan sekali sentuhan. Pada pelaksanaan pembelajaran, media sangat berpengaruh terhadap faktor keberhasilan mahasiswa dalam belajar.

Bahan ajar pada mata kuliah di perguruan tinggi dapat dikemas sedemikian rupa agar mahasiswa mampu belajar dengan mudah. Seorang dosen harus terampil dalam membuat model dan memasukkan materi kedalamnya. Sikap kreatif dalam mengajar, merupakan sebuah poin penting bagi seorang dosen dalam menghadapi mahasiswa milenial. Sehingga materi yang sulit sekalipun, dapat dipahami dengan mudah oleh pembelajar. Pengemasan bahan ajar dengan metode yang kreatif, menjadi sebuah alat baru bagi seorang dosen dalam memudahkan mahasiswanya dalam belajar. Dengan mengedepankan efisiensi dan efektivitas pada model pembelajaran yang kreatif, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang berkualitas. “Pengemasan merupakan sistem yang terkoordinasi untuk menyiapkan barang atau materi menjadi siap untuk ditransportasikan, didistribusikan, disimpan, dan dipakai” (Kontributor Wikipedia. Pengemasan.Wikipedia, Ensiklopedia Bebas. Juni 14, 2019, 19.01 UTC. Tersedia di : <https://id.wikipedia.org/wiki/Pengemasan>. Diakses pada Juni 14, 2019). Pengemasan suatu produk dalam bidang pendidikan bertujuan memberikan informasi dalam belajar. Dan pengemasan bahan ajar dengan metode pembelajaran *e-learning*, merupakan salah satu metode kreatif yang dapat diterapkan.

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013). Hadirnya konsep *e-learning* memberikan ruang yang bebas kepada mahasiswa dalam menentukan waktu dan tempat untuk belajar. Mahasiswa lebih efisien dalam belajar dan menunjukkan sikap mandiri dalam belajar, karena model pembelajaran *e-learning* memiliki karakteristik yang dapat digunakan oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja.

E-learning merupakan sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara pengajar dengan pembelajar. “*E-learning* adalah segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. *Web-based learning* merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang materi maupun cara penyampaiannya melalui internet” (Rusman, Deni, & Cepi, 2011). Seperti yang telah

disinggung pada paragraf sebelumnya, dalam hal ini penulis ingin mengemas materi bahan ajar berbasis *e-learning* tentang pembelajaran komputer musik.

Perkembangan komputer sudah sangat begitu pesat dimulai pada era revolusi industri 3.0 sampai dengan revolusi industri 4.0. Demikian pula terhadap *hardware* dan *software* musik, banyak para musisi (*brainware*) terbantu oleh kehadirannya dalam mengaplikasikan ide-ide kebentuk audio (*wave*) maupun MIDI, dimana komponen komputer, *hardware* dan *software* musik sangat berperan penting dalam perkembangan era musik digital pada saat ini. Terdapat beberapa aplikasi musik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran komputer musik, baik tentang penulisan *notasi* maupun *editing* musik. Aplikasi itu diantaranya *Sibelius*, *Finale*, *Steinberg Cubase*, *FL Studio*, *Presonus Studio One*, *Adobe Audition*, *Audacity*, dan lain sebagainya.

Perguruan Tinggi yang memiliki jurusan/program studi pada bidang musik, harus mampu mengikuti perkembangan teknologi musik. Salah satu Perguruan Tinggi tersebut yaitu Universitas Negeri Medan yang memiliki Program Studi Pendidikan Musik pada Fakultas Bahasa dan Seni. Di Program Studi Pendidikan Musik ada mata kuliah Komputer Musik Dasar, materi yang diajarkan berupa *software* penulisan notasi musik yang digunakan dalam komputer musik, *Software* tersebut yaitu *Sibelius 7* yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi dan multimedia Amerika bernama *Avid Technology*.

A. Penelitian ini bertujuan

1. Untuk mengetahui pengemasan materi bahan ajar penggunaan *software Sibelius 7* yang dikemas ke dalam bentuk *file* multimedia berupa *e-learning*.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pengunggahan (*upload*) bahan ajar yang sudah dikemas dalam bentuk *file* multimedia menjadi sistem pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*).

B. Landasan Teori

1. Pengemasan

Pengemasan suatu produk dalam bidang pendidikan bertujuan memberikan informasi. Pengemasan berarti menyiapkan atau merumuskan bahan penyajian materi untuk disampaikan kepada peserta didik. Pengemasan materi pelajaran juga merupakan upaya dalam pengembangan bahan ajar. Menurut Kotler & Keller (2009 : 27) “pengemasan adalah sebuah kegiatan merancang atau memproduksi wadah atau bungkus sebuah produk melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi”.

2. Bahan Ajar

Menurut Hamdani (2011), “bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar”.

3. E-learning

E-learning merupakan suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. *E-learning* yang berbasis *web* atau biasa disebut dengan *web based learning* (WBL)

merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Menurut Rusman, Deni, & Cepi (2012), “WBL merupakan salah satu bentuk e-learning yang materi maupun cara penyampaiannya melalui internet (*web*)”. Melalui pengertian tersebut akan tercipta sebuah pembelajaran berbasis *web*. Pembelajaran berbasis *web* yang dimaksud merupakan pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan berbagai informasi pembelajaran.

4. Komputer Musik

Menurut TW Widodo (2006) “Pengaruh teknologi komputer dalam musik memberikan suatu perkembangan pada bentuk, sistem, maupun fungsi pemrosesannya. Sebagai contoh pengolahan musik lewat MIDI maupun pengolahan musik lewat *software* musik Komputer, pertunjukan dengan menggunakan bunyi-bunyi elektronik dan masih banyak lagi kegiatan bermusik lewat sistem komputerisasi. Suatu contoh kita akan membuat lagu dan sekaligus harus mengetahui bunyi alat musik yang akan digunakan dan bagaimana mencetak notasi di media cetak sekaligus. Hal ini hanya dapat dilakukan dengan alat lengkap, salah satunya komputer”.

Dalam pembelajaran komputer musik, diperlukan adanya *software* dan *hardware* yang dapat mendukung *brainware* (pemusik) untuk mempelajari cara penggunaan dan teknik dalam belajar. Menurut Spreadbury (2011) bahwa, “bidang teknologi informasi tidak lepas daripada kata *software*. *Musical Notation Software* atau *software* notasi musik sudah banyak ditemukan dan tersedia secara luas. Teknologi *software* ini digunakan untuk menulis notasi maupun mengkomposisi musik”.

5. *Software Notater Sibelius 7*

Sibelius adalah sebuah program *software* khusus untuk mengetik notasi musik berupa not balok. Program ini dipakai oleh para penggubah lagu, arranger, musisi, videografer, DJ, penerbit lagu. Biasanya digunakan dalam menggubah atau mengedit musik klasik, jazz, pop, band, dan vokal. Sibelius dapat mengedit partitur dan memainkan hasil lagunya sebelum dicetak. Selain itu, not balok juga dapat ditulis tanpa mengetik tetapi dengan cara memainkan piano atau gitar yang terdapat di dalam program tersebut. Jenis musik yang dapat didengar melalui gubahan Sibelius yaitu alat gesek, alat tiup kayu, brass, perkusi, gitar, piano, vocal, dan lain-lain (Wikipedia, 2019).

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu metode riset yang sifatnya memberikan penjelasan dengan menggunakan analisis untuk mengembangkan teori-teori berdasarkan hal-hal khusus yang berhasil ditemukan dan dikumpulkan dari lapangan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket Uji Ahli Materi dan angket Uji Ahli Media. Angket diklasifikasi menjadi lima pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-5, yaitu 5 (sangat baik/sangat layak), 4 (baik/layak), 3 (cukup/cukup layak), 2 (kurang/tidak layak), 1 (sangat kurang/sangat tidak layak). Kemudian rumus menghitung presentase hasil skor rata-ratanya yaitu sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2009:35), yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Kelayakan Media Bahan Ajar

No.	Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 21%	Sangat tidak layak
2.	21 – 40 %	Tidak layak
3.	41 – 60 %	Cukup layak
4.	61 – 80 %	Layak
5.	81 – 100 %	Sangat layak

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka data tersebut dianalisis dengan cermat dan hati-hati, untuk mendapatkan sebuah hasil yang akurat dan terpercaya. Selanjutnya hasilnya dapat disusun secara sistematis dengan teknik kualitatif dan dapat dilihat dalam bentuk laporan ilmiah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengemasan Materi Bahan Ajar Penggunaan *Software Sibelius 7* ke Dalam Bentuk *E-Learning*

Pengemasan suatu materi bahan ajar kedalam bentuk *e-learning*, memerlukan tahap-tahap yang hampir sama dengan pengemasan produk bahan ajar lainnya. Tahap yang diperlukan adalah Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Tahap perencanaan berarti merancang materi yang akan dipersiapkan untuk dikemas, yaitu tentang penggunaan *software sibelius 7*. Setelah tahap perencanaan dilakukan, kemudia tahap pelaksanaan, yaitu tahap dimana semua rancangan yang sudah direncanakan akan direalisasikan. Dimulai dari mendesain bahan ajar yang akan dikemas kedalam bentuk bahan ajar elektroknik kedalam format PDF (*Portable Document Format*), *power point*, vidio, sampai dengan memperhitungkan ukuran dari file tersebut. Selanjutnya adalah tahap evaluasi, dimana pada tahap ini sebuah produk (bahan ajar) akan diuji kelayakannya.

Setiap produk (bahan ajar) tentu memerlukan evaluasi untuk menilai kelayakan dari produk (bahan ajar) tersebut. Di dalam evaluasi, terdapat dua

indikator untuk menguji kelayakan dari produk bahan ajar komputer musik dasar. Diantaranya Uji Ahli Materi, dan Uji Ahli Media. Di dalam angket Uji Ahli Materi dan angket Uji Ahli Media penulis juga melampirkan poin-poin sesuai standar umum kelayakan media dan kelayakan materi. Kedua angket ini akan menunjukkan validitas produk yang dihasilkan. Kemudian produk bahan ajar tersebut akan siap untuk dipergunakan oleh mahasiswa di program studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan guna menunjang pembelajaran Komputer Musik Dasar.

1. Tahap Perencanaan

a. Persiapan Materi

Sibelius 7 merupakan salah satu *software* yang diajarkan pada mata kuliah Komputer Musik Dasar di Semester I (satu) Prodi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan. *Sibelius 7* adalah sebuah program *software* khusus untuk penulisan notasi musik berupa not balok. Seorang *arranger* ataupun musisi sering menggunakan *software* ini untuk mendukung kegiatan yang dilakukan sesuai dengan profesinya. *Sibelius 7* dapat mengedit partitur dan memainkan hasil lagunya sebelum dicetak. Sistem operasi perangkat lunak komputer yang dapat menjalankan *software Sibelius 7* adalah *Microsoft Windows*, *Mac OS X*, dan *RISC OS*. *Sibelius 7* memiliki banyak fitur yang dapat mempermudah pengubahan atau penyuntingan suatu lagu, diantaranya adalah *Magnetic Layout*, *Dynamic Part*, *Panorama*, *MIDI Input*, *The Ideas Hub*, dan *Sound Library*. Materi yang akan disajikan kedalam bentuk *e-learning* yaitu:

- 1) Pengertian *Software Sibelius 7*
- 2) Membuat *score* baru
- 3) Mengenal *ribbon*
- 4) Menginput dan mengedit notasi
- 5) Menghapus nada, menghapus birama, dan obyek lainnya
- 6) Menyimpan *file*
- 7) Mencetak *score*
- 8) Mengekspor *file*.

b. Persiapan Sarana dan Prasarana

Penyiapan sarana dan prasarana merupakan langkah akhir dalam tahap perencanaan. Adapun sarana dan prasarana pengemasan materi *Sibelius 7* berbasis *E-Learning* yakni:

- 1) Komputer
- 2) Kamera Canon 600D
- 3) Lensa *fix & kit*
- 4) Tripod
- 5) *Software Sibelius 7*
- 6) *Software Microsoft Word*
- 7) *Software Microsoft Power Point*
- 8) *Software editing Adobe Potoshop*
- 9) *Software editing Adobe Premier*.

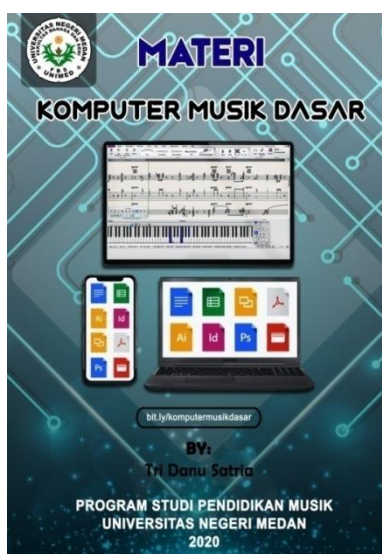
2. Tahap Pelaksanaan

a. Proses Desain Bahan Ajar Elektronik

Tahap Pelaksanaan merupakan tahap dimana semua persiapan yang telah disiapkan akan dilakukan. Pada tahap ini, peneliti akan mendesain materi yang sudah disiapkan kedalam bentuk format PPT (*power point*) dan format PDF (*Portable Document Format*). Isi dokumen ini berupa materi-materi pembelajaran dari Sibelius 7 yang telah direncanakan dan telah dirancang sebelumnya yang nanti akan dimuat kedalam bentuk *e-learning*, sehingga dapat diakses melalui *link* yang dibagikan.



Gambar 2.1 Sampul depan bahan ajar *slide* berformat PPT
Dok. Pribadi (Tri Danu Satria, Desember 2019)



Gambar 2.2 Cover bahan ajar berformat PDF
Dok. Pribadi (Tri Danu Satria, Desember 2019)

b. Proses Pengambilan Vidio

Pada materi tertentu, peneliti akan menjelaskan materi bahan ajar kedalam bentuk vidio. Sehingga mahasiswa akan lebih memahami materi melalui penjelasan yang lebih detail. Pengambilan vidio dilakukan secara berulang-ulang agar mendapatkan hasil yang baik dan maksimal. Vidio yang diambil berupa vidio tutorial, vidio tentang membuat *score* baru, fitur sibelius dan cara *input* notasi. Dalam vidio tutorial ini peneliti meminta bantuan kepada vidiografer untuk mengambil vidio yang akan menjadi materi pada pengemasan bahan ajar Komputer Musik Dasar.



Gambar 2.3 Proses pengambilan (*shoot*) vidio bahan ajar
Komputer Musik Dasar
Dok. Pribadi (Tri Danu Satria, Desember 2019)

c. Proses *Editing*

Setelah proses desain dan pengambilan vidio selesai, selanjutnya melakukan seleksi pada desain dan vidio yang diperoleh. Seleksi ini dilakukan untuk mengetahui desain dan vidio yang layak digunakan dalam pengemasan. Selanjutnya pada proses *editing*, desain dan vidio yang diperoleh disunting untuk menjadi bahan ajar elektronik (*e-learning*) yang menarik dan mudah untuk dipelajari. Pengeditan dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Potoshop* dan *microsoft word* untuk bahan ajar berformat PDF (*Portable Document Format*), *software Adobe Premier* untuk bahan ajar Vidio, dan *software Microsoft Power Point* untuk bahan ajar *Slide*.

3. Tahap Evaluasi

Langkah selanjutnya yaitu melakukan tinjauan terhadap desain bahan ajar dan vidio yang telah selesai pengeditannya. Peninjauan ini merupakan langkah evaluasi kelayakan media bahan ajar dosen di kampus. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media audio visual dengan cara pemberian angket uji ahli. 1 orang ahli materi Sibelius 7 dan 1 orang ahli media audio visual.

Dari hasil angket uji ahli materi yang diberikan, diketahui terdapat kekurangan yaitu perbaiki istilah dalam Bahasa Inggris. Kemudian perbaiki pilihan kata istilah musik, pergunkan istilah yang benar dan mudah dimengerti. Misal: lebih baik menggunakan istilah kata "*arranger*" dari pada "pengarang". Sedangkan dari hasil angket uji ahli media, terdapat masukan untuk memasukkan fitur *hyperlink* pada bahan ajar slide agar menjadi menarik dan terdapat unsur interaktif. Selanjutnya secara keseluruhan materi bahan ajar layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

Berdasarkan uraian diatas, mendapatkan hasil kesimpulan tentang alur dari pengemasan bahan ajar Mata Kuliah Komputer Musik Dasar. Sebagai berikut: Isi materi dari mata kuliah ini yaitu software sibelius 7 yang didapat berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah sesuai dengan panduan RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Pengemasan bahan ajar dilakukan melalui tiga tahap, dimulai dengan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan isi dari seluruh materi disusun untuk menentukan materi yang akan dibahas pada *software Sibelius 7*. Materi nantinya akan dituangkan kedalam bentuk file *e-learning* berformat *Slide (Power Point)*, PDF (*Portable Document Format*) dan Vidio.

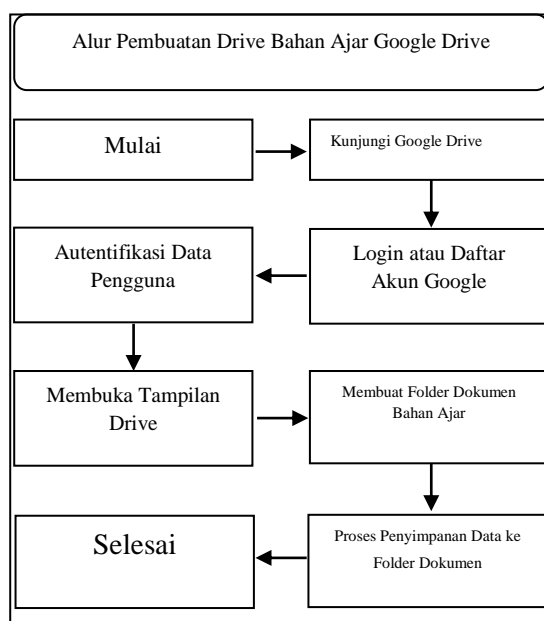
Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan proses desain materi dan pengambilan video bahan ajar yang sudah disiapkan. Kemudian tahap evaluasi merupakan tahap revisi, revisi disini melalui tiga tahap yaitu revisi dari peneliti sendiri, revisi dari Ahli Materi dan revisi dari Ahli Media. Revisi Ahli Materi dapat diketahui dari angket Uji Ahli Materi dan revisi Ahli Media dapat diketahui dari angket Uji Ahli Media. Selanjutnya tahap akhir media telah siap dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

B. Langkah - Langkah Pengunggahan (upload) Bahan Ajar Yang Sudah Dikemas ke Dalam Bentuk E-Learning menjadi Sistem Pembelajaran Berbasis Web.

Setelah bahan ajar sudah dikemas kedalam bentuk *file*, bahan ajar tersebut akan diunggah ke sebuah jaringan internet yang nantinya dapat diakses oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Musik. Disini akan dijelaskan cara ataupun langkah-langkah pengunggahan bahan ajar yang sudah dikemas kedalam bentuk pembelajaran elektronik menjadi sistem pembelajaran berbasis *web*. Peneliti menggunakan media penyimpanan *online Google Drive* sebagai tempat penyimpanan (*storage*), kemudian menggunakan *Bitly* sebagai alat untuk mempersingkat *URL* atau *link* yang didapatkan dari *Google Drive* sehingga bisa di *edit* nama *link* tersebut sesuai dengan yang diinginkan.

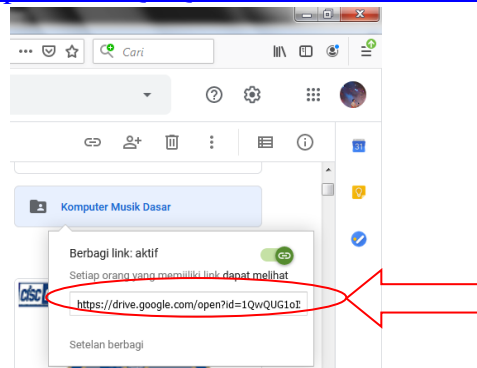
1. Langkah - langkah Pengunggahan ke Google Drive

Pada proses ini digambarkan alur dan langkah-langkah pendaftaran bahan ajar Sibelius 7 ke *google drive* dan membuat folder dokumen Bahan Ajar Komputer Musik Dasar (Sibelius 7). Pembuatan folder bertujuan sebagai kerangka awal tempat penyimpanan. Proses dan alurnya akan dijelaskan pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.4 Alur Pembuatan Drive Bahan Ajar *Google Drive* Software Sibelius 7

Berikut adalah link yang sudah berhasil didapatkan :
<https://drive.google.com/open?id=1QwUG1oI5K58r3ieD8FuOwKP-9xG6lwS>.

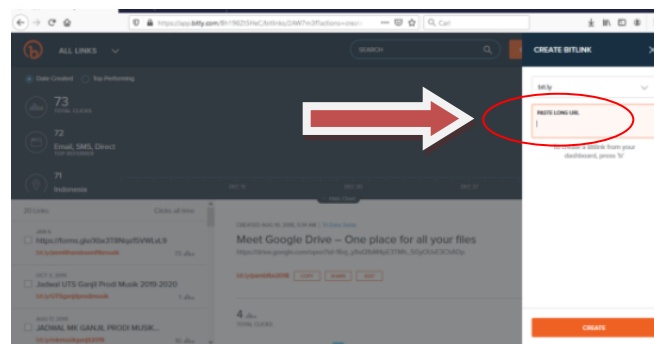


Gambar 2.5 Link berhasil didapatkan dari Google Drive
Dok. Pribadi (Tri Danu Satria, Desember 2019)

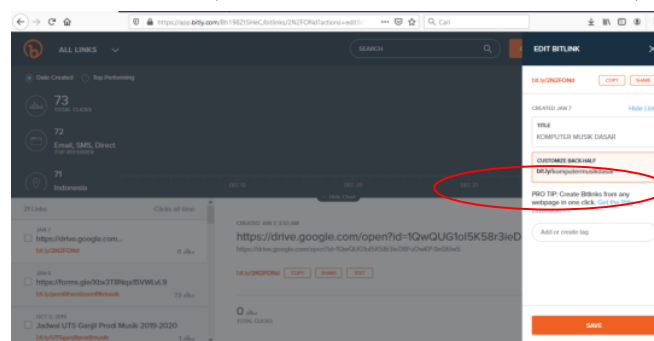
2. Cara Mempersingkat Link Dengan Menggunakan Bitly

Pada proses ini penulis akan mempersingkat *link* dari folder yang sudah dikerjakan di *google drive* melalui aplikasi *bitly* (www.bitly.com) sehingga menjadi *link* yang bisa diedit atau di *custom* sesuai dengan keinginan. Proses ini bertujuan untuk mempermudah pengunjung yang akan mengakses materi Sibelius 7 secara *online*.

Pada proses ini, *link* yang sudah ada akan dibuat sesuai dengan keinginan. Silahkan *copy paste URL* yang sudah didapatkan dari *google drive* di kolom *PASTE LONG URL*, kemudian klik *create* setelah itu *URL* akan menjadi singkat. Setelah itu penulis akan membuat *custom* pada *link* sesuai dengan keinginan atau kebutuhan.



Gambar 2.6 Proses pembuatan *link*
Dok. Pribadi (Tri Danu Satria, Desember 2019)



Gambar 2.7 Proses *custom* pada *link*
Dok. Pribadi (Tri Danu Satria, Desember 2019)

Pada akhirnya penulis berhasil mendapatkan *link* sesuai yang diharapkan. Dan semua materi dapat diakses atau diunduh oleh oleh pengunjung melalui *link* : bit.ly/komputermusikdasar.

Berdasarkan uraian diatas, mendapatkan hasil kesimpulan dari produk bahan ajar materi Sibelius 7 berupa *e-learning* yang akan di *publish* secara *online*. Bahan ajar diunggah (*upload*) pada aplikasi *google drive* sebagai tempat penyimpanan di internet. Kemudian *file* bahan ajar tersebut mendapatkan *link* yang bisa dibagikan dari *google drive* untuk dapat diakses oleh semua pihak melalui internet. Karena *link* yang diperoleh terlalu panjang dan rumit, *link* tersebut dipersingkat dan dibuat *custom* sesuai dengan judul mata kuliah melalui aplikasi *bitly*. Hasilnya, materi dapat diakses melalui *link* yang sudah diperoleh. *Link* tersebut yaitu, bit.ly/komputermusikdasar .

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Komputer Musik Dasar merupakan salah mata kuliah yang terdapat di program studi Pendidikan Musik. Komputer Musik Dasar menjadi mata kuliah dasar (*basic*) yang harus dikuasai oleh setiap mahasiswa. *Sibelius 7* merupakan materi inti pada proses pembelajaran sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Proses).
2. Tahap pengemasan dalam pembuatan bahan ajar komputer musik dasar, dimulai dengan tahap Perencanaan. Pada tahap Perencanaan ini seluruh materi disusun untuk menentukan materi yang akan dibahas. Materi nantinya akan dituangkan kedalam bentuk *file e-learning* berformat *Slide (Power Point)*, *PDF (Portable Document Format)* dan *Vidio*. Selanjutnya tahap Palaksanaan. Pada tahap Palaksanaan ini peneliti melakukan proses desain materi dan pengambilan vidio bahan ajar yang sudah disiapkan. Kemudian tahap Evaluasi. Tahap Evaluasi ini merupakan tahap revisi, revisi disini melalui tiga tahap yaitu revisi dari peneliti sendiri, revisi dari Ahli Materi dan revisi dari Ahli Media. Revisi Ahli Meteri dapat diketahui dari angket Uji Ahli Materi dan revisi Ahli Media dapat diketahui dari angket Uji Ahli Media. Selanjutnya tahap akhir media telah siap dan layak digunakan sebagai bahan ajar.
3. Hasil produk yang diperoleh dari penelitian ini berupa bahan ajar Komputer Musik berisi materi Sibelius 7 berformat *slide*, *PDF*, dan *Vidio* yang dapat diakses secara online melalui *link* yang sudah dibuat (*custom*). Adapun *link* tersebut yaitu bit.ly/komputermusikdasar. Pemilihan bahan ajar secara *online* atau *e-learning* dilatar belakangi kemudahan, efisiensi, efektivitas dan keawetan materi sehingga bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Zainal Arifin, 2012. *Perencanaan Pembelajaran, dari Desain sampai Implementasi*. Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani.
- Allen, Michael. 2013. *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arnita, 2016. *Pengantar Statistika*. Bandung : Citapustaka Media Perintis.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Holmes, Thomp. (2008). *Electronic and Experimental Musik and Culture*. New York: Routledge.
- John, Dewey. *Teori E-Learning Menurut Beberapa Cendekiawan*. Di kutip 20 September 2019 dari Silabus : <https://www.silabus.web.id/e-learning/>
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Balitbang dan Puskur.
- Kontributor Wikipedia, "Sibelius (perangkat lunak)," *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sibelius_\(perangkat_lunak\)&oldid=14771236](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sibelius_(perangkat_lunak)&oldid=14771236) (diakses pada 8 November, 2019).
- Kotler dan Keller, 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jilid 1. Edisi ke 13 Jakarta : Erlangga.
- Kotler, Philip dan Armstrong, Gary. 2012. *Principles of Marketing*. New Jersey : Prentice Hall.
- Kothari C.R, 2004. *Research Methodology: Methods & Techniques*, 3rd revised Ed. India: Jaipur – University of Rajasthan.
- Lirahman, Ronni, 2019. *Skripsi Universitas Negeri Medan “Pembelajaran Materi Tari Lenggok Mak Inang melalui Multimedia Interaktif berbasis E-learning untuk siswa/i Kelas X RPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”*.
- Magara, Ardi, 2013. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta “Efektivitas Penggunaan Media Sibelius 7 Terhadap Tingkat Pemahaman Notasi Musik Dan Akor Di SMP Negeri 1 Mungkid”*
- Marczyk, Geoffrey R, 2005. *Essentials of Research Design and Methodology*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.

- Moleong, j, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nursalam dan Ferry Efendi, 2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nurjannah, 2019. *Skripsi Universitas Negeri Medan “Pengemasan Materi Pembelajaran Tari Ula-Ula Lembing berbasis Audio Visual Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Aceh Tamiang”*.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rahayuningtyas, Wida, 2013. *Jurnal Harmonia “Pengemasan Bahan Ajar Tari Topeng Malang Pada Mata Kuliah Vokasi Tari Malang”*.
- Rusman., Deni Kurniawan., Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono, 2008. *Metode penelitian bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Spreadbury, D., Ben & Finn, J. 2011. *Sibelius 7: Reference Guide*. USA: Avid Technology, Inc.
- Sukardi, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (cet. 15)*. Bandung : Alfa Beta.
- Siregar, Syofian, 2012. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wardhana, Yana, 2010. *Teori Belajar dan Mengajar*. Bandung: Pribumi Mekar
- Wibowo, Ari Trianto, 2018. *Mahir AVID Sibelius Dalam 7 Jam*. Yogyakarta : Budi Utama

Grenek: Jurnal Seni Musik (Mei/2020)
Prodi Pendidikan Musik FBS UNIMED
p-issn: 2301-5349
e-issn: 2579-8200

Widodo, Tri Wahyu, 2006. Jurnal Harmonia “Komputer Musik dan Pengetahuan Program Aplikasi Musik Komputer”.

Wijayanti, Titik, 2012. *Management Marketing Plan*. Jakarta:
PT. Elex media Komputindo.

Wikipedia contributors, "Computer music," *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Computer_music&oldid=916096425 (accessed September 16, 2019).

Zamroni. 1992. *Pengantar Pengembangan Teori Sosial*. Yogyakarta:
Tiara Wacana.