

E-Modul Praktikum Seni Musik: Bahan Ajar Digital Berbasis Case Method dan Team Based Project

Sri Mustika Aulia¹⁾, Esra Parmian Talenta Siburian²⁾,
Laurensia Masri Perangin Angin³⁾, Try Wahyu Purnomo⁴⁾

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Medan,

Jl. Willem Iskandar Psr V, Medan Estate, Indonesia

Email: iieaulia@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan bahan ajar berupa e-modul pendidikan seni musik berbasis *case method* dan *team based project*. Pembelajaran pemecahan kasus (Case Method) atau pembelajaran kelompok berbasis *project* (team based project) sebagai bagian bobot evaluasi, menjadikan kegiatan pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Materi dan praktik yang disampaikan mesti sinkron dengan isu yang berkembang dimasyarakat sehingga pembelajaran menjadi lebih konkrit kepada hasil pembelajaran yang dapat merefleksikan tujuan, sasaran dan nilai pendidikan yang akan dicapai di sekolah. Pada tahap *define* (pendefinisian), akan dilakukan analisis kebutuhan, analisis konsep case method dan team based project dan analisis kompetensi, tujuan dan capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan *design* (perancangan) e-modul praktikum pendidikan seni musik. Setelah dirancang, dilanjutkan dengan tahapan *development* (pengembangan) dengan melakukan 3 kegiatan utama, yaitu: uji validitas, uji implementasi, dan uji efektivitas. Setelah produk dinyatakan valid, praktis, dan efektif dilanjutkan tahap akhir berupa *disseminate* (penyebaran) produk pada skala yang lebih luas

Kata Kunci: E-Modul, Case Method, Team Based Project

Abstract

This research is a development research that produces teaching materials in the form of e-modules for music art education based on case methods and team-based projects. Problem solving learning (Case Method) or project-based group learning (team-based project) as part of the evaluation, makes learning activities student-centered. The materials and practices presented must be in sync with issues that develop in the community so that learning is more concrete for learning outcomes that can reflect the goals, objectives and educational values to be achieved in schools. At the define stage, a needs analysis will be carried out, a case concept analysis of team-based methods and projects as well as an analysis of competencies, objectives and learning outcomes. Results Based on this analysis, an e-module was designed for music education practicum. After being designed, it is continued with the development stage by carrying out 3 main activities, namely: validity test, implementation test, and effectiveness test. After being declared valid, practical, and effective, the final stage is the distribution of the product on a wider scale.

Keyword: E-Module, Case Method, Team Based Project

PENDAHULUAN

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 754/P/2020, yang mana tertulis sebagai Indikator Kinerja Utama (IKU) no 7 yaitu "Pembelajaran dalam kelas persentase mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (case Methode) atau pembelajaran kelompok berbasis *project* (team based project) sebagai bagian bobot evaluasi, maka berbagai perguruan tinggi hendaknya melaksanakan kebijakan ini dengan mempertimbangkan kegiatan pembelajaran yang terjadi di satuan pendidikan mengacu pada kegiatan pemecahan kasus untuk individu dan pembelajaran kelompok berbasis *project*. RPS yang dibuat pun diarahkan untuk berbasis case method dan project base. Hal ini sesuai dengan Kepmendikbud No.3/M/2021 tentang IKU PT yaitu IKU no.7 persentase MK program sarjana yang menggunakan *case method* dan *team based project* dengan bobot evaluasi 50%. Rps yang dibuat berbasis *case method* dan *team base project* akan disusun dengan memberikan materi lalu di sinkronkan dengan

masalah atau isu yang membahas materi tersebut, dalam satu semester maka akan ada lebih kurang 8 kasus yang akan dijabarkan dan diselesaikan oleh satu kelas. *Case method* dan *team based project* menjadi populer di kalangan dunia pendidikan, dikarenakan sinkron dengan pemecahan masalah yang ada di masyarakat. Dengan adanya analisis kasus dan pemecahan kasus secara individu maupun kelompok diharapkan dapat membuka peluang memberikan solusi yang tepat untuk berbagai keilmuan yang ada di dunia pendidikan. Problematika dalam pembelajaran yang ada di dalam Kampus, jika tidak menitikberatkan pada kasus yang terjadi di masyarakat maka hanya akan membahas teori namun tidak dikembangkan pada fenomena yang terjadi, sehingga lulusan akan timbul kelimpungan yang disebabkan oleh teori yang didapat di proses perkuliahan tidak sinkron ataupun tidak dapat dikembangkan pada dunia kerja, dikhawatirkan akan menjadi masalah baru kembali untuk individu maupun instansi yang terkait. (Rosidah & Pramulia, 2021)

Pendidikan Seni musik adalah salah satu matakuliah yang ada di jurusan PGSD yang menjadi salah satu matakuliah yang mempunyai fenomena dan masalah yang ada di masyarakat. Fenomena yang terjadi saat ini kita temui di mana – mana, anak – anak lebih dapat menyanyikan lagu populer dengan baik daripada lagu wajib nasional yang memang sangat jarang (kalau tidak mau dikatakan tidak ada) ditampilkan di media – media massa elektronik. Karena terlalu sering ditampilkannya lagu – lagu populer tersebut, maka anak – anak terbiasa untuk menyanyikannya. Faktor lain yang mempengaruhi terjadinya hambatan – hambatan dalam proses adalah pola pikir dan kesadaran masyarakat serta keberadaan kurikulum musik itu sendiri. Keberadaan kurikulum musik dan seni adalah penting untuk menjaga humanitas dan pendidikan seni yang benar (Yunita, Prasetyo, & Astanta, 2021).. Sebagai pendidik musik, kita harus dapat membuat perubahan dalam mendidik masyarakat. Mendidik orang tua siswa agar sadar bahwa menanamkan nilai pendidikan musik adalah jauh lebih penting dari pendidikan lainnya (Mack, 2001). Fenomena berikutnya adalah kurangnya pasar lagu anak yang bersifat mengedukasi anak di usia sekolah. Hal ini tergerus dengan banyaknya lagu yang *easy listening* dan maraknya media sosial yang berkembang di masyarakat, sehingga anak dengan penggunaan gadget yang tinggi dapat mengaksesnya dan seringg mendengarkan lagu tersebut (Pramono, 2015). Fenomena ini dapat diminimalis apabila pendidikan musik di lingkungan pendidikan membahas secara fenomena ini secara individu dan juga dapat didiskusikan secara kelompok sehingga *output* yang didapatkan adalah membuat dan mengaransemen lagu-lagu yang bersifat *easy listening* yang penuh dengan lirik yang berisi dengan semangat pendidikan dan juga memperkenalkan daerah. Sehingga terciptanya solusi dan bahkan musik sederhana maupun kampanye peduli untuk lagu-lagu anak yang berasal dari guru-guru SD. (Raharjo, 2018).

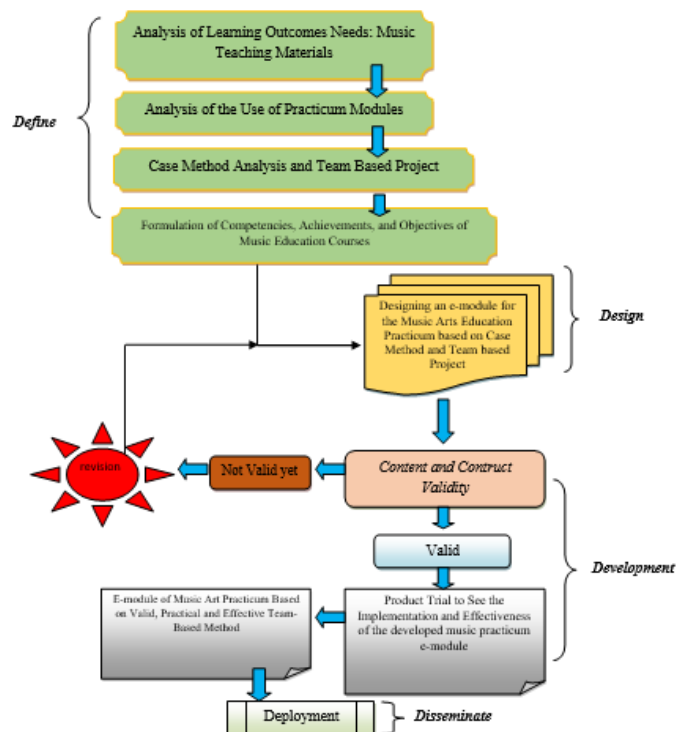
Untuk menyusun dan menganalisis kasus yang ada tidak terlepas dari materi yang ada di pendidikan seni musik. Untuk mengkondisikan mahasiswa mampu untuk menggunakan e-modul dalam kegiatan pembelajaran di kampus, maka bahan ajar ini berisi pemahaman teori lalu mengaitkannya dengan isu yang berkembang di masyarakat. E-modul juga akan berisi mengenai teori praktik dan contoh kasus yang akan dihadapi oleh mahasiswa.

Penelitian ini mengacu pada penelitian Wadiyo & Utomo (2016) tentang Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Sub Materi Musik di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kebutuhan dan perkembangan bahan ajar seni budaya pada sub materi musik untuk Pendidikan Dasar. Selanjutnya penelitian yang relevan adalah Pengembangan Modul Pembelajaran Teori Musik pada Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang (Putra, Putra, & Ferdian, 2019). Peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE karena diyakini efektif untuk digunakan sebagai pengembangan modul pembelajaran

interaktif. Selanjutnya penelitian dari Nugraha, Santoso & Martono (2021) tentang Pengembangan Modul Seni Musik Berbasis Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Musik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Kerajinan Siswa Sekolah Dasar.

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) menjelaskan bahwa tahap-tahap model 4-D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan E-modul Pendidikan Seni Musik Berbasis Case Method dan Team Based Project

Tahap-tahap pengembangan pada Gambar 3.1 dapat dirinci sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk mendefinisikan dan menganalisis hal-hal berikut: (1) Analisis Kebutuhan Capaian Pembelajaran: Bahan Ajar Seni (Musik), (2) Analisis penggunaan Penggunaan Modul Pratikum, (3) analisis *case method* dan *team based project*, dan (4) analisis kompetensi (CPL Prodi dan CPMK).
2. Tahap perancangan (*design*) adalah merancang bahan ajar sesuai dengan pendefinisian: analisis kebutuhan, analisis penggunaan, analisis multi budaya, dan analisis kompetensi (CPL Prodi dan CPMK).
3. Tahap pengembangan (*develop*) meliputi: uji validitas, uji implementasi, dan uji efektivitas.
4. Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan penyebaran (*disseminate*) dalam skala yang lebih luas, baik di kelas lain di UNIMED maupun pada Perguruan Tinggi lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendefenisian (*define*)

Pada tahap pendefenisian dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar dalam perkuliahan pendidikan seni musik di Prodi PGSD. Urgensi mengenai materi paktek alat musik merupakan landasan awal dalam pembuatan modul praktikum sebagai acuan mahasiswa berpraktik alat musik seperti pianika, *recorder*, perkusi dan vokal.

Analisis kebutuhan dilakukan sebagai strategi untuk mengembangkan modul praktikum seni musik yang aplikatif dan memuat penugasan berbasis *Case Method* dan *Team Based Project*. Pada tahapan ini juga dilakukan tahapan identifikasi terhadap konten RPS yang lazim digunakan pada mata kuliah Pendidikan Seni Musik. Hasil indentifikasi menunjukkan bahwa RPS Pendidikan Seni Musik yang digunakan masih belum menggunakan tugas perkuliahan berbasis *Case Method* dan *Team Based Project*. Selanjutnya pada beberapa materi mengenai praktikum seni musik tidak dilengkapi dengan referensi yang konkrit sehingga mahasiswa menjadi kesulitan dalam melakukan praktik musik. Analisis kebutuhan dilakukan juga dengan memberikan angket yang berisi pertanyaan mengenai pandangan mahasiswa PGSD FIP UNIMED pada saat melaksanakan praktik bermain alat musik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap proses pembelajaran seni musik di PGSD FIP UNIMED, dapat diketahui bahwa beberapa materi praktikum yang terdapat didalam RPS tidak didukung oleh referensi materi yang impelementatif sehingga dapat memabantu mahasiswa dalam latihan mandiri. Sebanyak 30% mahasiswa menyatakan Sangat Setuju dan 60% mahasiswa menyatakan setuju bahwa selama pembelajaran seni musik mereka tidak mampu memainkan alat musik dengan baik, hal ini tentunya sangat mempengaruhi terhadap pencapaian hasil pembelajaran. Selanjutnya, sebanyak 10% mahasiswa menyatakan Setuju dan sebanyak 55% mahasiswa menyatakan Setuju bahwa sangat perlu adanya modul praktikum dalam bentuk digital yang dilengkapi dengan video panduan praktik sehingga dapat membimbing mereka dalam melakukan latihan mandiri.

Pada tahapan ini peneliti juga melakukan diskusi dengan Tim KDBK untuk merumuskan materi praktikum yang akan dideskripsikan pada *E-Modul*. Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan maka diputuskan bahawa materi praktikum yang akan dideskripsikan meliputi praktik *recorder*, pianika, perkusi dan vokal.



Gambar 2. Diskusi Bersama Tim KDBK Seni

Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan dilakukan setelah tahapan pendefenisian selesai dilakukan. Pada tahapan ini peneliti membuat desain *cover*, *layout* dan isian materi yang sesuai dengan modul praktikum. Adapun bentuk rancangan *cover* dan *layout* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Diskusi Bersama Tim KDBK Seni

Selanjutnya adalah merancang materi yang berhubungan dengan kebutuhan praktik instrument *recorder*, pianika, perkusi dan vokal. Pada bagian instrument *recorder*, materi dimulai dengan memperkenalkan instrument yang dimulai dari klasifikasi recorder, bagian organology *recorder*, dan teknik meniup *recorder* yang benar. Selanjutnya materi *recorder* dilanjutkan dengan latihan *recorder* yang difokuskan pada tangga nada C Mayor. Deskripsi materi juga diikuti dengan link *youtube* yang berfungsi sebagai panduan latihan mandiri mahasiswa.



Gambar 4. Materi Instrument Recorder Pada Tangga Nada C Mayor



Gambar 5. Video Tangga Nada C Mayor

Pada materi *recorder* juga dilengkapi dengan beberapa melodi yang berfungsi sebagai media belajar. Proses latihan tangga nada akan ditutup dengan latihan memainkan lagu sebagai bentuk evaluasi dari hasil praktikum *rcorder*.

The image shows two pages of musical exercises for a recorder. The left page contains exercises for 'Cicak-Cicak di Dinding' and 'Tanah Airiku' with musical notation and instructions. The right page contains exercises for 'Cicak-Cicak di Dinding' and 'Tanah Airiku' with musical notation and instructions.

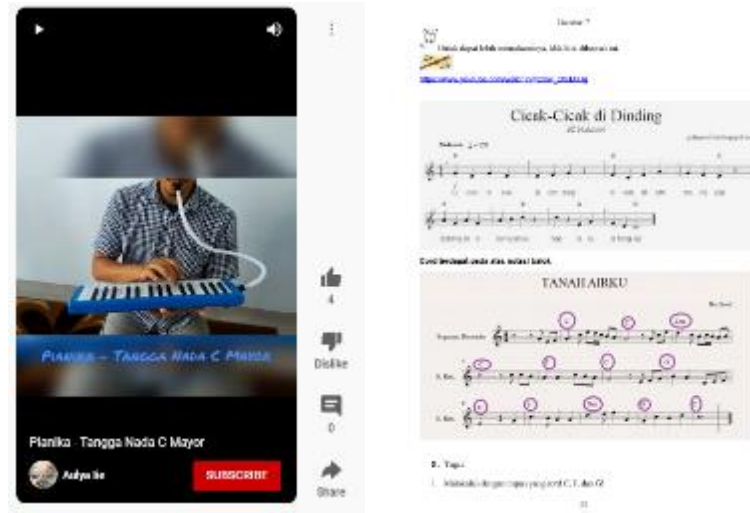
Gambar 6. Materi Latihan Sebagai Evaluasi Praktikum Recorder

Materi selanjutnya yaitu praktik instrument pianika sebagai salah satu alat musik yang lazim digunakan pada siswa di Sekolah Dasar. Deskripsi mengenai alat musik pianika dimulai dengan menjelaskan mengenai organology pianika, teknik memainkan dan juga petunjuk pembuatan *chord* pada instrument pianika.

The image shows two pages of material for a pianika. The left page shows a diagram of a pianika and a photo of a student playing. The right page shows a diagram of a pianika and a photo of a student playing, along with instructions for making chords.

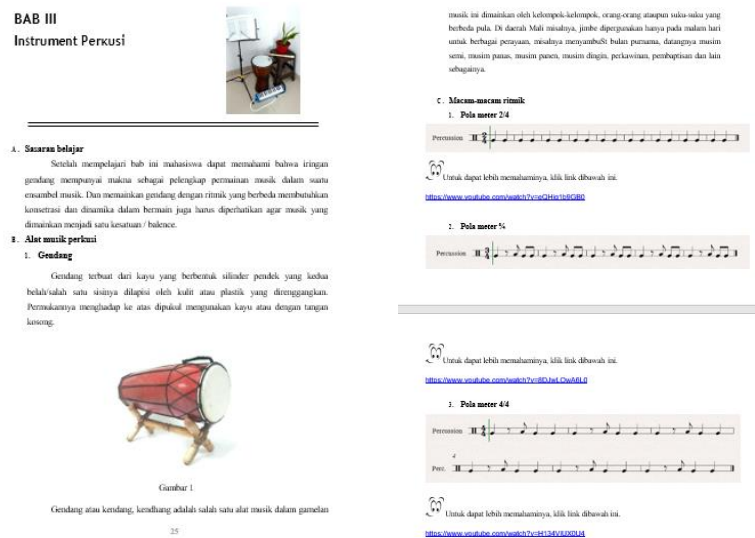
Gambar 7. Materi Pianika dan Teknis Pembuatan Chord

Pada materi praktik pianika juga dilengkapi dengan video sebagai panduan mahasiswa dalam melaksanakan praktik secara mandiri. Pada bagian akhir materi praktikum dilengkapi dengan tugas sebagai bentuk evaluasi praktik.



Gambar 8. Video Latihan Pianika dan Materi Latihan Pianika

Materi praktikum dilanjutkan dengan instrument perkusi sebagai penguatan rasa ritmik bagi mahasiswa. Untuk bagian awal, peneliti mendeskripsikan beberapa instrument perkusi yang lazim digunakan sebagai media pembelajaran yaitu gendang dan djembe. Proses pemahaman materi dilanjutkan dengan mempelajari beberapa pola ritme sederhana dan nantinya akan diaplikasikan didalam praktik perkusi.



Gambar 9. Materi Perkusi dan Penugasan Latihan Perkusi

Materi praktikum dilanjutkan dengan mempelajari vokal sebagai bentuk praktek lanjutan. Pada bagian awal materi vokal, deskripsi materi dimulai dengan mendeskripsikan beberapa Lagu Nasional dan Lagu Anak. Materi vokal dilanjutkan dengan *solfeggio* sebagai media latihan untuk mengasah musikalitas mahasiswa. Materi vokal juga dilengkapi dengan video untuk membantu mahasiswa dalam melakukan praktik secara mandiri.

7.	Mari tak Gentar	Bes	4/4	C.Simanjuntak
8.	Halo-halo Bandung	G	4/4	Ismail Marzuki
9.	Dari sabitu sampe Marake	G	4/4	R. Surawo
10.	Indonesia Raya	G	4/4	W.R. Supratman
11.	Shayma senai	G	4/4	Knobel
12.	Rasyon Palan Kelana	C	4/4	Ismail Marzuki
13.	Terimakasih	A min	3/4	Si Widado
14.	Himne Guru	C	4/4	Sarsono
16.	Si. Si Sibantunikan	C	4/4	NN

Sambil menyajikan lagu-lagu tersebut satu persatu, kita memperhatikan, membaharui, memperbaiki hal-hal yang memang diperlukan dalam bernyanyi secara bertahap. Hal-hal yang diperlukan dibahas mengenai itu yaitu berhubungan dengan teknik-teknik bernyanyi ialah meliputi:

- Perbedaan bernyanyi dengan berbicara
- Ungkapan atau penafiran isi Lagu
- Sikap badan waktu bernyanyi
- Cara memproduksi suara

Dalam teknik dikatakan bahwa hal-hal yang perlu dibahas dan diperbaiki diberikan setelah menentukan **kegiatan**, latihan, atau hal-hal yang perlu diperbaiki dalam penyajian lagu oleh mahasiswa.

1. Selfie
 Selfie adalah teknik **gagasan**, mendengar dan menyajikan suatu karya musik. Tujuannya untuk melatih rasa nada, irama, subbagian interval dan intonasi (tekana suara, lafal dan ucapan)

Berikut adalah beberapa rangkaian melodi sebagai bahan latihan **selfie**.

- 44 1 1 1 1 1 2 2 2 1 3 3 3 1 4 4 4 4 1
 1 5 5 5 5 1 6 6 6 6 7 7 7 7 1 1 1 1 1 1
- 24 1 1 1 1 3 3 1 5 5 1 1 1 1 3 3 1 1 1 1 1 1
 1 1

BAB IV
Vokal

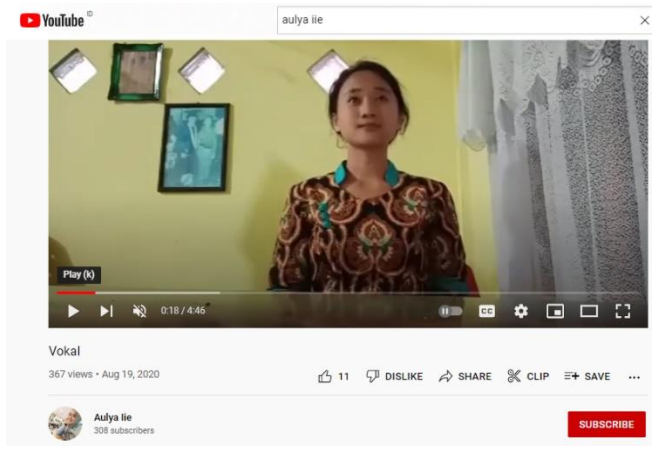


4. Sasaran belajar
 Setelah selesai mempelajari bab ini mahasiswa diharapkan dapat memahami bahwa kegiatan bernyanyi itu melibatkan bagian dalam dari badan kita yang ikut berperan. Waktu bernyanyi mahasiswa diharapkan dapat merasakan bahwa badan adalah alat musik yang sedang mengungkapkan pikiran dan perasaan kita. Dengan demikian anda diharapkan dapat bernyanyi sendiri ataupun bersama-sama dikelas dengan baik sesuai dengan dasar-dasar teknik bernyanyi, yaitu dengan memperhatikan perbedaan bernyanyi dengan berbicara, ungkapan penafiran lagu, sikap badan pada saat bernyanyi dan cara memproduksi nada.

1. Lagu Nasional dan lagu daerah.
 Untuk memudahkan pelajaran seni musik di sekolah dasar, guru wajib mengajarkan dan memperkenalkan lagu-lagu nasional dan lagu-lagu daerah. Lagu-lagu yang dipelajari adalah sebagai berikut:

No	Judul lagu	Tangga nada	Tanda birama	Penyanyi lagu
1.	Bangun pemudi pemudi	G	4/4	A.Simanjuntak
2.	Gurda Pancasila	G	4/4	Pedjar/Sudharmono
3.	Hari Merdeka	Es	2/4	H. Mutalar
4.	Indonesia Tetap Merdeka	G	4/4	C.Simanjuntak
5.	Merah Putih	F	4/4	Iba Sud
6.	Berkibarlah Benderaku	Es	4/4	Iba Sud


Gambar 10. Materi Vokal Pada Modul Praktikum



Gambar 11. Video Panduan Latihan Vokal

Materi terakhir pada modul praktikum ini adalah Ensemble. Pada bagian ini mahasiswa diajak untuk dapat memaikan instrument secara bersama-sama. Pada bagian awal materi mendeskripsikan tentang penjelasan mengenai konsep ensambel dan perpaduan beberapa instrument musik secara seimbang. Pada bagian latihan ensambel terdapat partitur mengenai lagu sederhana yang dapat dicontoh oleh mahasiswa dalam praktikum musik bersama. Materi ini juga dilengkapi dengan video sebagai referensi mahasiswa dalam melaksanakan ensambel musik.

BAB V
Ensemble




A. Sejarah Belajar
 Pada ahli pembelajaran, masing-masing individu dapat bermain secara bersama (ensemble) baik itu dengan instrument sejenis, ataupun bergabung dengan instrument lain. Diharapkan dengan memainkan musik secara bersama dapat menimbulkan rasa senang, tanggung jawab, kepatuhan ritme, kesamaan tempo dan kreatif dalam menganimasi lagu.

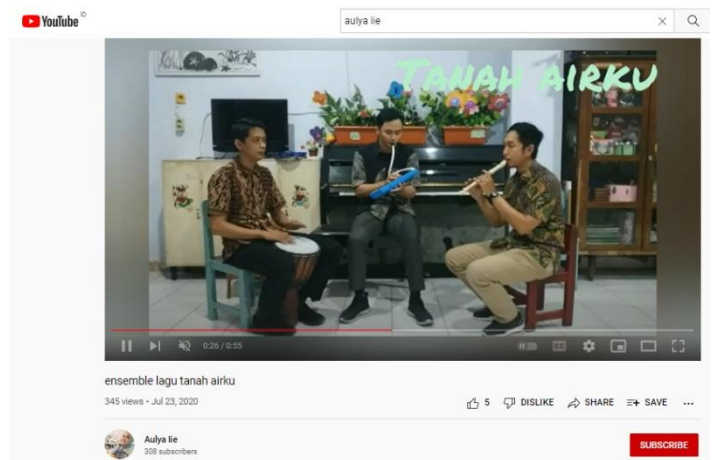
B. Pengertian Ensemble
 Pengertian Ensemble Musik. Pengiring dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti orang yang mengiringi, pengawal, pengiring. Mengiringi berarti mengikuti atau menyertai dengan maksud mengawal, mengantarkan dan menambah suasana. Ensemble berasal dari bahasa Perancis "Ensemble" yang artinya bersama. Permainan ensemble adalah memainkan sebuah lagu secara bersama-sama, dua orang atau lebih dengan menggunakan berbagai macam instrumen musik dua atau lebih (Hartoyo, 1994: 92). Ensemble dapat juga dikatakan sebagai kelompok musik dalam suatu kecil, permainan bersama dalam 11 unsur kecil alat musik. Ensemble lebih mengarah pada alat yang digunakan dan permainan musik yang melibatkan beberapa jumlah pemain yang sejenis atau campuran. Sedangkan menurut Prier (2011: 42) yang mendefinisikan ensemble merupakan istilah untuk kelompok pemain alat musik atau penyanyi dalam jumlah terbatas.

Seni pertunjukan ensemble musik biasanya didukung oleh unsur seni, supaya musik itu terdengar indah. Meskipun bisa dilakukan variasi pada permainan musik kesenian ini, namun masyarakat tetap memperhatikan musik selamanya yang salah mereka pelajari secara turun temurun, istilah untuk kelompok pemain alat musik atau penyanyi dalam jumlah terbatas (Prier, 1996:42) yang dimaksud adalah kumpulan berbagai macam instrumen musik dalam satu kelompok kecil yang dimainkan secara

Tanah Airku



Gambar 12. Ensemble Material

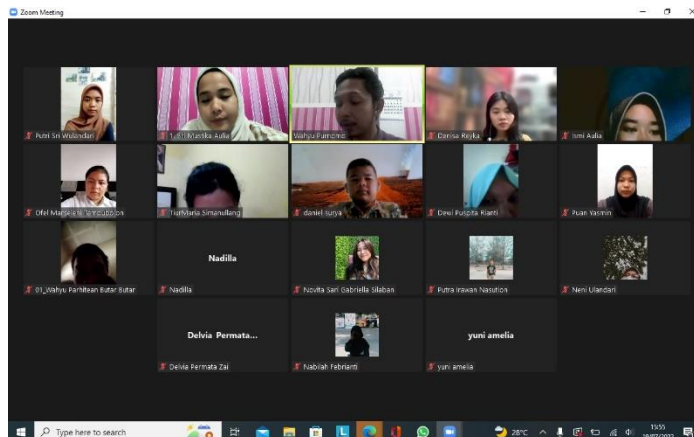


Gambar 13. Referensi Video Ensemble

Pengembangan (develop)

Tahapan pengembangan ini dimulai dengan validasi ahli yang meliputi kelayakan materi dan kelayakan media (E-Modul). Dari hasil validasi yang dilakukan kepada ahli, diperoleh skor 3,60 untuk kelayakan materi (Sangat Valid), 3.15 untuk kelayakan media (Valid). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa E-Modul Praktikum yang dirancang layak untuk dilakukan uji coba terbatas. Dari hasil validasi yang dilakukan, ahli materi memberikan saran bahwa, penjelasan materi mengenai panduan berpraktik alat musik harus dijabarkan dengan detil agar dapat membantu mahasiswa dalam praktik alat musik secara mandiri. Ahli media menyebutkan bahwa video yang dibuat harus dapat memfasilitasi aspek praktikum mahasiswa dan memperkuat pemahaman materi teoritik yang telah dipelajari sebelumnya.

Selanjutnya kegiatan penelitian dilakukan dengan melakukan uji coba produk ke beberapa sample penelitian. Sample penelitian yang terlibat dalam tahapan ini berjumlah 20 orang yang seluruhnya merupakan Mahasiswa PGSD FIP UNIMED. Tahap uji coba dilakukan dengan berkoordinasi dengan para sample penelitian untuk berbagi informasi mengenai tujuan penelitian. Tahapan penelitian akan dilanjutkan pada saat mahasiswa memulai perkuliahan.



Gambar 14. Proses Penyamaan Persepsi Sebelum Tahapan Uji Coba

Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan menerapkan pembelajaran recorder kepada siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penerapannya, siswa diberikan materi tentang pengetahuan dasar musik yaitu pengenalan notasi, pola ritme dan teknik memainkan alat musik recorder. Siswa belajar tentang teknik dasar tiup recorder dan teknik fingering. Dosen pengampu mata kuliah secara intensif memantau teknik tiupan yang dilakukan oleh mahasiswa sehingga akan menjaga kualitas alat perekam tiup yang dihasilkan oleh setiap mahasiswa. Selanjutnya siswa melakukan latihan tangga nada C mayor yang dilakukan bersama-sama. Latihan dilakukan secara bertahap dimulai dengan memainkan setiap not sebanyak 4 ketukan, 2 ketukan dan 1 ketukan. Ini akan membantu siswa dalam mengidentifikasi nilai nada dan meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai nada dan penerapannya.

Latihan recorder dilakukan dengan memainkan tangga nada C mayor dengan berbagai varian pola irama. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan siswa dalam mengidentifikasi berbagai variasi pola ritme dan memainkannya pada recorder.



Gambar 15. Proses Latihan Recorder

Pada pertemuan kedua, proses latihan recorder dilakukan dengan memainkan lagu-lagu sederhana yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Proses latihan dilanjutkan dengan memainkan lagu yang lebih kompleks yaitu lagu tradisional Sumatera Utara.

Proses evaluasi dilakukan dengan melihat kemampuan siswa dalam memahami materi teori dan kemampuan praktis siswa dalam memainkan recorder. Hal inilah yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melihat efektifitas penerapan modul praktikum ini

Penyebaran (Disseminate)

Perencanaan tahap penyebaran akan dilakukan selama proses perkuliahan semester 2021/2022. Modul praktikum ini bertujuan untuk digunakan dalam proses pembelajaran musik sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi musik siswa

SIMPULAN

Pengembangan modul praktikum musik ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman aspek teoritis musik dan mengembangkan keterampilan bermain musik bagi mahasiswa Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Modul praktikum dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran seni di sekolah dasar. Materi ini juga disesuaikan dengan berbagai contoh kasus dalam masalah pembelajaran musik di sekolah dasar, dan setiap pemecahan masalah dilakukan secara berkelompok sebagai implementasi dari konsep Team Based Project.

DAFTAR PUSTAKA

- Franco-santos, M., & Gomez-meija, L. (2015). Team-based incentives: Creating a Culture of Collaboration, Innovation, and Performance. *The Compensation Handbook*, 6, 199-209.
- Hammond, J. (2002). Learning by the Case Method. *Harvard Business School*, 1-4.
- Mack, D. (2001). *Pendidikan Musik - Antara Harapan dan Realitas*. Bandung: UPI Bandung.
- Nugraha, J., Santoso, & Murtono. (2021). Pengembangan Modul Seni Musik Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Musik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Sekolah Dasar. *El- Ibtidaiy*, 4(2), 189-200.
- Pramono, O. (2015). *Temukan Sedinu Mungkin Keajaiban Potensi Anak Anda*. Jakarta: In Azna Books.
- Putra, A. D., Putra, I. E., & Ferdian, R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Teori Musik Pada Prodi Pendidikan Musik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang. *Musikolastika*, 1(1).
- Raharjo, I. B. (2018). Optimalisasi Penciptaan "Lagu Model" Anak Usia Dini. *Promusika*, 6(1), 12-21.
- Rosidah, C. T., & Pramulia, P. (2021). Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa. *Mendidik: Jurnal Kahian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 245-251.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wadiyo, & Utomo, U. (2016). Pengembangan Materi Ajar Seni Budaya Sub Materi Musik pada Sekolah Umum Jenjang Sekolah Dasar. *Resital Jurnal Seni Pertunjukan*, 17(2), 87-97.
- Yunita, A. T., Prasetyo, A., & Astanta, A. T. (2021). Implementasi Materi Musik Berdasarkan Kurikulum Tematik 2013 Sekolah Dasar di Kecamatan Sewon Bantul Yogyakarta. *Promusika*, 9(1), 39-50.