

**STRATEGI PEMBELAJARAN KOMPUTER MUSIK
SECARA DARING UNTUK KELAS XI DI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 KASIHAN
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik**



Disusun oleh
Aditya Anggara Tri Astanta
NIM 17101350132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2021/2022

**STRATEGI PEMBELAJARAN KOMPUTER MUSIK
SECARA DARING UNTUK KELAS XI
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2
KASIHAN YOGYAKARTA**



Disusun oleh
Aditya Anggara Tri Astanta
17101350132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi S-1 Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Semester Genap 2021/2022

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

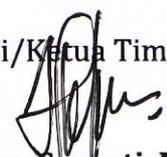
Genap 2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

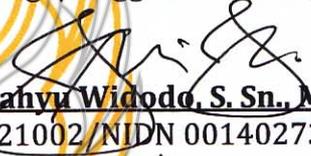
STRATEGI PEMBELAJARAN KOMPUTER MUSIK SECARA DARING UNTUK KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 KASIHAN YOGYAKARTA diajukan oleh Aditya Anggara Tri Astanta, NIM 17101350132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 187121**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji


Dr. Dra. Suryati, M. Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Tri Wahyu Widodo, S. Sn., M. A

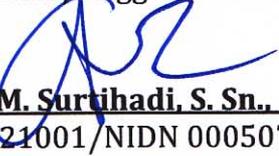
NIP 197302142001121002/NIDN 0014027301

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Ayub Prasetyo, S. Sn., M. Sn.

NIP 197507202005011001/NIDN 0020077505

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji


Dr. R.M. Surtihadi, S. Sn., M. Sn.

NIP 197007051998021001/NIDN 0005077006

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Dra. Suryati, M. Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aditya Anggara Tri Astanta

NIM : 17101350132

Program Studi : S-1 Pendidikan Musik

Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

STRATEGI PEMBELAJARAN KOMPUTER MUSIK SECARA DARING UNTUK KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 KASIHAN YOGYAKARTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Juni 2022



Aditya Anggara Tri Astanta
NIM 17101350132

MOTTO

*“Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan
menjadi luar biasa.”*

(Elon Musk)



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Strategi Pembelajaran Komputer Musik Secara Daring Untuk Kelas Xi Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta" yang menjadi syarat kelulusan Pendidikan jenjang S-1, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulisan skripsi ini dapat tersusun dengan baik, berkat semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan membimbing dalam proses penulisan skripsi ini, saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Dra. Suryati, M. Hum., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terimakasih sudah membimbing dan memberi masukan serta motivasi dari masa awal perkuliahan sampai akhir.
2. Oriana Tio Parahita Nainggolan, S. Sn., M. Sn., Selaku sekertaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Terimakasih telah memberikan bimbingan, serta arahan selama proses penulisan skripsi ini berlangsung.
3. Tri Wahyu Widodo S. Sn., M. A. selaku pembimbing 1 yang telah memberi waktu, bimbingan, arahan dan juga motivasi selama proses penulisan skripsi ini.
4. Ayub Prasetiyo, S. Sn., M. Sn. selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, motivasi, ilmu dari awal masa perkuliahan sampai akhir perkuliahan sampai dengan bimbingan skripsi ini sehingga saya dapat menyelesaikannya.
5. Dr. R.M. Surtihadi, S. Sn., M. Sn. Selaku dosen wali serta penguji ahli yang dengan sabar menghadapi dan kemurahan hati serta memberikan masukan dari awal semester hingga semester 10 ini.

6. Sugiarto S. Pd. yang sudah berkenan menjadi narasumber dalam penelitian ini.
7. Seluruh dosen di Program Studi S-1 Pendidikan beserta staf administrasi serta semua dosen Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta yang sudah mengajar dan membimbing penulis hingga sampai ditahap penulisan skripsi.
8. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Jumadi, Ibu Kasih, mas Andi Ryan Kusuma, mas Ari setya Fajar Hidayat, Mbak Erna dan seluruh keluarga berkat restu da doa serta dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Vio, Fando, Chiara, Martin, Ihsan, Gesang, Atika, Abdi, Egre serta teman-teman Prodi Pendidikan Musik Angkatan 2017 seperjuangan.
10. Segenap keluarga besar Program Studi Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia, saya mengucapkan terimakasih atas dukungan, pengalaman, dan kebersamaannya selama saya kuliah. Terimakasih saya ucapkan untuk semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi yang ditulis ini masih jauh dari kata sempurna, dengan segala keterbatasan. Oleh sebab itu, peneliti berharap mendapatkan segala bentuk masukan, saran serta kritik yang membangun dari semua pihak. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat diterima di masyarakat, di instansi dan semua pihak serta bermanfaat sebagai sumber informasi, referensi, dan inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 20 Juni 2022
Penulis

Aditya Anggara Tri Astanta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran daring mata pelajaran komputer musik untuk kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta beserta penerapannya. Penelitian ini dilakukan pada saat kondisi pandemic Covid-19 yang mengharuskan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul mengadakan pembelajaran secara daring atau *online*, sehingga guru merancang materi pembelajaran dengan membuat video pembelajaran dan penggunaan *software Sibelius* dan mengadakan pertemuan dengan siswa dengan menggunakan *google meet*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Pengambilan sampel ini berfokus pada satu kelas yaitu kelas XI A yang berjumlah 28 siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran komputer musik secara daring untuk kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Bantul Yogyakarta ini berlangsung dengan menggunakan strategi yang diterapkan guru pengampu seperti: strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung dan strategi pembelajaran mandiri. Untuk menunjang strategi tersebut guru menggunakan 3 metode yaitu: metode demonstrasi, metode pemberian tugas, dan metode praktik. Pada pembelajaran komputer musik secara daring dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan, walaupun tidak semaksimal pada pembelajaran secara luring.

Kata Kunci: Strategi pembelajaran daring; komputer musik; *software*; Encore; Sibelius

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGAJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Landasan Teori	14
1. Strategi Pembelajaran.....	14
2. Pembelajaran Daring.....	19
3. Komputer Musik.....	20
4. <i>Software</i>	22
5. Encore.....	23
6. Sibelius	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Lokasi Penelitian.....	29
B. Jenis Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo <i>software</i> Encore	24
Gambar 2.2. Partitur Encore.....	25
Gambar 2.3. Logo <i>software</i> Sibelius.....	27
Gambar 2.4. Tampilan Sibelius.....	28
Gambar 3.1. Halaman depan SMK N 2 Kasihan.....	29
Gambar 3.2. Analisis Data Model Miles and Huberman.....	36
Gambar 4.1. Cuplikan Gambar Fitur Dasar Sibelius	42
Gambar 4.2. Cuplikan Gambar New Score Setting.....	44
Gambar 4.3. Cuplikan Gambar Video Tutorial Pembelajaran.....	45
Gambar 4.4. Contoh Tugas Pembelajaran Komputer Musik.....	46



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 membuat akses fisik ke layanan publik menjadi terbatas hal ini diterapkan untuk menghambat penyebaran dan penularan COVID-19, seperti kantor, pabrik, termasuk lembaga pendidikan di berbagai negara ditutup sementara. Pemerintah pusat maupun daerah di Indonesia mengeluarkan kebijakan untuk memberhentikan proses belajar mengajar di institusi pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 seperti menurut (Wargadinata, Maimunah, Dewi, & Rofiq, 2020). Kebijakan menghasilkan luaran untuk semua institusi pendidikan tidak melakukan aktivitas belajar mengajar seperti biasa, sehingga dapat menghambat penyebaran virus COVID-19.

Kebijakan *social distancing* serta *Phycical distancing* diharapkan mampu membatasi penularan serta penyebaran COVID-19. Bersama dengan himbauan tersebut, pemerintah mendorong semua lapisan masyarakat untuk tetap tinggal di rumah dari belajar, bekerja dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut merubah sektor pendidikan agar mengubah proses pembelajaran secara tatap muka digantikan dengan pembelajaran secara daring seperti menurut (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020) Solusi yang direkomendasikan adalah dengan melakukan proses

pembelajaran dari dalam rumah dengan menggunakan berbagai macam fasilitas untuk mendukung proses tersebut.

Dalam perubahan sistem pembelajaran secara tatap muka menjadi secara daring tentunya membutuhkan infrastruktur pendukung yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, peralatan teknis yang mendukung, sumber daya manusia yang mendukung untuk mengoperasikan peralatan teknologi pendukung tersebut, dan lainnya. Infrastruktur tersebut merupakan hal yang penting untuk mendukung proses pembelajaran secara daring, agar dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan.

Demi mencegah penularan dan penyebaran COVID-19 maka pemerintah Indonesia menghimbau masyarakat untuk tetap tinggal di rumah dan mentaati protokol kesehatan. Himbuan untuk mentaati protokol kesehatan yang diberlakukan di Indonesia merubah sistem pembelajaran komputer musik dari luring menjadi sistem daring. Perubahan sistem pembelajaran komputer musik memerlukan penyesuaian dalam kegiatan pembelajaran seperti penyesuaian tatap muka daring antara guru dengan siswa, interaksi antar teman, dan tentunya penyesuaian peralatan pendukung yang digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran daring juga dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran komputer musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta.

Pembelajaran daring adalah merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, koneksi, fleksibilitas,

dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Zhang, Shen, & Ghenniwa, 2004) menunjukkan bahwa menggunakan internet dan teknologi multimedia dapat membentuk kembali media penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu untuk mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melakukan interaksi pembelajaran dengan dukungan internet (Kuntarto, 2017). Pada tataran implementasi pada pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat mobile seperti smartphone atau ponsel, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat digunakan untuk mengakses informasi setiap saat dan di mana saja (Gikas & Grant, 2013). Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan di dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014). Pembelajaran daring diperlukan dalam studi di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, Santosa, & Nugroho, 2019). Perubahan proses belajar mengajar menjadi daring tentunya menjadi permasalahan serta hambatan dalam kegiatan pembelajaran komputer musik. Masalah yang sangat spesifik serta sering dijumpai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar secara daring adalah yaitu minimnya interaksi antara guru dengan murid, sehingga menyebabkan materi yang diberikan tidak sedetail saat pembelajaran luring. Dalam proses pembelajaran ini, kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui media pembelajaran daring.

Menurut (Sunarti, 2020) media pembelajaran daring dapat dipahami sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (*user*), sehingga pengguna bisa mengakses suatu hal yang menjadi kebutuhan pengguna. Keuntungan menggunakan media pembelajaran secara daring bersifat mandiri dan interaktif yang tinggi. Sehingga dapat mendapatkan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberi kemudahan untuk unduh maupun unggah informasi, selain itu siswa juga dapat mengumpulkan dan berbagi materi dengan *E-Mail* ke siswa lainnya, mengirim komentar pada formulir diskusi, menggunakan ruang obrolan, hingga tautan video untuk berkomunikasi dengan guru maupun dengan siswa lainnya. Media daring merupakan perangkat lunak dimana membantu sistem kerja gawai sebagai perangkat keras dalam melakukan fungsinya sebagai media komunikasi yang terintegrasi secara luas. media daring dapat diintegrasikan ke dalam sebuah sistem yang terpadu sehingga pengguna dapat berbagi informasi.

Pesatnya perkembangan teknologi membuat siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta mempelajari program komputer yang sudah berkembang pesat contohnya sibelius di mata pelajaran komputer musik. Program komputer untuk menulis notasi musik yang sudah dilakukan secara digital. Hal ini diperlukan ketika siswa mulai memanfaatkan program komputer untuk menuliskan tugas-tugas yang berhubungan dengan notasi musik. Hal inilah yang perlu dipelajari sejak awal agar lebih mengenal

program komputer musik seperti *software* notater yang diklasifikasikan dalam *Musikal Notation* seperti *Sibelius*, *Encore*, *Fruity Loops*.

Aplikasi Musik *Encore* ialah program *software* yang digunakan untuk mengolah data sehingga dapat menghasilkan *file* berformat MIDI atau dapat diartikan sebagai aplikasi dalam program *windows*. Aplikasi *Encore* adalah sebuah aplikasi untuk menerbitkan musik dalam bentuk partitur nada (notasi balok) secara visual sekaligus dapat menampilkan data audio berformat MIDI. Aplikasi musik *Sibelius* ialah program *software* untuk memudahkan dalam mengetik notasi musik yang berupa not balok. Selain itu, aplikasi *Sibelius* juga mampu mengubah partitur serta memainkan hasil karya dari berbagai macam instrument. Sama seperti aplikasi *Encore*, aplikasi *Sibelius* juga dapat memakai sistem operasi dengan program *Microsoft Windows*, *RISC OS*, dan juga *Mac OS X*. Materi komputer musik yang diajarkan mencakup tentang pembuatan *single staves*, tanda mula, tanda kunci, tanda sukat, cara menambahkan dan mengurangi birama, simbol-simbol musik, membuat *triplets*, menambahkan instrumen, membuat *score* ansambel dan cara *export* ke MIDI dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran komputer musik berlangsung. Pembelajaran penggunaan *software* yang dilakukan secara daring membuat siswa kesulitan dalam mencerna materi. Kendala yang dihadapi siswa yaitu adaptasi transisi dari *encore* ke *sibelius*, dikarenakan pengoperasian, tampilan dan fiturnya sangat berbeda.

Selanjutnya masalah koneksi internet tentu saja mempengaruhi keberlangsungan pembelajaran mengingat siswa berada diberbagai wilayah, penyampaian materi secara daring membuat siswa kesulitan memahami materi karena menurut siswa akan lebih mudah jika materi disampaikan secara luring. Keadaan inilah yang menjadi alasan penulis tertarik untuk meneliti tentang strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru pengampu dalam mata pelajaran komputer musik yang dilakukan secara daring. Dalam kondisi seperti sekarang ini, diperlukan strategi pembelajaran yang kreatif untuk menunjang proses pembelajaran daring.

Dari penelitian ini diharapkan peneliti dapat menemukan solusi untuk meningkatkan pembelajaran secara daring dengan pembelajaran yang lebih kreatif sehingga siswa-siswa lebih mudah memahami dan mempraktekan materi yang telah diajarkan.

B. Rumusan Masalah

Fokus permasalahan yang ada dalam pembelajaran ini ialah strategi pembelajaran kreatif untuk menunjang proses pembelajaran komputer musik secara daring. Berdasarkan masalah yang telah telah dikemukakan diatas, adapun rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Apakah strategi yang digunakan dalam pembelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta?

2. Bagaimana proses penerapan dari strategi pembelajaran daring pada pembelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah disampaikan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui strategi pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui proses penerapan dari strategi pembelajaran mata pelajaran komputer musik secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Ditinjau dari tujuan penelitian yang sudah diuraikan mengenai Strategi Pembelajaran Komputer Musik Secara Daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta, maka dapat disampaikan manfaat penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan serta pengetahuan tentang pelaksanaan strategi pembelajaran komputer musik selama pandemi COVID-19 di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan Yogyakarta.

Serta dapat digunakan sebagai tambahan referensi untuk kedepannya mengenai strategi pembelajaran secara daring atau jarak jauh.

2. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai strategi pembelajaran secara daring di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kasihan sebagai acuan untuk meningkatkan kinerja serta mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif untuk menghadapi kendala-kendala yang ada dalam pembelajaran secara daring.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya pada bidang serupa dan menambah wawasan di bidang pembelajaran musik yang dilakukan secara daring.

