

**PEMANFAATAN *SOFTWARE* SIBELIUS SEBAGAI
PENGIRING BIOLA DI SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH PURWODININGRATAN 02
YOGYAKARTA**

JURNAL
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Khansa Eras Libbyta
NIM 15100500132

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

Gasal 2019/2020

PEMANFAATAN SOFTWARE SIBELIUS SEBAGAI PENGIRING BIOLA DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH PURWODININGRATAN 02 YOGYAKARTA

Khansa Eras Libbyta,¹ Musmal,² Debora R Yuwono³

Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta ; e-mail: khansaeras1019@gmail.com

Abstrack

This study aims to determine the impact / benefits of Sibelius software on violin extracurricular activities conducted at Muhammadiyah Elementary School Purwodiningratan 02 Yogyakarta. This study uses qualitative research methods because the criteria in this study are definite data, meaning that the actual data occur as it is. In this study utilizing the Sibelius software media to arrange accompaniment which is then applied or applied when the violin extracurricular process is carried out. The role of sibelius software media is to make violin extracurricular activities more effective, so that the process of violin extracurricular activities can achieve the expected targets. The intended targets include students easily accepting material, students can play songs with a regular tempo accuracy, students can improve the accuracy of intonation with melodies that are sounded with Sibelius software.

Keywords: Accompaniment, Sibelius *Software*, Extracurricular.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak / manfaat *software* Sibelius terhadap kegiatan ekstrakurikuler biola yang dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Purwodiningratan 02 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena kriteria pada penelitian ini adalah data yang pasti, artinya data yang sebenarnya terjadi sebagaimana adanya. Pada penelitian ini memanfaatkan media *software* Sibelius untuk mengaransemen iringan yang kemudian diaplikasikan atau diterapkan saat proses kegiatan ekstrakurikuler biola dilaksanakan. Peran media *software* sibelius ini bertujuan untuk membuat kegiatan ekstrakurikuler biola lebih efektif, sehingga proses kegiatan ekstrakurikuler biola dapat mencapai target yang diharapkan. Target yang dimaksud antara lain siswa dengan mudah menerima materi, siswa dapat memainkan lagu dengan ketepatan tempo yang teratur, siswa dapat memperbaiki ketepatan intonasi dengan melodi yang dibunyikan dengan *software* sibelius.

Kata Kunci : Iringan, *Software* Sibelius, Ekstrakurikuler.

Pengantar

Program Sibelius merupakan salah satu *software* notasi musik yang mulai diciptakan oleh Twins Ben dan Jonathan Finn tahun 1987 saat masih menjadi pelajar di Oxford dan Cambridge Universities sampai tahun 1993. Dalam website resmi Sibelius, menyebutkan bahwa "*Sibelius is the complete software for writing, playing, printing, and publishing music notation*" yang artinya *software* Sibelius adalah perangkat lunak lengkap untuk menulis, memutar, mencetak, dan menerbitkan notasi musik (Setyawan, 2018). *Software* Sibelius ini dapat difungsikan untuk mengaransir lagu, membuat komposisi, bahkan dapat dimanfaatkan sebagai alat/media pembelajaran (Magara, 2013). Maka dari itu *software* Sibelius dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dikarenakan mudah dikemas untuk proses pembelajaran, menarik untuk pembelajaran, dan dapat diedit (diperbaiki) setiap saat (Setyawan, 2018). Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan non pembelajaran formal yang dilakukan di luar jam pelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler di maksudkan sebagai kegiatan yang diarahkan untuk memperluas pengetahuan siswa, dan

diadakan dengan tujuan agar siswa-siswi dapat menyalurkan dan mengembangkan bakatnya. Salah satu contoh kegiatan ekstrakurikuler adalah musik. Sekolah Dasar Muhammadiyah Purwodiningratan 02 Yogyakarta merupakan salah satu contoh sekolah yang aktif dalam kegiatan bermusiknya. Dalam kegiatan ekstrakurikuler musik, khususnya biola merupakan kegiatan yang baru. Dalam berjalannya pembelajaran ekstrakurikuler biola masih memiliki kekurangan yaitu untuk iringannya. Oleh karena itu, untuk pengganti iringan piano maka memanfaatkan *software* Sibelius sebagai media pengiring dalam proses pembelajaran biola.

Iringan musik merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi (Haryoko, 2009). Oleh karena itu, dengan adanya iringan musik, belajar akan lebih menyenangkan, dan siswa dapat mengikuti tempo serta melatih konsentrasi saat bermain biola (Magara, 2013). Pada penelitian ini akan menggunakan *software* Sibelius untuk membuat sebuah aransemen iringan ekstrakurikuler biola.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini ingin

merubah suasana kegiatan ekstrakurikuler biola agar lebih menyenangkan dan efektif dengan menerapkan media pembelajaran yang bersifat *audio visual*. Penelitian ini akan menggunakan *software* Sibelius 7, laptop, dan speaker aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimana pemanfaatan *software* Sibelius sebagai media pengiring dalam kegiatan ekstrakurikuler biola di Sekolah Dasar Muhammadiyah Purwodiningratan 02 Yogyakarta? (2) Apa dampak setelah menggunakan *software* Sibelius sebagai media pengiring dalam pembelajaran ekstrakurikuler biola di Sekolah Dasar Muhammadiyah Purwodiningratan 02 Yogyakarta?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dalam kegiatan ekstrakurikuler biola di Sekolah Dasar Muhammadiyah Purwodiningratan 02 Yogyakarta. (2) Untuk mengetahui manfaat *software* Sibelius terhadap proses kegiatan ekstrakurikuler biola di Sekolah Dasar Muhammadiyah Purwodiningratan 02 Yogyakarta.

Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi dunia musik, baik yang berupa instrumen musik (*hardware*) atau berupa perangkat lunak (*software*) yang dapat memfasilitasi dalam pembelajaran musik (Zaiful, 2019). Media pembelajaran yang digunakan dalam bidang musik adalah memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bidang musik, yaitu sebuah *software* notater (Setyawan, 2018). *Software* musik yang tergolong notater mampu mempermudah seseorang dalam belajar membaca/menulis notasi balok, mengaransir lagu, bahkan membuat komposisi musik (Bahaudin, 2017). Berbagai macam *software* musik yang tergolong notater diantaranya *Encore*, *Finale*, *Music Write*, *Sibelius*. Namun beberapa aplikasi tersebut yang dirasa efektif dan mudah dioperasikan adalah *software* sibelius (Magara, 2013). Selain karena keunggulannya yang mudah dioperasikan, *software* sibelius juga menghasilkan bunyi instrumen musik yang nyata sehingga dapat memberikan pemahaman dalam mempelajari berbagai karakter bunyi instrumen musik (Magara, 2013).

Software sibelius merupakan aplikasi lunak yang bersifat audio visual

(pandang dengar). *Software* sibelius mulai diciptakan oleh Twins Ben dan Jonathan Finn pada tahun 1987 saat mereka masih menjadi pelajar di Oxford dan Cambridge Universities sampai tahun 1993 (Setyawan, 2018). Pada website resmi sibelius menyebutkan bahwa "*Sibelius is the complete software for writing, playing, printing, and publishing music nation*". Maka dari itu *software* sibelius ini dapat difungsikan untuk mengaranisir lagu, membuat komposisi, bahkan dapat dimanfaatkan sebagai alat/media pembelajaran (Setyawan, 2018). *Software* Sibelius memiliki banyak fitur yang dapat mempermudah pengubahan atau penyuntingan suatu aransemennya. Berikut adalah fitur-fitur yang dimiliki sibelius (Purwanto Hari, 2009):

a. *Magnetic Layout*

Fitur *magnetic layout* menangani hampir setiap detail dari partitur yang sedang dibuat. Ketika sedang memasukkan not ke dalam garis paranada, *magnetic layout* dengan sendirinya memberikan ruang yang cukup antara satu not dengan not lainnya, atau antara satu birama dengan birama lainnya agar tidak terjadi benturan.

b. Panorama

Panorama adalah cara untuk menampilkan strip yang lebar yang memudahkan untuk membaca dan menavigasi. Fitur ini mempermudah cara melihat dengan tidak membagi musik menjadi dalam sistem-sistem atau berhalaman-halaman.

c. MIDI Input

Software sibelius terdapat keyboard and fret windows (jendela keyboard dan papan fret gitar). Dengan menekan nada-nada pada jendela yang menampilkan keyboard dan gitar maka not akan secara langsung tertulis di garis paranada atau dengan memainkan tombol *qwerty* pada komputer seperti bermain piano.

1. Kegiatan Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh siswa-siswi diluar jam belajar kurikulum standar sebagai perluasan dari kegiatan kurikulum, dan dilakukan dibawah bimbingan sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan bakat, minat, yang dikembangkan oleh kurikulum. Dalam kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan komunikasi, kerjasama dengan orang lain, serta menemukan dan

mengembangkan potensi dalam dirinya (Briyandewi, 2018).

2. Faktor-Faktor Sistem Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran diantaranya adalah faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media. Guru adalah komponen yang berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran. Bagaimana pemanfaatan media dalam proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh persepsi guru itu sendiri tentang hakikat pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. (Sanjaya, 2012). Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Oleh karena itu

sistem komunikasi yang bagaimana yang dapat dikembangkan guru, media yang bagaimana yang dapat dimanfaatkan guru, akan sangat tergantung pada aspek perkembangan siswa itu sendiri (Wina, 2012). Sarana adalah sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. (Wina, 2012)

3. Media Pembelajaran

Proses kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi dan komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari pendidik melalui media tertentu kepada peserta didik (Wina, 2012). Media pembelajaran sebagai sarana untuk menyalurkan pesan sehingga dapat terciptanya pengalaman membelajarkan siswa yang mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik. Beberapa pendapat mengenai pengertian media dapat diartikan sebagai berikut :

a. Media adalah alat komunikasi dan sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini diartikan sebagai fasilitas

komunikasi, yang dapat diperjelas makna antara komunikator dan komunikan. (Robert Heinich dalam Sanjaya 2012:57)

b. Media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan serta beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional (Zaiful, 2019)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diartikan bahwa media merupakan alat komunikasi yang dipergunakan untuk menyampaikan guna memberikan efektifitas sebuah program. Media juga dikatakan sebuah alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk memanipulasi materi yang abstrak ke konkret, yang besar ke kecil dan yang rumit ke kompleks dalam pembelajaran untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wina, 2012).

4. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Nana, 2013). Seperti pengertian media pada umumnya, media pembelajaran audio visual merupakan perantara atau

penggunaan materi yang mampu dipahami melalui indera. Media dalam pembelajaran adalah segala suatu yang menyangkut software atau hardware yang digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar, baik individu maupun kelompok yang dapat menarik perhatian minat siswa (Briyandewi, 2018). Adanya media tersebut akan terbentuk kondisi yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran dengan sasaran sikap, pengetahuan dan keterampilan pada siswa.

Media pembelajaran menurut karakteristik pembangkit rangsangan indera dapat berbentuk audio (suara), visual (gambar), maupun audio visual (Nana, 2013). Pada umumnya, media jenis audio visual mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi, menurut riset rata – rata diatas 60% sampai 80% (Zaiful, 2019). Pembelajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses proses belajar, seperti mesin proyektor, televisi, tape recorder dan proyektor visual yang lebar. Oleh sebab itu pengajaran melalui audio visual dilakukan dengan menggunakan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan

pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman simbol – simbol yang serupa (Zaiful, 2019).

Penggunaan media pembelajaran audio visual merupakan hal yang sangat penting guna membantu proses pembelajaran (Zaiful, 2019). Media ini dianggap lebih efektif dan lebih bermakna untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena materi yang disampaikan akan terlihat lebih nyata, sehingga peserta didik lebih cepat memahami dan terus termotivasi dalam belajar. Dalam proses pengajaran guru tidak lagi mengandalkan benda – benda yang hanya dapat dilihat saja akan tetapi dilengkapi dengan audio sehingga dikenal dengan Audio Visual Aid (AVA).

Pembahasan

A. Membuat Iringan Musik dengan Sibelius

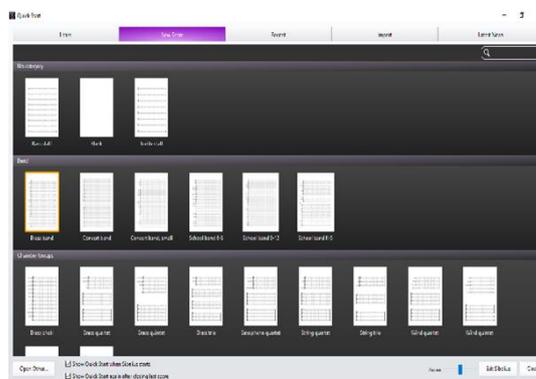


Gambar 1. Software Sibelius
(Sumber: Libbyta, 2019)

1. Membuat Score Baru

Score adalah sebuah komposisi musik dalam bentuk not balok yang

terdiri dari satu atau beberapa buah instrumen (Purwanto, 2009).

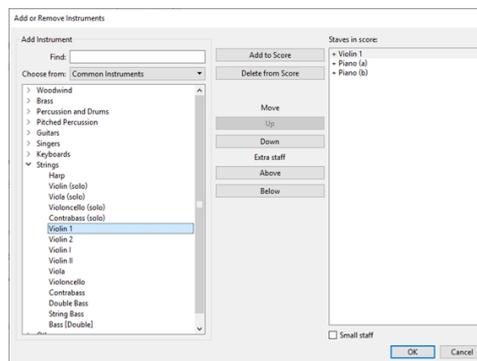


Gambar 2. Software Sibelius
(Sumber: Libbyta, 2019)

Dalam langkah ini, software sibelius 7 dipilih sebagai media utama dalam pembuatan aransemen ini, adapun gambar dibawah ini merupakan langkah utama yang dilakukan oleh peneliti:

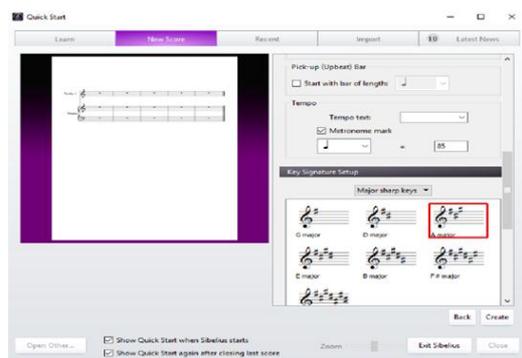
2. Pemilihan Instrumen

Dalam langkah ini, memilih instrumen yang akan digunakan dalam pembuatan aransemen.



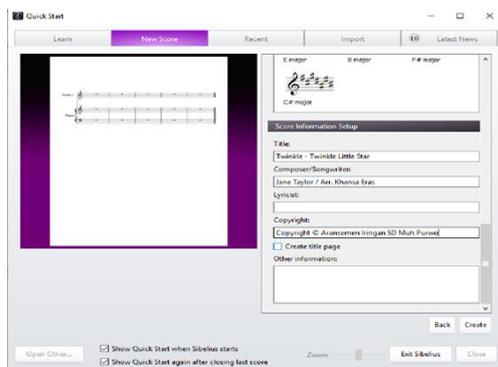
Gambar 3. Software Sibelius
(Sumber: Libbyta, 2019)

3. Memilih Tanda Kunci dan Tempo



Gambar 4. Software Sibelius
(Sumber: Libbyta, 2019)

4. Mengisi Score Info



Gambar 5. Software Sibelius
(Sumber: Libbyta, 2019)

Dalam langkah ini adalah mengisi score info yang berisi informasi judul aransemen, komposer/pengarang aransemen dan informasi lain yang berkaitan dengan score aransemen yang dibuat.

B. Hasil Pemanfaatan Software Sibelius pada Kegiatan Ekstrakurikuler Biola

Sebelum software Sibelius mulai diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler biola, guru melatih siswa untuk memainkan tangga nada dengan berbagai macam variasi. Pada tahap pertama

pemutaran iringan, bunyi violin dan ketukan metronom masih dibunyikan, dengan tujuan untuk menjaga kestabilan tempo dan membantu siswa dalam menepatkan intonasi. Penerapan software Sibelius sebagai iringan dilakukan secara bertahap pada setiap pertemuannya, antara lain menaikkan tempo, menghilangkan suara metronom, dan secara bertahap mengecilkan volume violin.

Siswa dilatih untuk memainkan tangga nada a mayor 1 oktaf. Setelah melakukan latihan tangga nada a mayor 1 oktaf, guru melanjutkan materi dengan menggunakan lagu *Twinkle-Twinkle Little Star*. Guru mendemonstrasikan lagu *Twinkle-Twinkle Little Star*, kemudian siswa memainkan lagu tersebut dengan tempo lambat. Pada saat memainkan lagu, sebagian besar siswa belum lancar membaca notasi balok, oleh karena itu guru memberikan waktu untuk menuliskan nomor jari pada notasi guna mempermudah siswa dalam membaca notasi lagu *Twinkle-Twinkle Little Star*. Kemudian siswa membaca dan mulai memainkan dengan tempo yang sangat lambat. Latihan membaca dilakukan dengan menggunakan metode *drill*, hal ini

bertujuan agar siswa cepat terlatih dalam memainkan lagu.

Siswa kembali memainkan tangga nada a mayor 1 oktaf secara bersama-sama dengan tempo lambat, lebih tepatnya dengan nilai nada Half/setengah. Guru menambahkan teknik tangga nada dengan memainkannya dalam nilai nada *quarter*. Dalam melatih teknik tangga nada siswa dilatih dengan menggunakan metode *drill*, sampai siswa dirasa cukup lancar dalam memainkan tangga nada. Guru melanjutkan materi lagu *Twinkle-Twinkle Little Star*. Guru mendemonstrasikan terlebih dahulu pada bagian lagu yang merupakan pengembangan variasi ritmis. Kemudian siswa memainkan secara bersama-sama.

Peneliti mulai menerapkan *software* Sibelius pada pertemuan ketiga setelah guru selesai mengajarkan lagu pada pertemuan pertama dan kedua. *Software* Sibelius diaplikasikan melalui laptop dan speaker. Pada awal pengaplikasian *software* Sibelius masih membunyikan ketukan metronom dan semua instrumen dengan tujuan agar siswa dapat secara cepat memahami dan mengikuti lagu tersebut. *Software* Sibelius diaplikasikan pada setiap pertemuan berikutnya dengan

penambahan tempo secara bertahap lebih cepat. Pada setiap pertemuan, permainan siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana siswa memainkan lagu tersebut dengan lebih lancar, tempo yang mulai terjaga, dan intonasi yang mulai tepat.

Pemanfaatan *software* Sibelius yang diterapkan pada penelitian ini dapat mengembangkan kemampuan, mengasah musikalitas, meningkatkan kepekaan terhadap nada, dan meningkatkan konsentrasi, membuat situasi di dalam kelas menjadi efektif, mendorong imajinasi dan respons kreatif murid.

Referensi

- Azar, A. (2011). *Media pembelajaran. Evaluasi Pembelajaran, Dsb), Dan*.
- Briyandewi, S. A. P. (2018). *Pemanfaatan Midi dan Aplikasi pada Smart Phone sebagai Penunjang Proses Pembelajaran Biola di SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.
- Hari Purwanto. (2009). *Music Magic with Sibelius 5. Andi Yogyakarta. Yogyakarta*.
- Purwanto Hari. (2009). *Music Magic with Sibelius. Yogyakarta: Andi yogyakarta*.
- Sanjaya, R. M. S. (2013). *Metode Lima Langkah Aransemen Musik. PROMUSIKA, 33-49*.
- Sanjaya Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Zaiful Muhammad. (2019). *Ragam Media Pembelajaran. Pamekasan*.