

Pembelajaran Kontrapung dengan Menggunakan Software Sibelius di Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Oriana Tio Parahita Nainggolan

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstract

The terminology of counterpoint comes from the Italian language "punctus contra punctum". Counterpoint consists of two or more melodic lines. The basic counterpoint consisting of two melodic lines (it is usually called inventions two voices). In the study of counterpoint in Music Education Study Program at Performing Arts Faculty, Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, the researcher found that students facing the difficulty in making inventions two voices. Regarding solve the problem, the researcher using Sibelius software as a learning media. This research is a classroom action research with the aims to increase the learning result of students in learning counterpoint by using Sibelius software. The result shows that Sibelius software can simplify and accelerate in making two-part inventions. The data obtained from students' result in making two-part inventions and questionnaires that distribute to students at the end of the semester. In the preliminary stage, the data showed that only 6 (16, 70%) out of 36 students got excellent marks. This percentage increases until the second cycle, there are 21 (58, 33%) out of 36 students got excellent marks. This result showed the increasing of student learning outcomes in study Kontrapung II by using Sibelius software on making two-part inventions.

Keywords: Kontrapunk, two voice inventions, Sibelius software.

Abstrak

Terminologi Kontrapung berasal dari bahasa Italia yaitu 'punctus contra punctum'. Dalam Kontrapung biasanya terdapat dua atau lebih melodi. Bentuk Kontrapung yang paling sederhana adalah inventions dua suara (Kontrapung dua suara). Pada pembelajaran Kontrapung Di Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ditemukan permasalahan dalam pembuatan inventions dua suara. Untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembuatan invention dua suara, maka digunakan media pembelajaran yaitu software Sibelius. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui penggunaan software Sibelius. Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan software Sibelius dapat mempermudah dan mempercepat pengerjaan inventions dua suara. Hasil penelitian didapat dari hasil belajar mahasiswa dan kuisioner yang dibagikan kepada mahasiswa. Dari hasil belajar mahasiswa didapat persentase keberhasilan siswa sebesar 16,70%, yang meningkat pada siklus I, sebesar 30,55%, dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 58,33%. Hasil belajar mahasiswa ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada pebelajaran Kontrapung II dengan menggunakan software Sibelius pada pembuatan inventions dua suara.

Kata kunci: Kontrapung, inventions dua suara, software Sibelius

Pengantar

Terminologi Kontrapung (dalam bahasa Inggris disebut Counterpoint) berasal dari bahasa Latin "punctus contra punctum" atau dalam Inggris berarti note against note (nada melawan nada). Penekanan dari kata note against note berada

pada kata "against" (melawan). Dalam Kontrapung terdapat dua atau lebih melodi yang memiliki karakter masing-masing, berfungsi secara bersamaan dan memiliki tujuan artistik yang sama. Pergerakan dari melodi Kontrapung yang dinamis ini dianalogikan seperti dua orang

yang tidak dapat bekerjasama (bertentangan), maka Kontrapung diartikan sebagai “nada melawan nada” (Norden, 1969).

Kontrapung merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa di Prodi (Program Studi) Pendidikan Musik. Mata kuliah Kontrapung merupakan mata kuliah berjenjang dan harus ditempuh selama dua semester, yaitu Kontrapung I dan Kontrapung II. Kontrapung merupakan dasar dari ilmu melodi yang berkembang saat ini, maka itu Kontrapung harus dikuasai oleh mahasiswa. Pada mata kuliah Kontrapung I, mahasiswa mempelajari mengenai konsep dasar dalam pembuatan melodi beserta seluruh aturan-aturan yang ada dalam Kontrapung. Sedangkan pada mata kuliah Kontrapung II, mahasiswa mempelajari untuk membuat karya invention dua suara atau dalam terminologi musik sering disebut inventions two voices (karya musik Kontrapung dua suara) berdasarkan konsep-konsep dasar Kontrapung yang telah dipelajari pada mata kuliah Kontrapung I.

Penelitian ini terpusat pada mata kuliah Kontrapung II dengan materi inventions dua suara. Inventions dua suara merupakan hal yang rumit, sehingga membutuhkan keterampilan yang harus dilatih terus menerus. Kesulitan yang ada pada pembuatan inventions dua suara dikarenakan banyaknya aturan yang harus diperhatikan untuk menjadikan sebuah karya inventions dua suara yang baik. Pertimbangan tersebut diantaranya: (a) Penggunaan interval (jarak) nada; (b) Penggunaan melodi secara vertikal dan horizontal; serta (c) Pertimbangan tekstur musikal dari inventions dua suara (Norden, 1969). Pertimbangan-pertimbangan ini membuat pengerjaan inventions dua suara memakan waktu yang lama, dan terkadang berdasarkan observasi awal penulis, karya musik yang dihasilkan lebih terfokus pada interval nada saja, sehingga pertimbangan melodi secara vertikal dan horizontal kurang diperhatikan dan pada akhirnya karya inventions dua suara yang dibuat kehilangan rasa musikalnya. Kesulitan yang lain adalah ketika mahasiswa ingin mendengarkan inventions dua suara yang telah mereka buat, mereka menggunakan piano untuk mendengar hasil dari inventions dua suara yang mereka buat. Akses penggunaan piano di kelas pada pembelajaran Kontrapung pun terbatas

karena hanya tersedia satu unit piano saja dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut diatas dan untuk mempermudah pembuatan inventions dua suara pada pembelajaran Kontrapung II, maka ditawarkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yaitu dengan menggunakan software Sibelius sebagai media pembelajaran. Penggunaan software Sibelius diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Kontrapung II.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

TIK menurut Ward & Peppard (Ward & Peppard, 2002) TIK merujuk pada penggunaan teknologi (hardware, software, telecommunication dan networks). TIK sendiri memiliki dua makna, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data dengan menggunakan perangkat teknologi elektronik dalam menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan gambar melalui komputer. Sedangkan teknologi komunikasi menekankan pada ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi, sehingga komunikasi berlangsung menjadi dua arah.

TIK juga digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu melalui pemanfaatan media teknologi modern dalam pembelajaran. TIK yang sering digunakan dalam pendidikan adalah komputer. Menurut Bilssmer (1985) komputer adalah suatu alat elektronik yang dapat melakukan serangkaian tugas yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

Dalam pembelajaran modern, komputer merupakan media teknologi yang memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Komputer juga menjadi media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai

pengganti kertas, pensil, buku dan lainnya, bahkan beberapa aplikasi yang ada dalam komputer membantu belajar menjadi lebih efektif. Melihat pentingnya penggunaan komputer dalam pembelajaran modern, maka menjadikan komputer sebagai media utama dalam pembelajaran abad XXI.

Software Sibelius

Komputer juga merupakan media yang sering digunakan dalam pembelajaran seni, khususnya seni musik. Berbagai aplikasi yang terdapat dalam komputer memberikan berbagai kemudahan pada siswa dalam mempelajari musik. Kemudahan yang didapat melalui aplikasi komputer adalah dengan menggunakan software Sibelius. Software Sibelius memberikan kemudahan kepada siswa untuk menulis musik dan membuat komposisi musik. Software ini tidak hanya digunakan dalam menulis musik saja, namun dapat juga digunakan untuk memainkan musik yang telah ditulis dalam aplikasi ini.

Dalam perkembangannya, software Sibelius merupakan software musik yang paling sering digunakan (Widodo, 2015). Software ini memiliki fungsi sebagai notater, composer dan reader. Meskipun Sibelius bukan merupakan composer software yang memiliki fitur yang lengkap, namun Sibelius memiliki ketiga fungsi dari sebuah software musik. Ketiga fungsi software musik yang dimiliki Sibelius, membuat Sibelius menjadi software musik yang paling sering digunakan oleh para musisi, komposer, arranger, penerbit musik, guru dan siswa.

Aplikasi Sibelius dirilis oleh Software Sibelius, yang saat ini merupakan bagian dari perusahaan teknologi Avid. Sibelius dapat digunakan untuk sistem operasi pada microsoft, macOS, dan RISC OS. Software Sibelius sering digunakan untuk menulis score musik klasik, jazz, band, vokal, film, televisi, dan lain sebagainya. Selain dapat digunakan untuk menulis, membuat musik dan membaca notasi, Sibelius juga dapat

digunakan untuk mendengarkan suara yang sedang ditulis.

Software Sibelius juga memiliki beberapa kelebihan lain jika dibandingkan dengan software musik yang lain seperti: (1) Smooth screen. Tampilan dalam aplikasi Sibelius lebih baik jika dibandingkan dengan software musik lainnya. Hal ini dibuat dengan tujuan agar pengguna Sibelius dapat dengan tepat menuliskan notasi musik pada posisinya. Tampilan Sibelius juga dibuat sederhana dan dapat disesuaikan dengan komputer pengguna; (2) Virtual instruments. Selain memiliki tampilan yang hampir sempurna, Sibelius juga memiliki kualitas bunyi instrumen yang riil seperti suara asli instrumen musik; (3) Easy recording. Proses merekam musik dengan menggunakan Sibelius juga sangat mudah dilakukan; dan (4) Easiest midi plug-in (Widodo, 2013).

Keunggulan-keunggulan yang ada pada aplikasi Sibelius membuat software musik ini sering digunakan dalam pembelajaran musik. Aplikasi ini pun merupakan aplikasi yang mudah untuk dipelajari, karena fitur-fitur yang ada dalam Sibelius didesain untuk membantu para pengguna agar dapat dengan mudah menggunakan seluruh fitur-fitur yang ada. Penggunaan software Sibelius dalam pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah Kontrapung II di Prodi Pendidikan Musik juga didasarkan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh software ini.

Pembelajaran

Pembelajaran menurut Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal I, Ayat 20 merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, sedangkan menurut Arifin (Adrian, 2004), pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pengajaran kepada peserta didik agar mereka dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran. Dari

definisi tentang pembelajaran tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian bahan pengajaran kepada peserta didik.

Ciri utama dari pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru, teman, tutor, media pembelajaran atau sumber-sumber belajar lain yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sumiati dan Asra (Asra, 2008) terdapat beberapa ciri pembelajaran yang berhubungan dengan komponen pembelajaran, yaitu guru, materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi yang terjadi diantara ketiga komponen pembelajaran tersebut melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran dan penataan lingkungan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Interaksi dalam pembelajaran merupakan bagian dari proses berkomunikasi, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran terjadi proses penyampaian pesan dari penyampai pesan atau sumber pesan (guru) melalui media tertentu ke penerima pesan (siswa). Penyampai pesan, media dan penerima pesan merupakan komponen komunikasi. Materi yang dikomunikasikan pada pembelajaran adalah materi ajar yang ada dalam kurikulum, sumber pesan adalah guru dan media.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh indikator keberhasilan pembelajaran yang merupakan tolak ukur yang dijadikan dasar untuk menentukan sebuah proses pembelajaran. Ada dua hal yang merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yaitu apabila 75% siswa mencapai tingkat keberhasilan minimal, optimal atau maksimal, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan diteruskan ke materi selanjutnya, dan apabila 75% siswa kurang mencapai keberhasilan minimal, optimal atau maksimal, maka harus diadakan perbaikan.

Pembelajaran dengan Menggunakan Teknologi

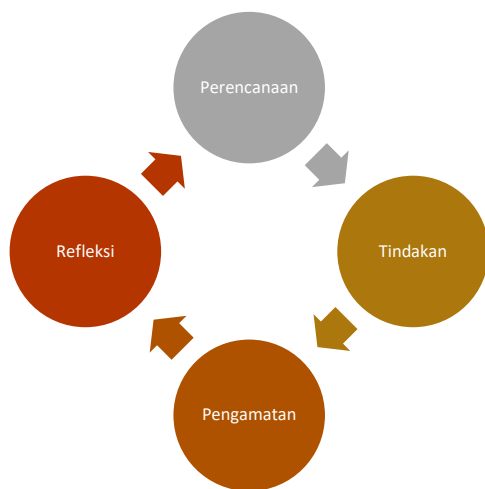
Teknologi menjadi sarana penting bagi pembelajaran saat ini karena teknologi telah menjadi salah satu media pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran bertujuan agar lebih memudahkan penyampaian informasi dan komunikasi dari pengajar kepada siswa didiknya. Diharapkan dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, maka mutu pembelajaran akan semakin meningkat.

Tidak semua teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran hendaknya harus memperhatikan unsur penting pada pembelajaran, yaitu komunikasi dan informasi. Teknologi yang sedang berkembang saat ini dan berhubungan langsung dengan pembelajaran adalah TIK. Teknologi informasi merupakan sarana yang berhubungan dengan pengelolaan data yang digunakan untuk membantu manusia dalam menyebarkan informasi. Penggabungan teknologi dan telekomunikasi menghasilkan sebuah perkembangan baru dalam sistem informasi (Nisa, 2013).

Sebagai media pembelajaran, maka TIK memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai tools (alat). Fungsi TIK sebagai tools adalah penggunaan TIK sebagai alat bantu siswa dalam pembelajaran, sebagai science (pengetahuan). Pada fungsi ini, TIK menjadi bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa, sebagai literacy (berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran). Pada fungsi ini, TIK digunakan sebagai materi pembelajaran dan sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai kompetensi berbantu komputer (Riyana, 2008).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal dengan PTK (classroom action research).

PTK merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam kelas. PTK dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif (Sukanti, 2008). Model PTK yang digunakan pada penelitian ini adalah model PTK yang dibuat oleh Kemmis dan Mc Taggart (Kemmis & McTaggart, 1988). Berikut model PTK yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1

Siklus Model PTK Kemmis dan Mc Taggart

Dalam sebuah PTK terdapat empat tahapan yang disebut dengan siklus. Empat tahapan yang ada dalam sebuah siklus terdiri dari: (a) Perencanaan; (b) Tindakan; (c) Pengamatan; dan (d) Refleksi. PTK dapat diulang menjadi beberapa siklus, dan penentuan berapa siklus yang hendak digunakan berdasarkan hasil refleksi pada setiap akhir siklus. Apabila pada bagian refleksi didapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penggunaan PTK, maka siklus selanjutnya tidak digunakan. Pola setiap siklus selalu akan sama, hingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

Subjek penelitian yang digunakan adalah mahasiswa yang menempuh mata kuliah Kontrapung II tahun akademik 2016/2017 pada semester genap, sebanyak 36 mahasiswa. Sumber data penelitian diperoleh dari data observasi, hasil belajar mahasiswa dan kuisioner. Analisis data

dilakukan dengan mengidentifikasi hasil tes mahasiswa, mengidentifikasi hasil kuisioner, mengelaborasi hasil tes mahasiswa dan hasil kuisioner mahasiswa, dan terakhir membuat kesimpulan dari hasil elaborasi tes mahasiswa dan hasil pengisian kuisioner mahasiswa.

Pembahasan

Perolehan data mengenai kondisi awal hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Kontrapung II diperoleh dari nilai tugas awal mata kuliah Kontrapung II pada pembuatan inventions dua suara. Hasil belajar mahasiswa pada tahap pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1

Persentase Penilaian Mahasiswa Pada Pra Siklus

No	Hasil Belajar Mahasiswa	Jumlah	Persentase
1	Amat Baik	6 Mahasiswa	16,70%
2	Baik	8 Mahasiswa	22,20%
3	Cukup	19 Mahasiswa	52,80%
4	Kurang	3 Mahasiswa	8,30%
Jumlah		36 Mahasiswa	100%

Keterangan:

Nilai Amat Baik : Rentang nilai 91 - 100

Nilai Baik : Rentang nilai 76 - 90

Nilai Cukup : Rentang nilai 61 - 74

Nilai D (kurang) : Rentang nilai 46 - 60

*Kriteria penilaian berdasarkan sistem penilaian yang terdapat di buku Panduan Akademik Diploma dan Strata Satu Institut Seni Indonesia Yogyakarta Tahun Akademik 2015/2016.

Dari data di atas diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran Kontrapung II yakni rendahnya tingkat keberhasilan belajar mahasiswa. Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa mahasiswa yang mendapat nilai amat baik sebanyak 6 mahasiswa atau kurang dari 50% dari jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Kontrapung II, dengan demikian, maka diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kontrapung II. Tindakan yang dipilih sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan

TIK sebagai media pembelajaran, dalam hal ini penggunaan software Sibelius dalam pembelajaran Kontrapung II.

Siklus I

Pelaksanaan PTK siklus I pada penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan.

Tahap ini difokuskan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada observasi awal dan pra siklus. Berdasarkan hasil tersebut, maka penulis membuat perencanaan pada siklus I, yang terdiri dari: mengamati pelaksanaan proses pembelajaran oleh dosen mengenai kemampuan anak dalam memahami kebiasaan mahasiswa dalam belajar dan kemampuan memahami materi perkuliahan, membuat perencanaan pembelajaran, menentukan materi perkuliahan, membuat lembar tes, dan membuat lembar kuisioner.

b. Tahap pelaksanaan tindakan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran Kontrapung II dengan menggunakan software Sibelius untuk membuat inventions dua suara. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran di kelas dipusatkan pada substansi yang menjadi masalah pokok untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Setiap akhir tindakan dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa.

c. Hasil Tindakan Pada Siklus I.

Siklus I berjalan bersamaan dengan pelaksanaan pengamatan tindakan yang sedang berjalan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah disusun sebelumnya. Adapun hasil belajar mahasiswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2

Persentase Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kontrapung II Pada Siklus I

No	Hasil Belajar Mahasiswa	Jumlah	Persentase
1	Amat Baik	11 Mahasiswa	30.55%
2	Baik	14 Mahasiswa	38.90%
3	Cukup	11 Mahasiswa	30.55%
4	Kurang	0 Mahasiswa	0%
Jumlah		36 Mahasiswa	100%

d. Refleksi.

Pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa, hal ini dapat dilihat pada tabel di atas. Namun demikian, hasil belajar mahasiswa pada siklus I masih belum seperti yang diharapkan oleh peneliti, karena persentase mahasiswa yang mendapat nilai amat baik sebanyak 30,55% dari 36 mahasiswa. Persentase hasil belajar mahasiswa ini masih kurang dari persentase hasil belajar mahasiswa yang diharapkan penulis yaitu sebanyak 50% dari 36 mahasiswa mendapat nilai amat baik, sehingga dibutuhkan siklus selanjutnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Belum tercapainya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada siklus I dimungkinkan karena sebagian mahasiswa masih belum terbiasa menggunakan software Sibelius pada pembuatan inventions dua suara, sehingga mahasiswa belum terlalu menguasai penggunaan software tersebut. mahasiswa belum terlalu menguasai penggunaan software tersebut.

Siklus II

Pelaksanaan PTK siklus II, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan.

Pada tahap ini proses pembelajaran ditekankan pada kemahiran mahasiswa dalam menggunakan software Sibelius pada pembuatan inventions dua suara. Pada siklus ini, mahasiswa diberi banyak latihan pembuatan inventions dua suara dengan menggunakan software Sibelius dengan tujuan agar mahasiswa dapat melatih kemampuan mereka dalam menggunakan TIK.

b. Tahap pelaksanaan tindakan.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran Kontrapung II dengan menggunakan software Sibelius untuk

membuat inventions dua suara. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran di kelas dipusatkan pada substansi yang menjadi masalah pokok untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pada akhir tindakan dilaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa.

c. Hasil Tindakan Siklus II.

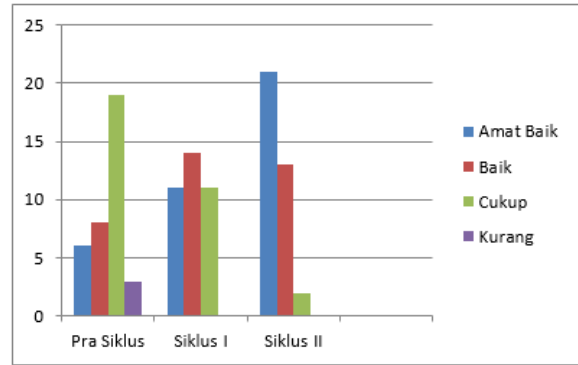
Siklus II berjalan bersamaan dengan pelaksanaan pengamatan tindakan yang sedang berjalan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan. Hasil belajar mahasiswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Persentase Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kontrapung II pada Siklus II

No	Hasil Belajar Mahasiswa	Jumlah	Persentase
1	Amat Baik	21 Mahasiswa	58,33%
2	Baik	13 Mahasiswa	36,12%
3	Cukup	2 Mahasiswa	5,55%
4	Kurang	0 Mahasiswa	0 %
Jumlah		36 Mahasiswa	100%

d. Refleksi.

Persentase hasil belajar mahasiswa pada siklus II menunjukkan bahwa lebih dari 50% mahasiswa atau sebesar 58,33% dari 36 mahasiswa mendapat nilai amat baik. Dari table di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Kontrapung II dengan menggunakan software Sibelius dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa Dengan demikian, hasil belajar mahasiswa telah memenuhi harapan peneliti dengan kondisi lebih dari 50% dari 36 mahasiswa telah mencapai nilai amat baik. Oleh karena itu tidak dibutuhkan lagi siklus selanjutnya karena penelitian tindakan telah dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kontrapung II dari tahap pra siklus hingga siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1

Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kontrapung II Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil belajar mahasiswa yang telah dipaparkan di atas diketahui bahwa penggunaan software Sibelius dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa Prodi Pendidikan Musik dalam membuat inventions dua suara pada pembelajaran Kontrapung II di semester genap tahun akademik 2016/2017. Selain data dari hasil belajar mahasiswa, dalam penelitian ini juga didapat data yang diperoleh dari kuisisioner yang dibagikan kepada mahasiswa pada akhir perkuliahan Kontrapung II tentang apakah software Sibelius membantu dalam mengerjakan inventions dua suara dalam pembelajaran Kontrapung II, apakah software Sibelius dapat mempercepat pengerjaan pembuatan inventions dua suara, dan apakah penggunaan software Sibelius dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat inventions dua suara.

Dari hasil jawaban kuisisioner yang terkumpul, untuk pertanyaan apakah software Sibelius membantu mahasiswa dalam mengerjakan inventions dua suara, didapat hasil bahwa 92% (21 mahasiswa) dari sebanyak 36 mahasiswa menjawab bahwa software Sibelius membantu mahasiswa dalam mengerjakan inventions dua suara. Hasil jawaban dari pertanyaan tentang apakah software Sibelius mempercepat pengerjaan inventions dua

suara, sebanyak 88,8% (32 mahasiswa) dari 36 mahasiswa menjawab bahwa software Sibelius mempercepat pengerjaan pembuatan inventions dua suara. Sedangkan jawaban pada pertanyaan apakah software Sibelius dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan inventions dua suara, maka sebanyak 86,1% (31 mahasiswa) menjawab software Sibelius dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pengerjaan pembuatan inventions dua suara.

Dari hasil jawaban mahasiswa terhadap kuisioner pada penelitian ini didapat hasil bahwa menurut mahasiswa penggunaan software Sibelius pada pembelajaran Kontrapung II di Prodi Pendidikan Musik tahun akademik 2016/2017 merupakan software yang mudah untuk digunakan, sehingga dapat membantu mahasiswa dalam pengerjaan pembuatan inventions dua suara. Kemudahan yang didapat dalam pengerjaan pembuatan inventions dua suara memberikan efisiensi waktu pada mahasiswa, sehingga mereka dapat berlatih untuk mengerjakan inventions dua suara lebih banyak lagi. Dari latihan-latihan yang dilakukan mahasiswa tersebut dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat inventions dua suara.

Berdasarkan hasil tersebut, maka penggunaan software Sibelius pada pembelajaran Kontrapung II di Prodi Pendidikan Musik memberikan efisiensi dan efektifitas pada pengerjaan pembuatan inventions dua suara. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan software Sibelius pada pembelajaran Kontrapung II. Penggunaan software Sibelius mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa pembelajaran Kontrapung II dengan menggunakan software Sibelius dapat

meningkatkan hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Musik.

Penutup

Penggunaan TIK dalam pembelajaran Kontrapung II membuktikan teori Dale tentang kerucut pengalaman bahwa proses pembelajaran akan berhasil apabila peserta didik diajak untuk memanfaatkan seluruh panca inderanya (Dale, 1969). Penggunaan seluruh panca indera mahasiswa dalam pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk mengingat pembelajaran sebesar 90%. Pada penggunaan TIK dalam pembelajaran Kontrapung II, mahasiswa dapat membaca dan melihat inventions dua suara yang mereka buat, setelah itu mereka juga dapat mendengar inventions dua suara yang ditulis pada lembar tugas mereka pada aplikasi Sibelius, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk menggunakan beberapa panca indera mereka. Penggunaan beberapa panca indera ini memungkinkan semakin banyaknya informasi yang diterima, dimengerti dan dipahami oleh mahasiswa, sehingga informasi yang didapat ini dapat dipertahankan dalam memori mereka.

Keberhasilan pembelajaran pada penggunaan software Sibelius dalam pembelajaran Kontrapung II dapat dilihat dari pencapaian mahasiswa untuk memperoleh nilai amat baik dan baik. Dari proses pra siklus hingga siklus II diketahui bahwa terdapat peningkatan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai amat baik dan baik. Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75% dari jumlah seluruh mahasiswa mencapai tingkat keberhasilan minimal. Pada mata kuliah Kontrapung II, nilai tingkat keberhasilan minimal adalah nilai B. Pada akhir siklus II diketahui bahwa mahasiswa yang mendapat nilai B sebanyak 36,12%. Persentase ini jika ditambah dengan persentase mahasiswa yang telah mendapat nilai amat baik maka akan menjadi 94,45%. Persentase yang didapat dari jumlah

mahasiswa yang mendapat nilai amat baik dan baik menunjukkan bahwa lebih dari 75% dari jumlah mahasiswa telah mencapai tingkat keberhasilan minimal. Berdasarkan hasil persentase ini, maka disimpulkan bahwa pembelajaran Kontrapung II dengan menggunakan software Sibelius dikatakan berhasil.

Keberhasilan penggunaan TIK dalam hal ini software Sibelius pada pembelajaran Kontrapung II menjadi sebuah contoh bagi pengembangan pembelajaran di Prodi Pendidikan Musik, FSP, ISI Yogyakarta untuk terus mengembangkan penggunaan TIK dalam pembelajaran. Penggunaan software Sibelius pada pembelajaran Kontrapung II di Prodi Pendidikan Musik akan terus dilakukan mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Ada banyak TIK yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, namun memang penggunaan TIK harus ditelaah terlebih dahulu sehingga teknologi yang digunakan pada pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi peningkatan dan pengembangan kualitas pembelajaran serta memberikan kemudahan belajar bagi mahasiswa.

Referensi

- Adrian. (2004). *Metode Mengajar Berdasarkan Tipologi Siswa*. Yogyakarta.
- Asra, S. (2008). *Metode Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. New York [etc.]: Dryden Press [etc.].
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Reader, (3rd edn) Victoria. Australia: Deacon University*.
- Nisa, F. K. (2013). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. Retrieved from http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/penggunaan-teknologi-dalam-pembelajaran_27.html
- Norden, H. (1969). *Fundamental counterpoint*. Boston: Crescendo Pub. Co.
- Sukanti, S. (2008). Meningkatkan Kompetensi Guru melalui Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1786>
- Ward, J., & Peppard, J. (2002). *Strategic Planning for Information Systems* (3 edition). New York, N.Y: John Wiley & Sons Ltd.
- Widodo, T. W. (2013). Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik. *Promusika: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.24821/promusika.v0i0.534>
- Widodo, T. W. (2015). Pembelajaran Aransemen Musik Berbasis Teknologi Komputer di Jurusan Musik FSP Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Promusika: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 3(2), 119–128.