

Practice of the Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan

E-ISSN 2830-568X | <https://jurnal.hafecs.id/index.php/hafecspost/index>

Volume 2 Nomor 1, April 2023, Hlm. 45-51

DOI: <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v2i1.33>

Kelayakan aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik untuk meningkatkan hasil belajar siswa

The validity of Sibelius 7 applications in learning music arts to improve students' learning outcomes

Zaenal Arifin *, Hari Karyono, Wawan Gunawan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60234

Corresponding Author Email: zaaffiin@gmail.com | Received date: 25/04/2023; Accepted date: 30/04/2023

Abstrak

Penggunaan Aplikasi di sekolah SMAN 15 Surabaya sangat penting dalam proses pembelajaran. Aplikasi berguna bagi proses pemahaman siswa terhadap materi notasi musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan dan mengembangkan penggunaan Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik khususnya penelitian notasi. Penelitian pengembangan ini bersumber dari data kualitatif dan kuantitatif. Diperoleh skor hasil lembar pengisian angket berupa *form*. Hasil penelitian menunjukkan validitas Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik materi penulisan notasi musik kelas XI di SMAN 15 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021 yaitu: (1) menurut ahli berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 88,47%, dan (2) berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 80,47%. Disimpulkan bahwa Aplikasi Sibelius 7 dalam pembelajaran seni musik penelitian notasi di SMAN 15 Surabaya terbukti bahwa produk layak dipakai dalam proses pembelajaran seni musik. Kejelasan materi yang disajikan, kemudahan akses, serta kemenarikan aplikasi Sibelius 7 membuat sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

Kata Kunci: penelitian pengembangan; Sibelius 7; seni musik; hasil belajar; 4D

Abstract. *The use of applications at SMAN 15 Surabaya is very important in the learning process. This application is useful for students' understanding of musical notation material. This study aims to introduce and develop the use of Sibelius 7 in learning the art of music, especially notation research. This development research is sourced from qualitative and quantitative data. The score obtained from the questionnaire filling sheet in the form of a form. The results of the study show the validity of the Sibelius 7 application in learning the art of music writing material for class XI music notation at SMAN 15 Surabaya for the 2020/2021 academic year, namely: (1) according to experts, it is in very good qualification, namely 88.47%, and (2) based on the test individual trials are in very good qualifications, namely 80.47%. It was concluded that the Sibelius 7 application in learning the art of music notation research at SMAN 15 Surabaya proved that the product was suitable for use in the process of learning the art of music. The clarity of the material presented, the ease of access, and the attractiveness of the Sibelius 7 application make it possible for students to study independently. Keywords: development research; Sibelius 7; music art; learning outcomes; Four-D.*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan suatu konsep pendidikan yang diperkenalkan di Indonesia dengan tujuan memberikan kebebasan kepada siswa agar mereka dapat mengatur dan mengelola pembelajaran sendiri untuk mencapai potensi maksimal (Dewi *et al.*, 2021; Cahyono, 2023). Konsep ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Daga, 2021). Mereka diberi kebebasan untuk memilih mata pelajaran yang diminati, metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka, serta fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar (Aini *et al.*, 2022). Kurikulum Merdeka Belajar juga fokus pada pengembangan *soft skill*, seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi (Aswita, 2022). Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan minat, bakat, dan keahlian sesuai dengan kebutuhan dan minat pribadi mereka.

Begitu pula dalam mata pelajaran musik, siswa perlu mengetahui dan memahami unsur-unsur musik salah satu diantaranya adalah notasi. Menurut Gunawan *et al.*, (2018) notasi merupakan symbol dalam penelitian musik yang terdiri dari notasi angka, notasi balok, dan notasi huruf. Menulis notasi biasa dilakukan secara manual dengan menggunakan alat tulis dan buku paranada, dimana penelitian secara manual ini memiliki banyak kekurangan antara lain, kerapian tulisan tergantung pada penelitinya, mudah terjadi kesalahan dalam penelitian terutama peletakaan not berdasarkan nilai pada birama, dan penyesuaian penelitian notasi dengan lirik (Deswarni & Budiwirman, 2019; Gunawan *et al.*, 2019; Rusdiantoro, 2019). SMAN 15 Surabaya adalah salah satu Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) pertama di Surabaya. Namun seiring berjalannya waktu dan perubahan kebijakan pemerintah sekolah RSBI berubah menjadi sekolah kawasan. Kini SMAN 15 Surabaya menjadi salah satu sekolah yang menggunakan sistem SKS (Sistem Kredit Semester) dan merupakan sekolah berbasis IT (Informatika dan Teknologi). Segala informasi, media pembelajaran, bahan pembelajaran serta bentuk ujian penilaian dapat diakses dengan mudah di E-learning SMAN 15 (Makmur, 2019; Muhlis, 2017; Ramadhan & Putri, 2018).

Menurut Setyawan *et al.* (2019) teknologi Komunikasi dan Informasi adalah aplikasi pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam mengalirkan informasi atau pesan dengan tujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan manusia agar tercapai tujuan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi berawal dari kemajuan dibidang komputerisasi. Penggunaan komputer pada masa awal untuk sekedar menulis, membuat grafik dan gambar serta alat menyimpan data yang luar biasa telah berubah menjadi alat komunikasi dengan jaringan yang lunak dan bisa mencakup seluruh dunia (Makmur, 2019; Pujilestari, 2020; Hormansyah & Utama, 2018). Melengkapi proses belajar mengajar di SMAN 15 Surabaya pada pembelajaran seni musik kelas XI MIPA, peneliti merasa pengembangan media pembelajaran sangatlah perlu. Walaupun selama ini peneliti sudah menggunakan IT didalam pembelajarannya, namun inovasi tetaplah perlu dilakukan demi kemajuan dan perkembangan sistem pembelajaran serta tercapainya indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar. Inovasi media pembelajaran berbasis IT dapat dilakukan dengan cara pemanfaatan media-media pembelajaran dan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang terus berkembang (Elphilia & Dikawati, 2020; Abdillah *et al.*, 2020)

SMA Negeri 15 Surabaya merupakan sekolah negeri yang memiliki siswa dengan kemampuan yang bisa dikategorikan rata-rata baik, hal ini bisa dilihat dari data siswa lulusan tahun sebelumnya hingga saat ini, jumlah siswa lulusan tahun 2020 yang diterima di Perguruan Tinggi Negeri (PTN) di Indonesia mencapai 80,4 % dari jumlah siswa seluruhnya 434. Data tersebut menunjukkan bahwa SDM dalam hal ini siswa di SMAN 15 memiliki rata-rata kemampuan yang baik. Materi seni musik SMA kelas XI yaitu notasi balok yang merupakan unsur musik dasar dan harus dipelajari siswa sebelum praktik bermain musik, menggubah sebuah lagu atau menciptakan suatu karya musik. Notasi digunakan *arranger* untuk mendokumentasikan karya musiknya agar dapat dibaca dan dipelajari oleh masyarakat luas. Pada materi ini peneliti telah menyampaikan dan menjelaskan dengan memanfaatkan *PowerPoint* dan video pembelajaran sebagai medianya. Namun media seperti diatas kurang dapat menarik perhatian siswa saat menyimak pembelajaran. Media tersebut dirasa sudah biasa dan kurang dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi penelitian notasi balok ini.

Kurangnya minat dan perhatian siswa dalam menyimak pembelajaran seni musik dengan materi notasi balok yang menggunakan media PPT serta video pembelajaran ini, dapat ditunjukkan dengan hasil analisis yang dilakukan terhadap nilai UH (Ulangan Harian) dan evaluasi belajar dari pekerjaan rumah. Nilai yang diperoleh siswa, rata-rata dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan pada

mapel Seni Budaya di SMAN 15 Surabaya yaitu 78. Siswa banyak mengalami kesulitan saat menulis notasi balok di buku tulis atau buku paranada. Sering terjadi kesalahan saat meletakkan notasi balok diantara garis atau spasi paranada, kesalahan ini dikarenakan ketidak telitian siswa saat mengkoreksi pekerjaannya.

Aplikasi Sibelius 7 adalah sebuah program *software* khusus untuk menulis notasi musik berupa notasi balok yang biasa digunakan oleh *arranger*/penggubah lagu untuk mendokumentasikan karya musiknya. Aplikasi Sibelius 7 dapat mempermudah siswa untuk praktik menulis notasi balok sekaligus memahami unsur-unsur musik dengan menulis secara langsung (Amalia *et al.*, 2020; Tolanda *et al.*, 2018). Aplikasi Sibelius termasuk dalam perangkat lunak dengan bahasa pemrograman menterjemahkan instruksi yang ditulis dengan bahasa pemrograman ke bahasa mesin sehingga komputer dapat menuliskan notasi sesuai dengan aransemen yang ingin dituliskan oleh pencipta lagu, *arranger* atau siswa yang masih dalam tahap belajar mengaransemen. Tujuan dan manfaat Aplikasi ini untuk pendidikan yaitu dapat digunakan sebagai media pengajaran, misalnya membuat penyajian materi dilengkapi dengan animasi-animasi supaya lebih menarik dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan demikian suasana pengajaran akan memberikan kenyamanan dan juga mencapai hasil yang maksimal.

Aplikasi Sibelius 7 terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi seni musik khususnya pada materi penelitian notasi balok serta dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ini. Selain berfungsi sebagai media penelitian notasi balok, aplikasi ini dapat memudahkan untuk mengkoreksi hasil penelitian melalui audionya, sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan penelitian saat meletakkan notasi pada garis paranada. Selain itu hasil audionya dapat langsung dinikmati oleh siswa sebagai hasil karya musiknya baik perorangan atau kelompok (Davanzo & Avanzini, 2020; Saito *et al.*, 2020). Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran seni musik khususnya dalam materi penelitian notasi yaitu dengan tetap memanfaatkan teknologi. Aplikasi Sibelius 7 dirasa peneliti sebagai media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran seni musik pada materi notasi balok. Dalam hal ini karena belum adanya pengembangan Aplikasi Sibelius 7 dalam pembelajaran seni musik penelitian notasi, Belum adanya yang melakukan penelitian tentang efektifitas dalam pembelajaran seni budaya penelitian notasi balok menggunakan aplikasi 8 Sibelius 7 dan penggunaan aplikasi berakibat/berdampak pada hasil belajar siswa mata pelajaran siswa semakin meningkat.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode *Research and Develpoment* (Penelitian Pengembangan). Metode penelitian *Research and Develpoment* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Pada bab ini peneliti akan membahas tiga hal pokok yaitu: (1) model pengembangan, (2) tahapan pengembangan, dan (3) uji coba produk. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D dengan beberapa penyesuaian. Model pengembangan 4-D (*Four-D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Model pengembangan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik secara daring.

Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik ini dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Word* 2016. Hasil rancangan Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik adalah Halaman Sampul (Cover), Halaman Pendukung, Petunjuk Penggunaan Aplikasi Sibelius 7, Kompetensi yang akan dicapai, Peta Konsep, Uraian Materi, Uji Kompetensi, dan Hasil Kerja.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Tahap pengembangan ini dibatasi hanya meliputi uji kelayakan dan uji perorangan. Uji ahli dilakukan tanggal 14 April 2022, dan uji perorangan dilakukan tanggal 28 April 2022.

Data uji kelayakan dan uji perorangan dihitung menggunakan Formula 1 dan dikategorisari menggunakan kriteria kelayakan (Tabel 1) dari Fitriasih *et al.* (2019).

$$P = \left(\frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \right) \dots \dots \dots \text{Formula 1}$$

Keterangan:

P = Persentase (%) jawaban
 $\sum X$ = jumlah skor jawaban keseluruhan responden
 $\sum X_1$ = jumlah skor jawaban maksimum

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Aplikasi Sibelius 7

Tingkat Persentase	Kriteria	Keterangan
81,25%-100%	Sangat Valid/Baik	Layak/tidak revisi
62,50%-81,24%	Valid/Baik	Cukup layak/tidak revisi
43,75%-62,49%	Kurang Valid/Baik	Kurang layak/revisi sebagian
25%-43,74%	Tidak Valid/Baik	Tidak layak/revisi total

(Sumber: Modifikasi dari Fitriasih *et al.*, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Kelayakan oleh Ahli

Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik pada materi penulisan notasi musik disebut Draf I. Draf I tersebut diserahkan kepada validator ahli yang terdiri dari ahli materi, kebahasaan, penyajian, efek penggunaan, dan tampilan menyeluruh pada tanggal 14 April 2021 untuk memperoleh penilaian. Validator ahli yang ditunjuk oleh pengembang untuk menguji kelayakan Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik ini adalah dosen Jurusan Seni Musik Universitas Negeri Surabaya. Persentase hasil uji kelayakan oleh ahli dapat dilihat pada Tabel 2.

Diperoleh rerata persentase tingkat kelayakan Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik sebesar 88,47%. Jika dikonversikan dengan tabel kriteria kelayakan, Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik berada pada kualifikasi sangat baik dan tingkat kelayakannya yakni sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran, sehingga Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik tidak perlu direvisi.

Tabel 2 Persentase Hasil Uji Kelayakan Ahli terhadap Aplikasi Sibelius 7 pada Pembelajaran Seni Musik

No.	Komponen/Aspek	Jumlah Skor	%
1.	Penilaian kelayakan aspek materi	25	83,33
2.	Penilaian kelayakan aspek kebahasaan	17	85,00
3.	Penilaian kelayakan aspek penyajian	9	90,00
4.	Penilaian kelayakan aspek efek Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik terhadap strategi pembelajaran	21	84,00
5.	Penilaian kelayakan aspek tampilan menyeluruh	10	100,00
Rerata persentase			88,47

Meskipun dinyatakan layak tanpa revisi, tim ahli tetap memberikan saran perbaikan agar Aplikasi Sibelius 7 ini menjadi lebih baik lagi. Saran-saran tersebut meliputi:

- 1) Pada penjelasan bagian dalam gambar, hendaknya tulisan yang ada pada gambar ditulis dengan ukuran *font* huruf agak besar, sehingga siswa dapat lebih jelas membaca dan memahami tiap kata yang ada.
- 2) Sebaiknya pada akhir bab diberi rangkuman sehingga siswa dapat mereview materi yang telah dibacanya.
- 3) Konsep-konsep yang abstrak dan topik pembelajaran diperjelas kembali saat pembelajaran langsung yaitu saat tatap maya atau *google meet*.

Revisi Draf I

Selain saran-saran tertulis diatas, ada beberapa kalimat yang bahasanya ditulis lebih sederhana dan mudah dimengerti. Spasi tulisan yang semula *single* diganti *double* sehingga siswa mudah mengerti dan memahami

per kalimat yang dibaca. Desain Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik dbapakat lebih teratur dan konsisten dengan ukuran hurufnya dbapakat lebih besar.

Warna cover Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik dbapakat lebih menarik lagi sehingga tampilannya lebih indah dan menarik. Komentar dan saran dari ahli desain pembelajaran terhadap produk Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik pada materi penulisan notasi musik diterima, khususnya pada pengaturan spasi dan cover sampul Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik.

Uji Perorangan

Hasil revisi dari saran ahli tersebut menghasilkan Aplikasi Sibeliu 7 draf II untuk dilanjutkan pada tahap uji perorangan. Hasil uji perorangan dapat dilihat pada Tabel 3. Berdasarkan uji perorangan, tulisan dalam Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik ini ditemukan sebanyak 38 kata salah ketik, 5 kata yang salah menggunakan tanda baca dan 4 kata yang salah dalam penggunaan huruf kapital dan huruf kecil. Hasil analisa data melalui angket diketahui rerata uji perorangan mencapai 80,47% (Tabel 3). Rerata ini berada pada kualifikasi baik, sehingga Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik tidak perlu direvisi. Tidak ada komentar dan saran dari siswa.

Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik Penulisan notasi musik pada Kelas XI SMAN 15 Surabaya ini telah dikembangkan dan dapat diakses di laman *Google Drive* Pengembangan Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik. Isi atau materi dalam Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang sedang digunakan saat ini. Pada Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik siswa diberikan hak akses untuk mengakses materi yang dikemas secara menarik dengan memberikan unsur multimedia didalamnya serta uji kompetensi. siswa dapat belajar secara mandiri kapan pun dan dimanapun, apalagi saat pembelajaran masih dilakukan secara daring dikarenakan adanya wabah COVID-19.

Tabel 3 Hasil Uji Perorangan terhadap Aplikasi Sibeliu 7 pada Pembelajaran Seni Musik

No	Indikator	Responden			Jumlah Skor	%
		1	2	3		
1.	Bagaimana penampilan fisik Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik?	5	5	4	14	93,33
2.	Apakah kerangka isi pada bagian awal unit membantu anda dalam memahami isi bacaan?	4	4	5	13	86,67
3.	Bagaimana tingkat kejelasan petunjuk pada tiap awal unit?	4	4	4	12	80,00
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik?	3	5	5	13	86,67
5.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	5	5	3	13	86,67
6.	Bagaimana kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik?	4	4	3	11	73,33
7.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik?	4	4	3	11	73,33
8.	Apakah contoh soal yang diberikan membantu anda memahami materi?	5	4	3	12	80,00
9.	Bagaimana kejelasan tugas dan materi?	5	4	3	12	80,00
10.	Bagaimana tingkat kejelasan rangkuman pada bagian akhir bab?	2	3	3	8	53,33
11.	Apakah uji kompetensi pada tiap akhir bab membantu anda untuk mengetahui tingkat penguasaan materi tiap bab?	5	5	4	14	93,33
12.	Bagaimana urutan penyajian materi pada tiap bab Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik?	4	4	3	11	73,33
13.	Apakah Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik ini memudahkan anda untuk memahami materi seni musik?	5	5	3	13	86,67
14.	Apakah dengan adanya Aplikasi Sibeliu 7 pada pembelajaran seni musik ini, anda makin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran?	4	4	4	12	80,00
Rerata persentase						80,47

Rahmawati *et al.* (2017) meneliti tentang penggunaan basis *m-learning* dalam aplikasi android untuk menghasilkan media pembelajaran teori musik yang valid. Salah satu perangkat yang digunakan dalam penyematan audio pendukung materi adalah Aplikasi Sibeliu 7. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Rokhman & Dharmawanputra (2018) meneliti pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni yang dimuat dalam Aplikasi Sibeliu. Hasil

dari penelitian ini menunjukkan nilai siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Penelitian Aulia *et al.* (2021) dalam pengembangan Aplikasi Sibelius 7 untuk mengoptimalkan pembelajaran seni multi budaya (musik) berbasis *learning outcomes*. Hasil penelitian menunjukkan Aplikasi Sibelius 7 yang valid memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran, dan menumbuhkan persaingan siswa untuk mencapai prestasi terbaik di kelas.

Berdasarkan penelitian di atas dan data yang diperoleh, pengembangan Aplikasi Sibelius 7 pembelajaran seni memberikan manfaat signifikan baik dalam proses pembelajaran maupun dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Menurut Ully *et al.* (2020), media pembelajaran yang layak dapat membantu siswa dalam memahami konsep musik secara lebih mendalam. Sayekti & Handayani (2017) menambahkan dengan fitur-fitur yang disediakan, seperti penyematan audio pendukung materi dan notasi musik yang interaktif, siswa dapat belajar dengan lebih baik tentang teori musik dan praktek penulisan notasi musik. Menurut Octavia (2020), media pembelajaran berbentuk aplikasi memungkinkan siswa untuk berlatih dan mengasah keterampilan musik mereka secara mandiri. Amalia *et al.* (2020) menambahkan dengan adanya hak akses untuk mengakses materi yang dikemas menarik dan adanya unsur multimedia, siswa dapat melatih keterampilan bermain alat musik, membaca dan menulis notasi musik, dan mengembangkan pendengaran musik mereka. Selain itu, menurut Listyoadi (2018); Vadhia (2020) aplikasi Sibelius 7 memungkinkan siswa untuk menggali kreativitas mereka dalam membuat komposisi musik sendiri. Fitur-fitur seperti penciptaan notasi musik, pengaturan harmoni, dan pengolahan suara dapat mendorong siswa untuk bereksperimen dengan ide-ide musik baru dan mengembangkan gaya musik mereka sendiri.

KESIMPULAN

Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik Penulisan notasi musik pada Kelas XI SMAN 15 Surabaya ini telah dikembangkan dan dapat diakses di laman *Google Drive* Pengembangan Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik. Isi atau materi dalam Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang sedang digunakan saat ini. Pada Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik peserta didik diberikan hak akses untuk mengakses materi yang dikemas secara menarik dengan memberikan unsur multimedia didalamnya serta uji kompetensi. siswa dapat belajar secara mandiri kapan pun dan dimanapun, apalagi saat pembelajaran masih dilakukan secara daring dikarenakan adanya wabah COVID-19. Validitas Aplikasi Sibelius 7 pada pembelajaran seni musik materi penulisan notasi musik kelas XI di SMAN 15 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021 yaitu: (1) menurut ahli berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 88,47%, dan (2) berdasarkan uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 80,47%. Aplikasi Sibelius 7 yang layak memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran, dan menumbuhkan persaingan siswa untuk mencapai prestasi terbaik di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., Alwi, M., Simarmata, J., Bisyr, M., Nasrullah, N., Asmeati, A., ... & Bachtiar, E. (2020). *Aplikasi teknologi informasi: Konsep dan penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Aini, K. B., Sutomo, M., & Mashudi, M. (2022). Analisis dan desain pembelajaran merdeka belajar pada mata pelajaran PAI. *Fakta: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 87-102.
- Amalia, M.S., Ulfa, S., & Soepriyanto, Y. (2020). Multimedia tutorial berbasis android untuk memudahkan siswa memahami materi mengenal notasi balok kelas X seni musik. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 59-67.
- Aswita, D. (2022, June). Merdeka belajar kampus merdeka (MBKM): Inventarisasi mitra dalam pelaksanaan magang mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik* (Vol. 9, No. 2, pp. 56-61).
- Aulia, S. M., Afriadi, P., Virganta, A. L., & Purnomo, T. W. (2021). Optimalisasi aplikasi Sibelius 7 dalam pembelajaran seni multi budaya berbasis *learning outcomes*. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(4), 290-299.
- Cahyono, B. T. (2023). *Manajemen teknologi digital merdeka belajar*. Klaten: Penerbit Lakeisha.

- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
- Davanzo, N., & Avanzini, F. (2020). A method for learning Netytar: an accessible digital musical instrument. In *Proceedings of the 12th International Conference on Computer Supported Education*. 1 (pp. 620-628). Scitepress.
- Deswarni, D., & Budiwirman, B. (2019). Meningkatkan kemampuan siswa membaca notasi musik dengan menggunakan metode demonstrasi dalam pembelajaran seni musik. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 374-377.
- Dewi, A. K., Manurung, H., Agus Yulistiyono, S. E., Ariningsih, K. A., Wulandari, R. W., Rif'an, A., & Harahap, E. (2021). *Strategi dan pendekatan pembelajaran di era milenial*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Elphilia, E., & Dikawati, N. (2020, May). Inovasi pembelajaran pendidikan kreatif era disruptif menuju masyarakat 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, (pp. 889-892).
- Fitriasih, R., Ansori, I., & Kasrina, K. (2019). Pengembangan booklet keanekaragaman Pteridophyta di kawasan Suban Air Panas untuk siswa SMA. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 3(1), 100-108.
- Gunawan, H., Hendryli, J., & Herwindiati, D. E. (2018). Program konversi citra notasi balok menjadi notasi angka. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 2(2), 119-125.
- Hormansyah, D. S., & Utama, Y. P. (2018). Aplikasi chatbot berbasis web pada sistem informasi layanan publik kesehatan di malang dengan menggunakan metode tf-idf. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(3), 224-224.
- Listyoadi, H. S. (2018). *Proses kreatif band ska R-Slide di Surakarta (Study Kasus Lagu "Dansa Bersama")* (Undergraduate Thesis, Fakultas Seni Pertunjukan).
- Makmur, T. (2019). Teknologi informasi: Dampak dan implikasi bagi perpustakaan, pustakawan serta pemustaka. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 1(1), 65-74.
- Muhlis, A. (2017). Pengembangan pembelajaran dengan sistem kredit semester di MTS Negeri Sumber Bungur Pamekasan. *NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Keagamaan Islam*, 14(1), 139-184.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Rahmawati, A. P., Pratamawati, E. W. S. D., & Zandra, R. A. (2017). M-Learning teori musik dalam aplikasi smartphone Android. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 2(2), 128-135.
- Ramadhan, H. A., & Putri, D. A. (2018). Big data, kecerdasan buatan, blockchain, dan teknologi finansial di Indonesia. *Direktorat Jenderal Apl. Inform. Kementeri. Komun. dan Inform*, 1-66.
- Rokhman, A. F., & Dharmawanputra, B. (2018). Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran seni budaya di SMP Islam Al-Azhar 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 7(1), 1-18.
- Rusdiyantoro, R. (2018). Kebertahanan notasi kepatihan sebagai sistem notasi Karawitan Jawa. *Keteg: Jurnal Pengetahuan, Pemikiran dan Kajian Tentang Bunyi*, 18(2), 136-147.
- Saito, Y., Sakai, Y., Igarashi, Y., Agata, S., Nakamura, E., & Sagayama, S. (2020, March). Music recreation in nursing home using automatic music accompaniment system and score of VLN. In *2020 IEEE 2nd Global Conference on Life Sciences and Technologies (LifeTech)* (pp. 127-131). IEEE.
- Sayekti, D. C., & Handyaningrum, W. (2017). Pembelajaran piano beginner grade 1-2 program private class di Sekolah Musik Indonesia Cabang Rungkut Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 6(1), 1-16.
- Tolanda, N. I., Yensharti, Y., & Maestro, E. (2018). Penggunaan notasi balok dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara di SMA Negeri 8 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 7(2), 81-86.
- Ully, N., Ismawan, I., & Nurlaili, N. (2020). Pembelajaran seni rupa pada Sanggar Apotek Wareuna. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Seni, Drama, Tari & Musik*, 5(1), 60-70.
- Vadlia, T.A.N. (2022). *Penggunaan software studio one sebagai media pembelajaran musik kreatif di Program Studi S-1 Pendidikan Musik Institut Seni Indonesia Yogyakarta* (Undergraduate Thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Pujilestari, Y. (2020). Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan Indonesia pasca pandemi covid-19. *Adalah*, 4(1), 49-56.