



USE OF SIBELIUS SOFTWARE ON UNDERSTANDING OF KNOWLEDGE MATERIAL LEARNING THEORY OF SMK VOCATIONAL SCHOOL

Name of Author:

Guntur Williantoro, Setyo Yanuartuti
Universitas Negeri Surabaya
Email: Guntur.18013@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine the comparative learning process of music theory in Vocational High Schools using Sibelius software media and not using Sibelius software media, where in the scientific learning process teachers need effective media to provide teaching material. The learning process using Sibelius software can help teachers implement scientific so that the material is easily conveyed well to students. This study aims to examine the differences in the influence of students in the use of learning media in the subject of "music theory". This type of research uses quasi-experimental (Quasi Experiment) because researchers want to express a treatment or action (Treatment). In these observations the researchers used a control group with 15 students being treated and the rest not being treated. Data collected by pretest and posttest. The results of research students in the experimental group scored higher than the control group, where the experimental group received very high scores with a percentage of 1.67%, a high category of 41.67% and a moderate category of 56.67%, whereas in the control group the percentage value with very high category is 0%, high category is 38.33% and medium category is 61.67%.*

Article Information :

Artikel diterima 22 Desember 2019

Perbaikan 2 Februari 2020

Diterbitkan 25 Februari 2020

Terbit Online 25 Februari 2020

Keyword: Education; Art of Music; Classical; Music Theory; Learning Outcomes

A. PENDAHULUAN

Mempelajari Seni Musik pada umumnya membutuhkan pengetahuan dasar yang meliputi penerapan dan pengembangan unsur-unsur musik, kemudian digunakan untuk mengolah komposisi, aransemen, penguasaan instrumen pokok dan pembelajaran yang mencakup pengetahuan tentang seni musik. Pada Sekolah Menengah Kejuruan pengetahuan-pengetahuan dasar tentang musik tersebut diterapkan pada mata pelajaran teori musik yang diberikan pa-

da siswa program seni musik mulai kelas X semester I, di mana siswa dituntut untuk mempelajari tentang dasar-dasar musik dan mengimplementasikannya pada cabang pembelajaran seni musik lainnya seperti aransemen, komposisi, penguasaan instrumen pokok dan lain-lain.

Proses pembelajaran teori musik diberikan pada siswa SMK bidang Seni dan Industri kreatif khususnya program keahlian Seni Musik mengacu pada pengetahuan dalam (Kemendikbud,

2014) menyatakan standar kompetensi lulusan SMK/MAK kompetensi keahlian seni musik klasik diantaranya, Kompetensi Dasar (KD) 3.1 sampai dengan 3.9 yang telah dirancang dalam kurikulum 2013 diantaranya, pemahaman tentang notasi musik, tanda sukat, tanda kunci, tanda altrasi, tangga nada, interval, trisuara (arpeggio), tanda baca, tempo dan dinamik. Kemudian keterampilan pada Kompetensi Dasar (KD) 4.1 sampai dengan 4.9 diantaranya siswa harus mampu menuliskan notasi musik, menuliskan tanda sukat, menuliskan tanda kunci, menentukan tanda altrasi, menyusun tangga nada, menyajikan hasil analisis interval, menyajikan hasil analisis trisuara (arpeggio), menyajikan hasil analisis tanda baca, menyajikan hasil analisis tempo dan dinamik. Banyak dan pentingnya materi pada mata pelajaran teori musik yang harus dikuasai siswa menjadi pokok permasalahan yang harus diselesaikan guru pengampu mata pelajaran.

Guru harus mengetahui gaya belajar masing-masing siswanya kemudian guru juga harus mampu menjelaskan materi dengan berbagai metode terutama pada metode yang mendukung pelaksanaan kurikulum yang sedang digunakan. Jika guru hanya menggunakan satu metode dalam memberi pengetahuan untuk siswa

atau satu metode penilaian, guru dapat kehilangan kesempatan untuk menjangkau banyak siswa (Menano & Fidalgo, 2017), selain metode guru juga membutuhkan media, di mana dalam proses pembelajaran media juga dapat membantu guru dalam mengajar sehingga siswa mampu memahami materi, media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan seseorang sehingga mendorong terjadinya kemauan belajar (Miraso, 2004).

Pada era perkembangan teknologi saat ini guru dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang sebagai media pembelajaran terkini. Perkembangan teknologi pada saat ini telah memasuki era 4.0 yang merupakan tren otomasi sehingga dapat dimanfaatkan pada bidang pendidikan menjadi sebuah inovasi terbaru bernama teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi pendidikan diharapkan mempermudah proses pembelajaran dan berdampak positif bagi guru dan siswa sehingga terjadi revolusi pendidikan yang lebih maju dan berkembang. Dalam perkembangan teknologi tersebut selain membawa tren positif dalam pendidikan teknologi juga membantu siswa dalam memperkenalkan pembelajaran seni melalui inovasi yang se-

dang berkembang. Maureen Creegan & Quinquis menjelaskan bagaimana ia mengintegrasikan tablet dan aplikasi ke dalam proses pembelajaran untuk membedakan instruksi dan memperkenalkan siswa ke praktik seni terintegrasi (Menano & Fidalgo, 2017).

Perkembangan teknologi tentunya juga memiliki dampak lain yang dapat merubah budaya pendidikan sebelumnya. Teknologi dapat mendorong perilaku siswa menjadi individualis dalam menyelesaikan masalah (Sutisna, 2017), selain itu saat ini banyak teknologi yang berpengaruh terhadap hasil karya seni khususnya musik (*cover music*, *arrangement*, dan lain-lain) yang diunggah dalam sosial media dengan memanfaatkan teknologi sehingga kemampuan atau skill dapat dimanipulasi. Hal tersebut juga berpengaruh pada dunia pendidikan di mana teknologi mendorong siswa untuk melakukan hal serupa. Terlepas dari dampak positif dan negatif tersebut teknologi pendidikan dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan memperhatikan batasan-batasan penggunaan di sekolah seperti siswa hanya diperbolehkan mengakses internet dalam pengawasan guru, guru menggunakan media teknologi dengan memperhatikan perilaku siswa dan batasan-batasan lainnya karena teknologi merupakan

sumber informasi yang sangat luas. Perkembangan teknologi multimedia dapat merubah cara seseorang untuk mendapatkan dan menyesuaikan informasi (Rahmawati & Narsa, 2019).

Peneliti melakukan observasi penggunaan teknologi dalam jenjang SMK bidang Seni dan Industri kreatif khususnya program keahlian Seni Musik di SMKN 12 Surabaya, di mana teknologi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran antara siswa dan guru. Seperti penggunaan *software* Sibelius, sebuah aplikasi PC (*Personal Computer*) yang didesain oleh Ben dan Jonathan Finn pada tahun 1986 namun mulai dirilis dan digunakan secara luas atau bisa disebut rilis stabil pada tahun 2014. *Software* Sibelius digunakan sebagai alat untuk menulis notasi balok dilengkapi teori-teori musik yang sekaligus dapat dipratinjau salah satunya fungsi dari simbol-simbol musik, tempo, dinamika, tangga nada, interval dan lain-lain.

Observasi awal penulis menunjukkan bahwa penggunaan *software* Sibelius membantu guru dalam mengimplementasikan saintifik dengan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan tahapan 5M. Metode pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menggunakan model pendekatan saintifik, di mana siswa belajar dengan mengamati, me-

nanya, mengumpulkan informasi atau melakukan eksperimen, mengolah informasi kemudian mengkomunikasikan (Maru & Sudirman, 2016), dapat dilihat dari proses tersebut bahwa model pembelajaran kurikulum 2013 ini memusatkan pembelajaran kepada siswa. Guru melakukan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa memiliki kemampuan sendiri untuk tumbuh dan berkembang, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa siswa merupakan seseorang yang harus mengaktualisasikan kemampuannya sendiri sehingga menjadi individu yang harmonis dengan kecerdasan, sosial, emosional, dan fisiknya yang unik (Schiro, 2017).

Dalam proses observasi ditemui permasalahan bahwa pada proses mengaktualisasikan diri tersebut siswa tidak dapat mengimplementasikan pembelajaran secara mandiri, karena siswa kelas X masih perlu beradaptasi dengan menggunakan aplikasi tersebut, sehingga perlu adanya bimbingan guru dengan strategi saintifik yang memanfaatkan *software* Sibelius dengan harapan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien untuk dapat mengetahui perkembangan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran teori musik. Dari penjelasan di atas maka dapat ditarik rumusan masalah berikut: (1)

Bagaimana implementasi saintifik menggunakan media *software* Sibelius? (2) Bagaimana penggunaan *software* Sibelius terhadap pemahaman dan kemampuan pengetahuan teori musik? (3) Bagaimana penggunaan *software* Sibelius terhadap pemahaman dan kemampuan pengetahuan teori musik dengan tidak menggunakan *software* sibelius?.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran teori musik menggunakan *software* Sibelius, sehingga mempermudah proses pembelajaran saintifik untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran teori musik. Melihat hal tersebut peneliti bertujuan mengetahui: (1) Implementasi saintifik menggunakan media *software* Sibelius, (2) Penggunaan *Software* Sibelius terhadap pemahaman dan kemampuan pengetahuan teori musik, (3) Penggunaan *software* Sibelius terhadap pemahaman dan kemampuan pengetahuan teori musik dengan tidak menggunakan *software* sibelius.

Kerangka pikir penelitian ini mengacu pada penggunaan *software* Sibelius. Pada proses pembelajaran seharusnya penggunaan *software* tersebut mampu menstimulus siswa kemudian mempermudah dan membantu implementasi saintifik yang digunakan guru

pada mata pelajaran Teori Musik di SMKN 12 Surabaya. Apabila penggunaan *software* tersebut terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan mempermudah implementasi saintifik maka perlu keberlangsungan dan pendalaman lebih untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Sesuai fungsinya dalam penjelasan sebelumnya bahwa *software* Sibelius merupakan aplikasi untuk menulis notasi balok dilengkapi teori-teori musik yang dapat dipratinjau secara langsung, penulisan tersebut menggunakan PC (Personal Computer) sehingga pengguna dapat mengetik dan meninjau langsung, hal tersebut memiliki dampak positif dan negatif sehingga harus ada batasan-batasan penggunaan teknologi di sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan eksperimen semu (Quasi Eksperimen) karena peneliti ingin mengungkapkan suatu perlakuan atau tindakan (*treatment*). Dalam observasi tersebut peneliti menggunakan Kelompok Kontrol dengan jumlah 30 siswa dengan pembelajaran Teori Musik menggunakan *software* Sibelius, dan Kelompok kontrol dengan jumlah 30 siswa. Kelompok kontrol di sini adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan, tetapi selalu diikutsertakan dalam proses penelitian (Sugiyono, 2009). Waktu penelitian dilaksanakan selama satu bulan pada waktu jam pelajaran tahun akademik 2019/2020 Semester I, yaitu pada tanggal 02 Januari 2020 sampai dengan 30 Januari 2020.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan model rancangan *Pre-*

Tabel 2.1 *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posteest</i>
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Tes hasil belajar dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mata pelajaran Teori Musik. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui dan mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi pengetahuan teori musik yang

diberikan sebelum perlakuan dilaksanakan, sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi siswa terhadap materi pengetahuan teori musik kelas X semester I dengan menggunakan media

software Sibelius dalam implementasi saintifik. Soal diberikan guru ketika implementasi saintifik menggunakan media *software* Sibelius selesai dilaksanakan, soal yang diberikan berupa pilihan ganda tentang unsur-unsur teori musik.

Angket yang diberikan berjumlah 26 pernyataan, dari 26 pernyataan yang diberikan berisi 20 pernyataan bersifat positif dan 6 pernyataan bersifat negatif. Angket tersebut diisi oleh kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) sebelum dan sesudah dilakukan proses implementasi saintifik menggunakan media *software* Sibelius.

Angket yang digunakan oleh peneliti menggunakan sistem kategori yang terdiri dari empat kemungkinan jawaban yang berkaitan dengan siswa yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Dengan skor masing-masing kategori adalah 4, 3, 2 dan 1.

Hasil dari proses pembelajaran berupa rangkuman hasil diskusi siswa menggunakan *software* Sibelius dalam proses 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengkomunikasikan) mengenai unsur-unsur musik dan fungsinya. Hasil tersebut merupakan data informasi untuk peneliti untuk mengetahui sejauhmana pemahaman dan kemampuan siswa.

Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen, yaitu: (1) Instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teori Musik; (2) Instrumen untuk mengukur pemahaman siswa pada mata pelajaran Teori Musik. Uji coba instrumen tes hasil belajar Teori Musik siswa kelas X semester I dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran butir dan daya beda tes tersebut sebelum peneliti mencatat validitas butir dan reliabilitas internalnya.

Validitas isi instrumen tes hasil belajar teori musik siswa berkaitan dengan derajat pengukuran yang menggambarkan bagaimana isi pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Prosedur validitas isi tes hasil belajar teori musik berdasarkan pada: (1) Menyusun kisi-kisi tes yang bersumber dari kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) SMK/MAK dengan kompetensi keahlian seni music; (2) Kelayakan soal yang diputuskan oleh guru pengampu dan ahli materi teori musik SMK.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dan menyajikan data dengan mendeskripsikan melalui gambaran-gambaran yang telah diperoleh peneliti melalui angket. Pedoman konversi yang digunakan peneliti berskala 5, di mana nilai standar dibagi menjadi lima skala. Tata cara

penyusunan skala 5, yaitu dengan: (1) Wilayah dibagi di bawah lengkung kurva normal menjadi lima daerah; (2) Kurva normal dibagi atas lima daerah di mana setiap daerah menunjukkan kualifikasi atau nilai nya (SMA, 2010).

Dari validitas dan uji joba di atas maka dapat diketahui Pengaruh Penggunaan *software* Sibelius terhadap pemahaman materi pengetahuan mata pelajaran teori musik SMK dalam implementasi saintifik, sehingga guru dapat mengambil tindakan untuk tetap menggunakan media *software* Sibelius dalam proses pembelajaran teori musik atau tidak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (Quasi Eksperimen) untuk mengungkapkan suatu perlakuan atau tindakan (*treatment*). Dalam observasi tersebut peneliti menggunakan kelompok kontrol dengan jumlah 15 siswa diberi perlakuan dan sisanya tidak diberi perlakuan. Data dikumpulkan dengan pretest dan posttest. Kemudian dilakukan uji hasil dari pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan digambarkan dan dideskripsikan melalui grafik.

Proses pembelajaran dilakukan dalam dua kelas kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan media Sibelius dan

tidak menggunakan media Sibelius, kedua kelompok tersebut tetap menerapkan implementasi saintifik dengan jumlah pertemuan 8x45 menit per pertemuan. Kriteria penilaian ditentukan dari nilai KKM (Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal) di mana dalam pejaran teori musik sudah ditentukan yaitu 75. Jika nilai siswa dibawah rata-rata maka siswa dikategorikan pada skor minimum dan sebaliknya jika nilai siswa diatas KKM maka dikategorikan pada skor ideal, dan jika skor yang diperoleh siswa lebih dari normal maka dikategorikan pada skor maksimum. Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk menganalisis data dan menyajikan data dengan mendeskripsikan melalui gambaran-gambaran yang telah diperoleh peneliti melalui angket. Angket yang diberikan berjumlah 26 pernyataan, dari 26 pernyataan yang diberikan berisi 20 pernyataan bersifat positif dan 6 pernyataan bersifat negatif. Angket tersebut diisi oleh kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) sebelum dan sesudah dilakukan proses implementasi saintifik menggunakan media *software* Sibelius.

Data diperoleh dari rangkaian tugas yang tersusun melalui proses implementasi pembelajaran saintifik sebagai berikut:

1. Implementasi saintifik menggunakan

media *software* sibelius

a. Mengamati

Pada tahap mengamati Siswa diarahkan untuk membentuk satu kelompok kecil, kemudian diberikan sebuah materi berupa notasi musik dan Siswa diarahkan untuk saling berdiskusi dengan kelompoknya dengan membahas teknik, dinamika dan tempo pada materi yang diberikan, diskusi tersebut mengarahkan untuk siswa agar saling berinteraksi dan bertukar pengetahuan antara siswa satu dengan lainnya. Dalam diskusi tersebut siswa membahas bagaimana teknik yang digunakan dalam materi yang diberikan dan lain-lain yang berkesinambungan dengan materi mata pelajaran teori musik. Proses mengamati dapat dilakukan siswa menggunakan *software* sibelius agar teknik, tempo dan dinamika dapat dipratinjau secara langsung.

b. Menanya

Pada tahap menanya siswa dengan kelompoknya akan menyiapkan pertanyaan kepada kelompok lain. Pertanyaan yang diberikan merupakan pertanyaan

mengenai pembahasan yang sudah didiskusikan namun belum menemui jawaban. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat mengetahui permasalahan dan kesulitan belajar siswa dalam mempelajari materi yang mendiskusikan dan menyelaraskan pikiran dengan mendorong masing-masing. Siswa dituntut untuk berpartisipasi, memberikan pendapat atau menerima pendapat, selain itu dalam tahap menanya siswa akan terlatih untuk menyampaikan pemikirannya dalam mengungkapkan ide musikalnya.

c. Mengumpulkan Data

Dalam tahap mengumpulkan data siswa dalam kelompok besar akan membahas repertoar lagu dalam keseluruhan notasi instrumen dengan mengumpulkan data-data yang telah dibahas sebelumnya melalui kelompok. Setelah data terkumpul akan digunakan sebagai materi presentasi.

d. Menalar

Tahap menalar digunakan Siswa untuk mencoba mengobservasi materi lagu yang sudah diamati siswa dengan

- dengan kelompoknya. Dalam proses ini guru bertugas untuk mengarahkan dan menyampaikan semua isi dalam masing-masing kelompok yang kemudian dipersiapkan anggota kelompok.
- e. Mengkomunikasikan
- Pada tahap mengkomunikasikan siswa dengan kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi dengan menunjukkan rangkuman dan materi berupa file Sibelius yang sudah dianalisis dengan kelompok.
2. Pengaruh penggunaan *software* Sibelius terhadap Pemahaman dan Kemampuan Pengetahuan Teori Musik
- Dari penjelasan pada pendahuluan penelitian ini memiliki beberapa sumber data dari hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa. Hasil tersebut dituliskan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Deskripsi Hasil Belajar Siswa

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	56,50	73,11	57,67	79,55
Varians	68,77	71,18	64,47	58,17
Standar Deviasi	8,40	8,55	8,13	7,73
Skor Ideal	100	100	100	100
Skor Maksimum	73,44	93,44	76,78	86,78
Skor Minimum	40,11	56,78	43,44	63,44
Rentang	33,33	36,66	33,44	23,34

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *pre-test* tertinggi sebesar 56,50. Dengan hasil tersebut maka selisih rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kategori kecil dengan rentang nilai sebesar 1,17 saja. Sedangkan

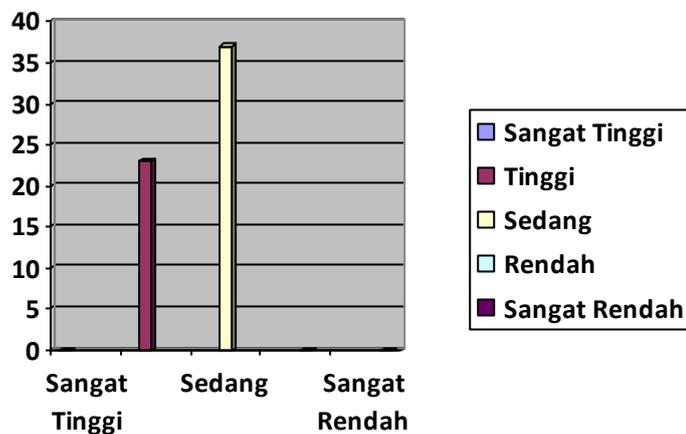
pada hasil *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi masih berada pada kelas eksperimen yaitu 79,55. maka selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kategori tinggi, yaitu sebesar 6,44.

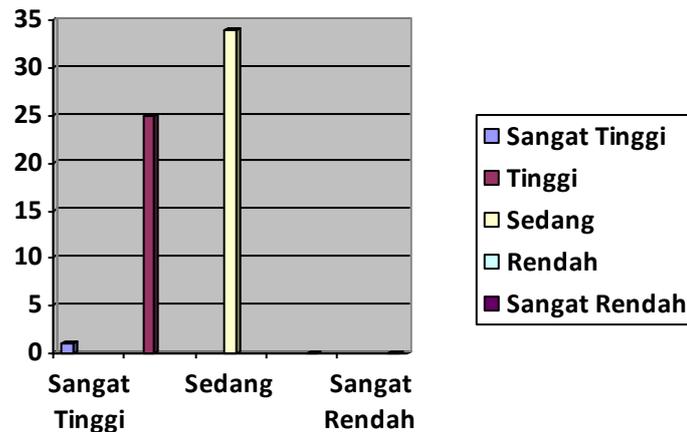
Tabel 3.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Skor X	Kategori	Kontrol		Eksperimen	
		F	%	F	%
75,00X100	Sangat Tinggi	0	0%	1	1,67%
58,33X75,00	Tinggi	23	38,33%	25	41,67%
20,80X58,33	Sedang	37	61,67%	34	56,67%
12,50X20,83	Rendah	0	0%	0	0%
0,00X 12,50	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		60%	100%	60%	100%

Tabel di atas menunjukkan hasil dari kelompok kontrol tidak menggunakan media *software Sibelius* pada mata pelajaran teori mus-

ik. kelompok kontrol pada uji coba ini mendapatkan hasil belajar teori musik kategori sedang.

**Grafik 3.1** Hasil belajar Kelas Kontrol dengan tidak menggunakan Perlakuan



Grafik 3.2 Hasil belajar Kelas Eksperimen sebelum dilakukan Perlakuan

Dari kedua Grafik di atas menggambarkan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dengan tidak menggunakan *software* Sibelius pada mata pelajaran teori musik dan kelompok eksperimen dengan menggunakan *software* Sibelius sebagai media untuk mengimplementasikan proses pembelajaran saintifik terhadap mata pelajaran teori musik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dengan perlakuan mendapat nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen mendapat nilai sangat tinggi dengan presentase sebesar 1,67%, kategori tinggi 41,67% dan kategori sedang sebesar 56,67%, sebaliknya pada kelompok kontrol presentase nilai dengan kate-

gori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi 38,33% dan kategori sedang sebesar 61,67%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *software* Sibelius membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi teori musik.

D. SIMPULAN

Dalam implementasi pembelajaran menggunakan *software Sibelius* dapat disimpulkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, di mana pada kelompok eksperimen mendapat nilai sangat tinggi dengan presentase sebesar 1,67%, kategori tinggi 41,67% dan kategori sedang sebesar 56,67%, sedangkan pada kelompok kontrol presentase nilai dengan kategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi 38,33% dan kategori sedang sebesar 61,67%.

Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *software Sibelius* membantu meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa dalam memahami materi teori musik. Namun pada kelompok eksperimen memiliki kelemahan di mana siswa pada kelompok eksperimen masih membutuhkan bimbingan guru karena belum beradaptasi dengan *software Sibelius*. Meskipun begitu *software* tersebut efektif dan dapat digunakan untuk mata pelajaran teori musik kelas X semester I.

Untuk keberlangsungan penggunaan *software Sibelius* pada mata pelajaran teori musik kelas X semester I sebaiknya dierikan batasan-batasan khusus oleh guru agar tidak terjadi ketergantungan siswa untuk menggunakan *software* tersebut sehingga kemampuan siswa terutama pada *solfeggio* tidak melemah.

E. DAFTAR PUSTAKA

Kemendikbud. (2014). *Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan dan Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Kemendikbud.

Maru, R., & Sudirman. (2016). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Ma-

kasar.

- Menano, L., & Fidalgo, P. (2017). *Art and Technology (The Practice and Influence of Art and Technology in Education)*. Rotterdam: Sense Publisher.
- Miraso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Press
- Rahmawati, R. N., & Narsa, I. (2019). Actual Usage Penggunaan E-Learning dengan Technology Acceptance (TAM). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 128. doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.26232>.
- Schiro, M. S. (2017). *Teori Kurikulum (Visi-Visi Saling Bertentangan dan Kekhawatiran Tanpa Henti)*. Jakarta: Indeks Jakarta.
- SMA, D.P.b. (2010). *Petunjuk teknis penyusunan perangkat penilaian afektif di SMA*. Jakarta: Diknas.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutisna, M. R. (2017, Oktober). Pengaruh Penggunaan Interactive Multimedia Audio Telling Machine (iMATE) dan Tingkat Self Regulated Learning Siswa Terhadap Kemampuan Menerapkan Greetings. *Edutech*, 16, 381.