

**PEMBELAJARAN MATA KULIAH KOMPUTERISASI
MUSIK DI PRODI PENDIDIKAN SENDRATASIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**



*Building
Future
Leaders*

**SAMUEL HASIROLAN
2815111107**

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2016**

ABSTRAK

Samuel Hasiholan. 2016. *Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik Di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta*. Skripsi, Prodi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran serta hambatan pada kondisi belajar mahasiswa pada mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Penelitian dilakukan pada bulan September 2015 sampai dengan bulan Januari 2016.

Hasil penelitian Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta adalah Pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik bertujuan untuk mengenalkan *software Finale 2006* sebagai media penulisan notasi balok dan meningkatkan kemampuan pengoperasian *tools* pada *software* tersebut. Proses pembelajaran berlangsung selama 100 menit yang terdiri dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Metode tanya jawab digunakan pada kegiatan inti pembelajaran sejak semester 101. Penggunaan metode tanya jawab memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode ini adalah membuat mahasiswa memiliki kesadaran untuk mengoperasikan program *Finale 2006* di luar jam pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik dan mencari kesulitan pengoperasian untuk ditanyakan pada setiap pertemuan, sedangkan kekurangan dari metode ini adalah membuat proses pembelajaran menjadi kurang efisien jika peserta mata kuliah tidak banyak. Kondisi internal yang terdiri dari bakat, minat dan motivasi tidak menjadi hambatan mahasiswa dalam belajar, namun kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris menjadi hambatan mahasiswa dalam pengoperasian program *Finale 2006*. Hambatan lain yang dialami mahasiswa pada mata kuliah Komputerisasi Musik terdiri dari kondisi eksternal, yaitu metode dosen, ketersediaan buku, fasilitas komputer, ukuran ruang kelas dan jam pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran, Komputerisasi, Musik, Sendratasik.

ABSTRACT

Samuel Hasiholan. 2016. *Learning of Computerized Music Course In Sendratasik Education Study Program State University of Jakarta.* Essay, Sendratasik Education Study Program, Language and Art Faculty, State University of Jakarta.

The purpose of this research to know the learning process as well as barriers to the learning conditions of students in the Computerized Music course in Sendratasik Education Study Program State University of Jakarta.

The method of this research is qualitative descriptive, with the data collection techniques which is observation, interviews, literature review and documentation. The research started from September 2015 until January 2016.

The result of the research Learning of Computerized Music Course In Sendratasik Education Study Program State University of Jakarta are learning of Computerized Music course aims to introduce Finale 2006 software as a music notational media and improve the ability of tools operation in the software. The learning process lasts for 100 minutes which consists of a warm-up, the core and the closing activity. Question and answer method used in the core activities of learning from the 101st semester. The use of question and answer method has its advantages and disadvantages. The advantages of this method is to make students have the awareness to operate the Finale 2006 program out of Computerized Music course hours and find the operational difficulties to be asked at each meeting while the disadvantages of this method is to make the learning process becomes less efficient if the participants of the course are not many. Internal condition which consists of aptitude, interest and motivation does not become student's learning difficulties, however the lack of mastery of the English vocabulary become a student's difficulties in the operation of the Finale 2006 program. The other difficulties that experienced by students in the Computerized Music course consists of external conditions, which are the method of lecturers, the availability of books, computer facilities, the size of the classrooms and learning hours.

Keywords: Learning, Computerized, Music, Sendratasik.

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Samuel Hasiholan
No. Registrasi : 2815111107
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Pembimbing I

Dra. Lucy Martiati Nst., M.Pd
NIP. 19620327 199203 2 001

Pembimbing II

Helena Evelin Limbong, M.Sn
NIP. 19770704 200501 2 001

Ketua Penguji

Dra. Dian Herdiati, M.Pd.
NIP. 19631206 198803 2 012

Penguji

Rien Safrina, M.A, Ph.D.
NIP. 19610804 198403 2 001

Jakarta, 27 Januari 2016

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta



Dr. Aceng Sulimat, M.Pd.
NIP. 19571214 199003 1 001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Samuel Hasiholan
No. Registrasi : 2815111107
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik di
Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri
Jakarta

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Januari 2016

Samuel Hasiholan
No. Reg 2815111107

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Samuel Hasiholan
No. Registrasi : 2815111107
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (Non-Exclusive Royalty free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan / mempublikasikannya di Internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Januari 2016

Samuel Hasiholan
No. Reg 2815111107

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta” ini. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Rien Safrina, M.A., Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sendratasik yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyusun skripsi pada semester ini.
2. Dra. Lucy Martiati Nst., M.Pd, selaku dosen pembimbing materi yang selalu membantu, membimbing dan terus memberi dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Helena Evelin Limbong, M.Sn, selaku dosen pembimbing metodologi yang selalu membantu peneliti tidak hanya dalam penulisan, tetapi juga dalam konsep dan materi.
4. Dra. Dian Herdiati, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang membantu memberikan masukan kepada peneliti selama menjadi mahasiswa Pendidikan Sendratasik di Universitas Negeri Jakarta.
5. Hery Budiawan, S.Pd., M.Sn., selaku dosen mata kuliah Komputerisasi Musik yang sudah memberikan kesempatan untuk mengamati proses pembelajaran dan peserta mata kuliah Komputerisasi Musik semester 103 (Angela, Dina, Rega, Reza, Rhesti, Tiyas, Veni) yang sudah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini.
6. Dhodi Agusta yang sudah bersedia menjadi narasumber atau pakar dalam penelitian ini.
7. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta yang telah memberi ilmunya kepada peneliti.

8. Seluruh staf Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta (mas Ruslan, bang Andi, mbak Nur, mbak Suci) yang telah memberi informasi dan membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini.
9. Mas Iwan dan mas Alex yang telah memberikan motivasi dan membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.
10. Keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Billy Rahmadi, Andy Rusdarmanto, Mahradin Johan, Farris Imamuddin, Abdul Karim, teman-teman angkatan 2011 dan seluruh teman-teman Prodi Pendidikan Sendratasik (Seni Musik) Universitas Negeri Jakarta yang sudah membantu dan menyemangati peneliti agar termotivasi menyelesaikan skripsi ini.

Jakarta, 27 Januari 2016

S.H.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Fokus Penelitian	3
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Pengertian Belajar	5
2.2. Pengertian Pembelajaran.....	6
2.3. Kondisi Belajar.....	9
2.4. Pengertian Komputerisasi Musik	11
2.5. Penelitian yang Relevan.....	12
2.6. Kerangka Berpikir	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Tujuan Penelitian	16
3.2. Objek dan Subjek Penelitian	16
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	16
3.4. Metode Penelitian.....	17
3.5. Teknik Pengumpulan Data	17
3.5.1. Observasi	17
3.5.2. Wawancara	18

3.5.3. Studi Pustaka	19
3.5.4. Dokumentasi	20
3.6. Teknik Analisis Data	20
3.7. Keabsahan Data	21
BAB IV HASIL PENELITIAN	23
4.1. Profil Mata Kuliah Komputerisasi Musik	23
4.2. Pembelajaran Komputerisasi Musik	23
4.3. Hambatan Pada Kondisi Belajar Mahasiswa	42
4.3.1. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa.....	42
4.3.2. Hasil Wawancara dengan Dosen.....	50
4.4. Triangulasi Data	52
4.5. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
GLOSARIUM	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah pertama membuat karya musik pada <i>Finale</i>	26
Gambar 2. Birama tanpa tanda istirahat dan garis antar bar	33
Gambar 3. Mengubah tangkai not menggunakan <i>Stem Direction Tool</i>	40
Gambar 4. <i>User Manual Finale 2006</i>	46
Gambar 5. Monitor dan <i>CPU</i> yang tidak terpakai pada ruang 204.....	48
Gambar 6. Peneliti melakukan wawancara kepada dosen mata kuliah Komputerisasi Musik	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Narasumber (Mahasiswa)	60
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Narasumber (Dosen).....	63
Lampiran 3 Hasil Wawancara Narasumber (Mahasiswa).....	67
Lampiran 4 Hasil Wawancara Narasumber (Dosen)	93
Lampiran 5 Hasil Wawancara Pakar.....	98
Lampiran 6 Surat Keterangan Wawancara Narasumber	100
Lampiran 7 Surat Keterangan Wawancara Pakar	101
Lampiran 8 Biodata Narasumber	102
Lampiran 9 Biodata Pakar.....	103
Lampiran 10 Foto	104
Lampiran 11 RPKPS dan Silabus Mata Kuliah Komputerisasi Musik.....	105
Lampiran 12 Daftar Kelas/Nilai Mata Kuliah Komputerisasi Musik	109
Lampiran 13 Biodata Peneliti	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komputer adalah mesin yang melakukan tugas atau perhitungan menurut sekumpulan instruksi, atau program. Kata komputer berasal dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung. Menurut Robert H. Blissmer, komputer adalah suatu alat elektronik yang memiliki kemampuan melakukan beberapa tugas seperti menerima input, memproses input, menyimpan perintah-perintah dan menyediakan output dalam bentuk informasi.¹ Komputer pada awalnya dipergunakan untuk melakukan perhitungan, tetapi saat ini komputer banyak digunakan untuk melakukan pekerjaan yang tidak berhubungan dengan perhitungan.

Teknologi komputer pada awal abad ke-21 ini telah menunjukkan perkembangan yang signifikan. Di era globalisasi ini banyak hal yang dapat dilakukan seseorang dengan komputer. Komputer sudah bukan menjadi barang mewah seperti dulu. Hampir setiap orang sudah terbiasa menggunakan mesin ini dalam kehidupan sehari-hari. Komputer berfungsi sebagai media atau alat bantu untuk mempermudah pekerjaan seseorang dalam banyak bidang seperti bidang pendidikan. Selain dapat mengakses informasi dari segala penjuru dunia, komputer juga dapat membantu para pendidik untuk mengajar dan menyajikan pelajaran yang menarik dan kreatif baik di sekolah maupun di perguruan tinggi

¹ Akhmad Solihin, "Pengertian dan Definisi Komputer", diakses dari <http://visiuniversal.blogspot.com/2014/02/pengertian-dan-definisi-komputer.html> pada tanggal 7 September 2015 pukul 15:50

dengan harapan peserta didik merasa nyaman dengan pengajaran yang telah diberikan. Peserta didik yang ingin memahami materi lebih dalam dari sebuah bidang studi dapat menggunakan *software* atau perangkat lunak yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, seperti *Adobe Photoshop* untuk bidang desain grafis, *Autocad* untuk bidang desain arsitektur, dan *Finale* untuk bidang musik. Pada umumnya, *software-software* ini menggunakan bahasa Inggris, walaupun banyak *software* yang sudah mendukung pilihan berbagai macam bahasa namun masih jarang ditemukan pilihan bahasa Indonesia.

Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta adalah salah satu prodi yang menyelenggarakan mata kuliah Komputerisasi Musik yang bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam penulisan notasi musik dengan perangkat lunak komputer. Mata kuliah ini sudah ada sejak semester 090 dengan nama Teknologi Musik, lalu pada semester 099 mata kuliah ini berganti nama menjadi Komputerisasi Musik².

Mata kuliah komputerisasi musik menjadi salah satu mata kuliah pilihan dalam sebaran kurikulum Prodi Pendidikan Sendratasik. Dengan adanya mata kuliah tersebut, mahasiswa diharapkan dapat menulis notasi balok dengan perangkat lunak komputer dan kemampuan atau penguasaan pengoperasian program khususnya *Finale* dapat menjadi penunjang dalam mata kuliah lain seperti Harmoni I dan II, Aransemen Musik Sekolah, Komposisi I dan II dan lain-lain.

² Lihat lampiran 12 hal 109

Dari pengalaman peneliti selama mengikuti perkuliahan Komputerisasi Musik semester 100, peneliti menemukan beberapa hambatan pada kondisi belajar yang mungkin juga dialami oleh mahasiswa peserta mata kuliah Komputerisasi Musik lainnya. Adapun beberapa hambatan yang peneliti amati ketika mengikuti perkuliahan pada mata kuliah Komputerisasi Musik antara lain seperti kurangnya media atau sumber untuk mempelajari *software Finale 2006*, ruang kelas yang sempit untuk 17 peserta mata kuliah dan fasilitas komputer yang kurang memadai sehingga beberapa mahasiswa yang tidak membawa laptop tidak bisa ikut mempraktikkan langkah pengoperasian program *Finale 2006*. Selain itu kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris juga menjadi hambatan dalam pengoperasian program *Finale 2006*. Hambatan tersebut pernah dialami oleh Antonius Moga Yogi Pamungkas yang adalah seorang mahasiswa angkatan 2011. Saat mengoperasikan program *Finale 2006*, mahasiswa ini membuang waktu cukup lama hanya untuk mencari *tools* yang harus digunakan untuk suatu perintah pada sebuah soal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta.

1.2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah proses pembelajaran dan hambatan pada kondisi belajar mahasiswa pada mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi

Pendidikan Sndratasik Universitas Negeri Jakarta semester 103 tahun akademik 2015/2016.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sndratasik Universitas Negeri Jakarta?
2. Hambatan-hambatan apa saja yang dialami mahasiswa pada mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sndratasik Universitas Negeri Jakarta?

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Prodi Pendidikan Sndratasik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih menyempurnakan proses pembelajaran pada mata kuliah Komputerisasi Musik.
2. Bagi Dosen mata kuliah Komputerisasi Musik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan kritik positif pada proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik.
3. Bagi Mahasiswa
Hasil penelitian ini diharapkan untuk lebih mengetahui proses pembelajaran dan hambatan yang dialami mahasiswa pada mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sndratasik Universitas Negeri Jakarta.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang akrab dengan semua lapisan masyarakat. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat.³

Harold Spears (dalam Eveline Siregar dan Hartiti Nara) mengatakan bahwa *learning is to observe, to read, to imitate, to try something them selves, to listen, to follow direction.*⁴ Belajar adalah membaca, meniru, mencoba sesuatu pada dirinya sendiri, mendengar dan mengikuti aturan. Sementara Cronbach (dalam Syaiful Bahri Djamarah) berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience.*⁵ Belajar merupakan suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Herman Hudojo (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris) mendefinisikan bahwa belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar.⁶

Kegiatan belajar tidak hanya berlangsung di sekolah atau lembaga pendidikan, tetapi belajar juga dapat berlangsung dalam interaksi seseorang

³ Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. hlm 3

⁴ *Ibid.* hlm 4

⁵ Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm 13

⁶ Asep Jihad dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo. hlm 3

dengan lingkungannya dimana pun dan kapan pun yang menghasilkan perubahan pada orang tersebut.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Pengalaman diperoleh dari interaksi seseorang dengan lingkungannya, baik yang tidak direncanakan maupun direncanakan, sehingga menghasilkan suatu perubahan untuk mencapai suatu hasil atau tujuan dari belajar itu sendiri.

2.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu; belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.⁷ Kedua aspek ini akan berkolaborasi menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Gagne (dalam Eveline Siregar dan Hartiti Nara) berpendapat bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal.⁸ Winkel (dalam Eveline Siregar dan Hartiti Nara) juga mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.⁹

⁷ *Ibid.* hlm 11

⁸ Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Op.cit.* hlm 12

⁹ *Ibid.* hlm 12

Menurut Hamalik (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris) pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.¹⁰ Perkembangan seseorang adalah berkat pengaruh dari lingkungan, dimana sekolah berfungsi menyediakan lingkungan yang dibutuhkan bagi perkembangan tingkah laku siswa antara lain menyiapkan program belajar, bahan pelajaran, model pembelajaran, alat mengajar dan lain-lain. Sedangkan menurut Miarso (dalam Eveline Siregar dan Hartiti Nara) pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.¹¹

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan yang dilaksanakan secara sengaja untuk mendukung proses belajar dengan tujuan yang telah ditetapkan dan direncanakan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki berbagai komponen. Berikut ini penjabarannya:

- 1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.¹² Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan perencanaan.

¹⁰ Asep Jihad dan Abdul Haris. *Op.cit.* hlm 12

¹¹ Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Op.cit.* hlm 12

¹² Taufik. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Inti Prima. hlm 93

2) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan isi atau substansi tujuan pendidikan yang hendak dicapai oleh peserta didik dalam perkembangan dirinya.¹³ Materi pembelajaran adalah bahan ajar yang akan disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran itu sendiri.

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.¹⁴ Metode mengajar juga dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.¹⁵

Beberapa jenis metode dalam pembelajaran adalah seperti berikut:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.¹⁶

b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode yang dipakai untuk menggambarkan suatu cara mengajar yang pada umumnya penjelasan verbal dengan suatu kerja fisik atau pengoperasian peralatan barang atau benda.¹⁷

¹³ Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo. hlm.55

¹⁴ Taufik. *Op.cit.* hlm.13

¹⁵ Ramayulis. 2013. *Profesi dan etika keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia. hlm 192

¹⁶ *Ibid.* hlm 204

¹⁷ Ramayulis. 1990. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. hlm 381

c. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari penyaji kepada peserta, tetapi dapat pula dari peserta kepada penyaji.¹⁸

4) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹ Media pembelajaran juga berfungsi untuk memperlancar jalannya proses pembelajaran dan menimbulkan kegairahan belajar.

2.3. Kondisi Belajar

Kondisi belajar adalah suatu keadaan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Kondisi belajar yang kurang baik dapat menjadi kendala atau hambatan seseorang dalam menerima pelajaran. Gagne (dalam Eveline Siregar dan Hartiti Nara) membagi kondisi belajar atas dua kategori, yaitu sebagai berikut.

1. Kondisi internal adalah kemampuan yang telah ada pada diri individu sebelum ia mempelajari sesuatu yang baru
2. Kondisi eksternal adalah situasi perangsang di luar diri si belajar²⁰

Berikut ini penjabaran dari kedua kondisi tersebut:

¹⁸ Daryanto. 2013. *Strategi Dan Tahapan Mengajar. Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru*. Bandung: Cvyrama Widya. hlm 6

¹⁹ Udin Syaefuddin Saud. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta. hlm 66

²⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Op.cit.* hlm 171

1) Kondisi Internal

a. Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki anak untuk mencapai keberhasilan.²¹ Bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar seseorang di bidang-bidang studi tertentu.

b. Minat

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar untuk sesuatu.²² Tidak adanya minat seseorang terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan kesulitan belajar.

c. Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal manusia yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.²³ Fungsi motivasi adalah mendorong seseorang untuk tertarik pada kegiatan yang akan dikerjakan dan untuk pencapaian prestasi. Dengan adanya motivasi yang baik dalam belajar, maka akan menunjukkan hasil belajar yang baik juga.

2) Kondisi Eksternal

a. Sarana dan prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses

²¹ *Ibid.* hlm 176

²² *Ibid.* hlm 176

²³ *Ibid.* hlm 177

pembelajaran.²⁴ Sarana misalnya seperti media pembelajaran dan alat-alat pembelajaran, sedangkan prasarana misalnya seperti ruang kelas. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, sehingga sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

b. Waktu belajar

Sebagian gedung sekolah yang terbatas sedangkan jumlah siswanya banyak, menjadikan siswa harus belajar di siang hingga sore hari sehingga mereka mengikuti pembelajaran sambil mengantuk. Kondisi yang baik untuk belajar adalah pagi hari karena pikiran dan jasmani masih segar. Eveline Siregar dan Hartiti Nara menyatakan bahwa belajar di pagi hari, lebih efektif daripada belajar pada waktu lainnya.²⁵

2.4. Pengertian Komputerisasi Musik

Komputerisasi berasal dari kata komputer. Komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti.²⁶

Teguh Wahyono mendefinisikan arti komputerisasi adalah kegiatan pengelolaan data yang dilakukan sebagian besarnya menggunakan komputer

²⁴ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. 2006. Jakarta: Kencana. hlm 55

²⁵ Eveline Siregar dan Hartiti Nara. *Op.cit.* hlm 180

²⁶ "Pengertian Komputer", diakses dari <http://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html> pada tanggal 19 Januari 2015 pukul 12:09

sebagai alat bantu.²⁷ Sementara Mohammad Faisal Amir menjelaskan bahwa komputerisasi merupakan satu metode pengolahan data dengan komputer sebagai alat utama.²⁸ Menurut Budi Sutedjo komputerisasi adalah kegiatan atau usaha untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan yang biasanya dikerjakan secara manual kemudian diubah dengan menggunakan perangkat alat bantu berupa komputer.²⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa komputerisasi adalah suatu kegiatan pengolahan data dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu. Dalam bidang musik, contoh kegiatan komputerisasi musik adalah penulisan notasi balok pada komputer. Beberapa *software* penulisan notasi balok tersebut adalah seperti:

1. *Sibelius*
2. *Finale*
3. *Encore*
4. *MuseScore*

2.5. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang menjadi dasar untuk penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

- 1) Samuel Tampubolon, *Pembelajaran Lagu-Lagu Berbahasa Asing Pada Mata Kuliah Vokal 2 Mahasiswa Jurusan Seni Musik Universitas Negeri*

²⁷ Hery Cyrait, "Komputerisasi", diakses dari <http://www.academia.edu/9832643/KOMPUTERISASI> pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 08:30

²⁸ Ureka, "Komputerisasi", diakses dari <http://exposeanak.blogspot.co.id/2010/01/komputerisasi.html> pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 08:35

²⁹ Budi Sutedjo dalam Komputer, "Komputerisasi Data", diakses dari <http://pckom.blogspot.co.id/2009/07/komputerisasi-data.html> pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 08:52

Jakarta dengan kesimpulan bahwa pembelajaran di kelas vokal 2 menggunakan metode demonstrasi yaitu dosen mengajarkan sekaligus mencontohkan, masalah terbesar di dalam bernyanyi bahasa asing adalah masalah artikulasi dan ekspresi, dengan memakai alat bantu yaitu media audio bisa membuat mahasiswa lebih mengenal dan mendalami lagu-lagu yang dipelajari.

- 2) Siti Sapuroh, *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Memahami Konsep Biologi Pada Konsep Monera* dengan kesimpulan bahwa siswa-siswi kelas X-3 MAN Serpong mengalami kesulitan belajar dalam memahami konsep Biologi pada konsep Monera sebesar 100%. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil kuesioner atau angket, bahwa siswa-siswi mengalami kesulitan belajar yang bersumber dari faktor internal yaitu dari diri sendiri sebesar 79,34% dan dari faktor eksternal yaitu dari lingkungan keluarga sebesar 77% dan dari lingkungan sekolah 67%.

Persamaan pada kedua penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meninjau proses pembelajaran, namun pada penelitian yang dilakukan oleh Samuel Tampubolon lebih difokuskan pada 1 (satu) materi pembelajaran yaitu lagu-lagu berbahasa asing dan pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Sapuroh lebih difokuskan pada 1 (satu) materi pembelajaran yaitu konsep monera, sedangkan peneliti memfokuskan pada proses pembelajaran mata kuliah Komputerasi Musik itu sendiri.

2.6. Kerangka Berpikir

Penelitian ini membahas tentang proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik dan hambatan pada kondisi belajar yang dialami mahasiswa. Pembahasan tersebut akan dijelaskan dengan menggunakan konsep dan teori yang ada hubungannya untuk membantu menjawab masalah penelitian.

Peneliti mengambil kesimpulan dari teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Gagne, Winkel, Hamalik dan Miarso. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan yang dilaksanakan secara sengaja untuk mendukung proses belajar dengan tujuan yang telah ditetapkan dan direncanakan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Dalam pembelajaran perlu ditetapkan suatu rancangan untuk mendukung proses pembelajaran tersebut. Rancangan tersebut antara lain terdiri dari tujuan, materi, metode dan media pembelajaran.

Selain itu untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dialami mahasiswa, peneliti menggunakan teori kondisi belajar menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara. Kondisi belajar adalah suatu keadaan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Kondisi belajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu kondisi internal yang terdiri dari bakat, minat dan motivasi, dan kondisi eksternal yang terdiri dari sarana dan prasarana serta waktu belajar.

Sebagaimana yang telah dijelaskan mengenai pengertian dari pembelajaran dan kondisi belajar, maka rancangan dalam pembelajaran akan digunakan untuk menjabarkan hasil observasi dalam penelitian yang peneliti lakukan. Kemudian kondisi belajar yang terdiri dari kondisi internal dan eksternal akan digunakan

sebagai dasar untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dialami mahasiswa yang didapat melalui hasil wawancara.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta.
2. Mengetahui hambatan-hambatan yang dialami mahasiswa pada mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta.

3.2. Objek dan Subjek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah proses pembelajaran dan hambatan-hambatan yang dialami mahasiswa pada mata kuliah Komputerisasi Musik. Subjek pada penelitian ini adalah 7 (tujuh) mahasiswa yang terdiri dari angkatan 2011, 2012 dan 2014 serta dosen mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta pada semester 103 tahun akademik 2015/2016.

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Prodi Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta. Penelitian dimulai pada bulan September 2015 sampai dengan bulan Januari 2016.

3.4. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mempunyai beberapa metode-metode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang agar dapat gambarkan secara sistematis faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.³⁰

Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran atau uraian mengenai suatu keadaan yang dituangkan ke dalam kata-kata. Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data mengenai pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik melalui wawancara pada mahasiswa dan dosen mata kuliah Komputerisasi Musik semester 103 tahun akademik 2015/2016 serta melakukan observasi pada proses pembelajaran mata kuliah tersebut.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 (empat) teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi.

3.5.1. Observasi

Observasi adalah mengumpulkan data langsung dari lapangan. Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif adalah suatu teknik pengumpulan data berupa pengamatan, dimana

³⁰ Moh. Nazir. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia. hlm. 43

peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.³¹ Observasi ini dilakukan dengan mengamati dan mencatat kegiatan-kegiatan yang ada di lapangan.

Peneliti mengamati pembelajaran secara langsung saat berlangsungnya perkuliahan Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta pada hari Selasa yang merupakan jadwal rutin mata kuliah tersebut setiap minggunya. Observasi dilakukan dengan mengikuti aktivitas pembelajaran Komputerisasi Musik selama 2 (dua) jam perkuliahan (100 menit) dan mencatat setiap kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Waktu observasi ini dilakukan sebanyak 5 (lima) kali pertemuan pada bulan September, Oktober dan Desember. Peneliti hanya melakukan observasi sebanyak 5 (lima) kali pertemuan karena peneliti sudah pernah menjadi observer aktif atau sudah memiliki pengalaman pada mata kuliah Komputerisasi Musik semester 100.

3.5.2. Wawancara

Selain observasi, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara untuk memperoleh data-data dari responden yang lebih mendalam. Peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data yang sudah terorganisasi dan terencana dengan baik.³² Dalam hal ini peneliti sudah menyiapkan susunan pokok pertanyaan yang akan diajukan terlebih dahulu, namun tidak menutup kemungkinan peneliti akan mengajukan

³¹*Ibid.* hlm 227

³² Jasa Ungguh Muliawan. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media. hlm. 181

pertanyaan-pertanyaan yang dikembangkan dari wawancara terstruktur tersebut untuk melengkapi data yang didapat.

Peneliti melakukan wawancara kepada mahasiswa dan dosen mata kuliah Komputerisasi Musik semester 103 untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran dan hambatan-hambatan yang dialami mahasiswa peserta mata kuliah tersebut (lihat lampiran 3 dan 4 hal 67-97).

3.5.3. Studi Pustaka

Studi pustaka diperoleh peneliti dengan mengumpulkan data-data melalui sumber tertulis seperti buku untuk mendukung kebutuhan data peneliti. Buku yang digunakan oleh peneliti antara lain:

- a. Eveline Siregar dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011.
- b. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- c. Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2006
- d. Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- e. Asep Jihad dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2012.

Peneliti juga menggunakan sumber pustaka lain dari internet yang berupa *blog*. Salah satu *blog* tersebut adalah *blog* Ureeka dengan alamat <http://exposeanak.blogspot.co.id/2010/01/komputerisasi.html>. *Blog* ini membahas tentang pengertian komputerisasi dari beberapa pakar.

3.5.4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto, RPKPS (Rencana Program dan Kegiatan Pembelajaran Semester) dan silabus mata kuliah Komputerisasi Musik yang digunakan untuk melengkapi data-data yang ada. Dokumentasi berupa foto notasi musik pada program *Finale* dan fasilitas komputer digunakan untuk melengkapi keterangan pada hasil penelitian.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.³³

Tahapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Pengelompokan data, dalam hal ini peneliti mentranskrip data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara. Data yang didapat dari hasil observasi berupa catatan-catatan disusun berdasarkan kategorinya, yaitu

³³ Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. hlm 246

kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir pembelajaran. Data yang didapat dari hasil wawancara berupa rekaman didengar kembali, kemudian dicatat dan dibuat transkrip yang disusun sesuai indikator pada pertanyaan.

- 2) Reduksi data, merupakan proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting yang berhubungan dengan penelitian. Peneliti menyaring data-data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, membuang data yang tidak terpakai dan menganalisis data-data yang berkaitan dengan penelitian
- 3) Penyajian data, artinya data-data yang berasal dari catatan lapangan disusun untuk memudahkan penulisan. Penyajian data dalam penelitian ini berupa proses pembelajaran yang didapat melalui observasi dan hambatan-hambatan pada kondisi belajar yang ditemukan melalui wawancara kepada mahasiswa.
- 4) Penarikan kesimpulan atau verifikasi, artinya setiap catatan lapangan yang telah disusun kemudian diambil kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan hasil data yang sudah disusun dengan teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari pengolahan data.

3.7. Keabsahan Data

Peneliti menggunakan triangulasi untuk menguji keabsahan data-data yang diperoleh. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai

pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.³⁴ Peneliti membandingkan informasi dari tiap teknik pengumpulan data untuk memperoleh kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Peneliti melakukan teknik triangulasi pada pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik kepada Dhodi Agusta. Peneliti menguji keabsahan data kepada beliau karena beliau merupakan seorang narasumber yang mendalami penulisan notasi musik pada komputer.

³⁴ *Ibid.* hlm 273

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Profil Mata Kuliah Komputerisasi Musik

Komputerisasi Musik adalah sebuah mata kuliah pilihan di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah Komputerisasi Musik dibuka sejak sekitar tahun 2008. Pada awalnya mata kuliah ini memiliki nama Teknologi Musik, lalu berganti menjadi Komputerisasi Musik hingga sekarang. Mata kuliah Komputerisasi Musik ini pertama kali diampu oleh Oky Rainhard sebagai dosen luar biasa, lalu digantikan oleh Hery Budiawan, S.Pd., M.Sn. pada sekitar tahun 2009.³⁵

Mata kuliah ini berisi tentang pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar penulisan notasi balok dengan menggunakan *software Finale 2006*. Komputerisasi Musik memiliki bobot 2 (dua) sks dengan jumlah tatap muka 16 kali pertemuan. Ruang tempat perkuliahan Komputerisasi Musik adalah ruang 204, Gedung S Universitas Negeri Jakarta.

4.2. Pembelajaran Komputerisasi Musik

Peneliti melakukan teknik observasi terhadap proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta pada semester 103. Observasi ini dilakukan sebanyak 5 (lima) kali pertemuan. Berikut ini hasil dari observasinya.

³⁵ Lihat hasil wawancara pada lampiran 4 halaman 93

Pertemuan I

Hari/Tanggal : Selasa, 22 September 2015

Tempat : Ruang 204, Gedung S Universitas Negeri Jakarta

Dosen : Hery Budiawan

Materi : Pengenalan *Finale 2006*

Metode : Ceramah, Demonstrasi

Media : 1. Laptop
2. *Finale 2006*
3. Proyektor

1) Kegiatan Pembelajaran

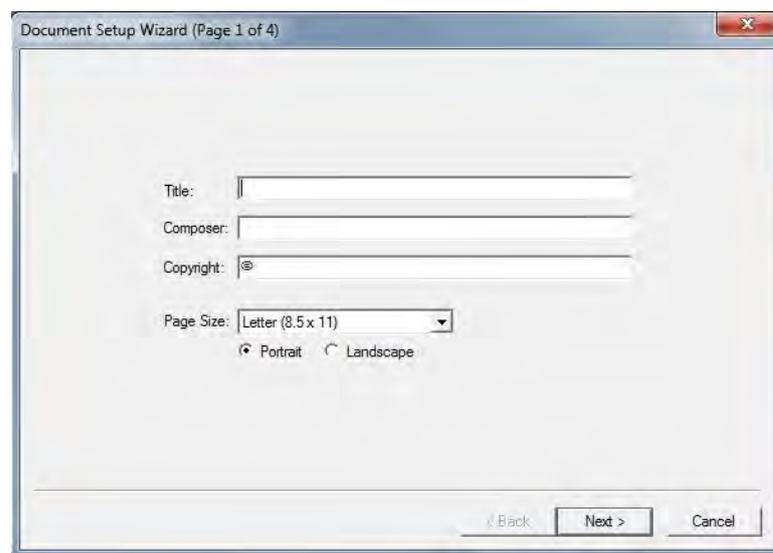
Kegiatan	Uraian Kegiatan Dosen	Uraian Kegiatan Mahasiswa
Pembuka	1. Dosen mengucapkan salam 2. Dosen menyampaikan tata tertib perkuliahan	1. Mahasiswa membalas salam 2. Mahasiswa menyimak dengan seksama
Inti	1. Dosen memperkenalkan langkah dasar membuat sebuah karya musik pada <i>Finale 2006</i>	1. Mahasiswa melihat, mencatat dan ikut mempraktikkan langkah yang dikerjakan dosen
Penutup	1. Dosen mengingatkan mahasiswa untuk membawa laptop dengan	1. Mahasiswa mendengarkan

	<p><i>software Finale 2006</i></p> <p>pada pertemuan berikutnya</p> <p>2. Dosen mengingatkan mahasiswa untuk mengulang materi pada pertemuan hari ini di rumah</p>	<p>2. Mahasiswa mendengarkan</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------

Perkuliahan dimulai pukul 16:00 WIB sesuai dengan jadwal. Pada kegiatan membuka perkuliahan, dosen menyampaikan bahwa untuk setiap pertemuan yang dimulai dari pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran akan menggunakan metode tanya-jawab. Dosen meminta mahasiswa untuk menyiapkan setidaknya 2 (dua) buah pertanyaan mengenai cara penulisan notasi musik pada *Finale* yang kemudian akan dibahas bersama-sama. Dosen juga menyampaikan bahwa setiap mahasiswa harus memiliki laptop sebagai media pembelajaran mata kuliah ini. Laptop tersebut juga harus sudah berisikan program *Finale* dengan versi *Finale 2006*. Dosen tidak menyarankan untuk menggunakan versi lain selain yang diminta, karena perbedaan versi yang digunakan dosen dan mahasiswa akan memungkinkan terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh seperti perbedaan susunan menu *tools* pada program, dan untuk mendapatkan program *Finale 2006* dosen menghimbau kepada mahasiswa untuk mengunduh pada internet ataupun meminta kepada mahasiswa yang sudah pernah

mengikuti mata kuliah Komputerisasi Musik.

Dosen menggunakan laptop sebagai media pembelajaran, melalui gambar yang ditampilkan oleh proyektor dosen memperkenalkan langkah-langkah membuat sebuah karya musik pada *Finale*. Langkah pertama adalah membuat deskripsi karya. Kolom *Title* dimaksudkan untuk mengisi judul karya, *Composer* untuk nama komposer, *Copyright* untuk tahun hak cipta karya tersebut, dan *Page Size* untuk ukuran kertas partitur beserta formatnya *Portrait* atau *Landscape*.



Gambar 1. Langkah pertama membuat karya musik pada *Finale*
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016

Langkah kedua adalah memasukan instrumen-instrumen musik yang digunakan pada karya tersebut. Langkah ketiga adalah memilih *Time Signature* atau tanda birama serta *Concert Key Signature* atau tangga nada yang digunakan. Langkah keempat atau langkah terakhir adalah membuat tempo dan memilih *Pickup Measure* atau pada ketukan berapa lagu tersebut dimulai. Mahasiswa yang sudah membawa laptop dapat mempraktikkan langkah yang dikerjakan dosen dan mahasiswa yang belum membawa laptop diminta untuk mencatat. Pada kegiatan

penutup, dosen mengingatkan mahasiswa kembali untuk membawa laptop dengan *software Finale 2006* pada pertemuan berikutnya.

2) Simpulan Pertemuan I

Pada pertemuan pertama dosen memaparkan tata tertib perkuliahan Komputerisasi Musik. Setiap mahasiswa harus membawa laptop sebagai media pembelajaran dan memiliki program *Finale* dengan versi *Finale 2006*. Dosen juga menyampaikan bahwa pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran akan menggunakan metode tanya-jawab dan mahasiswa harus sudah menyiapkan 2 (dua) buah pertanyaan untuk diberikan kepada dosen.

Materi pembelajaran pada pertemuan pertama adalah pengenalan program *Finale 2006*. Metode yang digunakan oleh dosen pada pertemuan ini adalah ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan saat dosen menyampaikan tata tertib perkuliahan. Metode demonstrasi digunakan dalam membuat sebuah karya musik pada *Finale*.

Pertemuan II

Hari/Tanggal : Selasa, 29 September 2015

Tempat : Ruang 204, Gedung S Universitas Negeri Jakarta

Dosen : Hery Budiawan

Materi : Fungsi *tools* pada *Finale 2006*

Metode : Ceramah, demonstrasi

Media : 1. Laptop

2. *Finale 2006*

3. Proyektor

1) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan Dosen	Uraian Kegiatan Mahasiswa
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> Dosen mengucapkan salam Dosen memberikan mahasiswa waktu untuk menyiapkan media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa membalas salam Mahasiswa menyiapkan media pembelajaran
Inti	<ol style="list-style-type: none"> Dosen memperkenalkan fungsi <i>tools</i> pada <i>Finale 2006</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa melihat dan ikut mempraktikkan langkah yang dikerjakan dosen
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Dosen mengingatkan mahasiswa untuk menyiapkan 2 (dua) buah pertanyaan pada pertemuan berikutnya Dosen mengingatkan mahasiswa untuk mengulang materi pada 	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mendengarkan Mahasiswa mendengarkan

	pertemuan hari ini di rumah	
--	--------------------------------	--

Perkuliahan dimulai pukul 16:00 WIB. Pada kegiatan membuka pembelajaran, mahasiswa menyiapkan media pembelajarannya masing-masing yaitu laptop. Sebagian mahasiswa sudah siap mengikuti kegiatan pembelajaran, sementara sebagian lagi ada yang mencari sumber listrik untuk mengisi daya baterai laptopnya karena habis sehingga kegiatan belajar tertunda beberapa menit. Selain itu tertundanya kegiatan belajar juga disebabkan karena tidak adanya proyektor di dalam kelas sehingga harus diambil dari ruang TU dan disiapkan kembali letak posisinya serta memasangkan kabel-kabelnya.

Materi perkuliahan pada pertemuan kedua adalah mengaplikasikan *tools* yang ada dalam program *Finale*. Dosen menggunakan metode demonstrasi. Pada pertemuan ini mahasiswa ikut serta melakukan dan mempraktikkan langkah-langkah yang diberikan oleh dosen. Beberapa fungsi *tools* yang diajarkan adalah merubah susunan instrumen pada sebuah karya menggunakan *Staff Tool* dan lain-lain.

Posisi duduk mahasiswa adalah di sisi samping kelas. Bagian tengah kelas digunakan untuk tempat proyektor menampilkan gambar. Hasil gambar dari proyektor ditampilkan pada dinding ruangan. Ketika kegiatan belajar dimulai, lampu sengaja dimatikan untuk memaksimalkan pencerahaan gambar hasil proyeksi, namun tetap ada sinar matahari yang masuk melalui jendela ruangan sehingga ruangan tidak terlalu gelap. Di dalam ruangan tersedia 1 (satu) unit

komputer yang bisa digunakan dosen ataupun mahasiswa yang tidak membawa laptop, dan juga 4 (empat) buah monitor dan 5 (lima) buah *CPU* yang tidak terpakai.

2) Simpulan Pertemuan II

Pada pertemuan kedua, semua mahasiswa sudah bisa melakukan praktik karena sudah membawa laptop masing-masing. Metode yang digunakan dosen adalah ceramah dan demonstrasi. Materi yang diberikan adalah fungsi-fungsi *tools* dalam program *Finale*.

Kegiatan belajar sedikit terhambat karena persiapan sarana dan prasarana yang dilakukan sebelum kelas dimulai. Kurangnya persiapan sarana dari mahasiswa adalah tidak adanya daya pada baterai laptop, sedangkan kurangnya persiapan sarana dari jurusan adalah proyektor yang tidak menetap di kelas sehingga harus mengambil dahulu dan memasangkannya kembali. Sarana dan prasarana lain yang tersedia dalam ruangan adalah 1 (satu) unit komputer, 4 (empat) buah monitor dan 5 (lima buah) *CPU*.

Pertemuan III

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Oktober 2015

Tempat : Ruang 204, Gedung S Universitas Negeri Jakarta

Dosen : Hery Budiawan

Materi : Pertanyaan mahasiswa

Metode : Ceramah, demonstrasi, tanya jawab

Media : 1. Laptop
 2. *Finale 2006*
 3. Proyektor

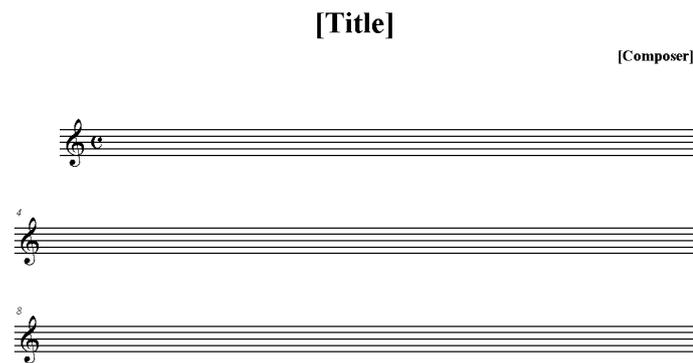
1) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan Dosen	Uraian Kegiatan Mahasiswa
Pembuka	1. Dosen mengucapkan salam 2. Dosen memberikan mahasiswa waktu untuk menyiapkan media pembelajaran	1. Mahasiswa membalas salam 2. Mahasiswa menyiapkan media pembelajaran
Inti	1. Dosen meminta masing-masing mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan yang sudah disiapkan 2. Dosen menjawab pertanyaan mahasiswa dengan mendemonstrasikan langkah-langkah yang harus dikerjakan	1. Mahasiswa mengajukan pertanyaan 2. Mahasiswa melihat dan ikut mempraktikkan langkah yang dikerjakan dosen
Penutup	1. Dosen mengingatkan	1. Mahasiswa

	<p>mahasiswa untuk menyiapkan 2 (dua) buah pertanyaan pada pertemuan berikutnya</p> <p>2. Dosen mengingatkan mahasiswa untuk mengulang materi pada pertemuan hari ini di rumah</p>	<p>mendengarkan</p> <p>2. Mahasiswa mendengarkan</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

Perkuliahan dimulai pukul 16:00 WIB. Kegiatan belajar dimulai dengan sesi tanya jawab seperti yang sudah disampaikan dosen pada pertemuan pertama. Dosen meminta salah satu mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan pertama.

Pertanyaan dibuka oleh Reza, “bagaimana membuat birama kosong tanpa ada tanda istirahat dan garis antar bar?”. Dosen menginstruksikan mahasiswa untuk mengikuti langkah yang beliau kerjakan melalui tampilan gambar dari proyektor. Dosen meminta mahasiswa untuk membuat sebuah dokumen, namun tidak perlu mengisi kolom *Title*, *Composer*, ataupun *Copyright*. Instrumen yang akan digunakan pun bebas. Setelah dokumen sudah dibuat, *tool* yang digunakan adalah *Staff Tool*. Langkah kerja yang dilakukan adalah dengan mengklik kiri *mouse* dua kali pada sebuah birama, setelah terbuka jendela *Staff Attributes*, hilangkan tanda centang pada kotak *Display rests in empty measures* dan *Barlines*. Hasilnya adalah sebuah birama tanpa tanda istirahat dan garis antar bar.



Gambar 2. Birama tanpa tanda istirahat dan garis antar bar
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Pada saat berlangsung kegiatan pembelajaran, terdapat kendala pada salah satu mahasiswa karena laptopnya mengalami kesalahan sistem sehingga berhenti berfungsi. Mahasiswa tersebut menunggu selama beberapa saat sebelum laptopnya berfungsi kembali agar dapat mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Setelah semua mahasiswa sudah mengajukan pertanyaan, dosen menggunakan sisa waktu kegiatan pembelajaran untuk memberi beberapa materi yang berhubungan dengan materi dari pertanyaan-pertanyaan mahasiswa. Pada kegiatan menutup, dosen mengingatkan mahasiswa untuk melatih kemampuan pengoperasian program *Finale* kembali di rumah.

2) Simpulan Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga, masing-masing mahasiswa sudah menyiapkan pertanyaan untuk diberikan kepada dosen. Dosen menjawab pertanyaan mahasiswa dengan mendemonstrasikan langkah-langkah secara runtut. Kendala yang terjadi pada saat pembelajaran adalah laptop salah satu mahasiswa yang tiba-tiba berhenti berfungsi.

Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan metode tanya-jawab, demonstrasi dan ceramah. Metode tanya-jawab digunakan mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan, kemudian dosen memberikan langkah penyelesaian. Metode demonstrasi digunakan dosen dalam menjawab pertanyaan mahasiswa. Metode ceramah digunakan saat dosen mengingatkan mahasiswa untuk berlatih di rumah.

Pertemuan IV

Hari/Tanggal : Selasa, 27 Oktober 2015

Tempat : Ruang 204, Gedung S Universitas Negeri Jakarta

Dosen : Hery Budiawan

Materi : Pertanyaan Mahasiswa

Metode : Ceramah, demonstrasi, tanya jawab

Media : 1. Laptop
2. *Finale 2006*
3. Proyektor

1) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan Dosen	Uraian Kegiatan Mahasiswa
Pembuka	1. Dosen mengucapkan salam 2. Dosen memberikan mahasiswa waktu untuk	1. Mahasiswa membalas salam 2. Mahasiswa menyiapkan media pembelajaran

	menyiapkan media pembelajaran	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen meminta masing-masing mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan yang sudah disiapkan 2. Dosen menjawab pertanyaan mahasiswa dengan mendemonstrasikan langkah-langkah yang harus dikerjakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengajukan pertanyaan 2. Mahasiswa melihat dan ikut mempraktikkan langkah yang dikerjakan dosen
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen mengingatkan mahasiswa untuk menyiapkan 2 (dua) buah pertanyaan pada pertemuan berikutnya 2. Dosen mengingatkan mahasiswa untuk mengulang materi pada pertemuan hari ini di rumah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mendengarkan 2. Mahasiswa mendengarkan

Perkuliahan dimulai pukul 16:00 WIB. Kegiatan belajar dimulai dengan sesi tanya jawab seperti pertemuan sebelumnya. Dosen meminta salah satu mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan pertama.

Pertanyaan dibuka oleh Rega, “bagaimana cara merubah tempo di tengah lagu?”. Dosen menginstruksikan mahasiswa untuk melihat dan mengikuti langkah yang beliau kerjakan melalui tampilan gambar dari proyektor. Dosen meminta mahasiswa untuk membuat sebuah dokumen, namun tidak perlu mengisi kolom *Title*, *Composer*, ataupun *Copyright*. Instrumen yang akan digunakan pun bebas. Dosen meminta mahasiswa membuat sebuah melodi bebas pada beberapa birama. Untuk mengubah tempo, *tool* yang digunakan adalah *Expression Tool*. Langkah kerja yang dilakukan adalah dengan mengklik kiri *mouse* dua kali (*double click*) pada sebuah birama. Setelah terbuka jendela *Expression Selection*, klik salah satu pilihan tempo yang dibutuhkan, kemudian klik *Select*. Hasilnya adalah sebuah birama dengan tempo yang berbeda dari birama sebelumnya.

Dosen melihat hasil dari masing-masing mahasiswa, saat ada mahasiswa yang tidak berhasil dosen menanyakan apakah ada langkah yang terlewatkan oleh mahasiswa tersebut. Kemudian dosen menuntun mahasiswa tersebut untuk melakukan langkah-langkah dari awal hingga akhir sampai hasil yang didapatkan sesuai. Dosen pun melanjutkan sesi tanya-jawab kepada mahasiswa berikutnya sampai semua mahasiswa mengajukan pertanyaan. Pada kegiatan menutup, dosen mengingatkan mahasiswa untuk melatih kemampuan pengoperasian program *Finale* kembali di rumah.

2) Simpulan Pertemuan IV

Pada pertemuan keempat, semua mahasiswa sudah menyiapkan pertanyaan untuk diberikan kepada dosen. Langkah-langkah yang dilakukan dosen dalam mendemonstrasikan pun sudah jelas. Jika ada mahasiswa yang kurang mengerti, dosen menghampiri dan menuntun mahasiswa tersebut sampai mengerti.

Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan metode tanya-jawab, demonstrasi dan ceramah. Metode tanya-jawab digunakan mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan, kemudian dosen memberikan langkah penyelesaian. Metode demonstrasi digunakan dosen dalam menjawab pertanyaan mahasiswa. Metode ceramah digunakan saat dosen mengingatkan mahasiswa untuk berlatih di rumah.

Pertemuan V

Hari/Tanggal : Selasa, 1 Desember 2015

Tempat : Ruang 204, Gedung S Universitas Negeri Jakarta

Dosen : Hery Budiawan

Materi : Pertanyaan Mahasiswa

Metode : Ceramah, demonstrasi, tanya jawab

Media : 1. Laptop

2. *Finale 2006*

3. Proyektor

1) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan Dosen	Uraian Kegiatan Mahasiswa
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen mengucapkan salam 2. Dosen memberikan mahasiswa waktu untuk menyiapkan media pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa membalas salam 2. Mahasiswa menyiapkan media pembelajaran
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen meminta masing-masing mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan yang sudah disiapkan 2. Dosen menjawab pertanyaan mahasiswa dengan mendemonstrasikan langkah-langkah yang harus dikerjakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mengajukan pertanyaan 2. Mahasiswa melihat dan ikut mempraktikkan langkah yang dikerjakan dosen
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen mengingatkan mahasiswa untuk menyiapkan 2 (dua) buah pertanyaan pada pertemuan berikutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mendengarkan

	<p>2. Dosen mengingatkan mahasiswa untuk mengulang materi pada pertemuan hari ini di rumah</p>	<p>2. Mahasiswa mendengarkan</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------

Perkuliahan dimulai pukul 16:00 WIB. Kegiatan belajar dimulai dengan sesi tanya jawab seperti pertemuan sebelumnya. Dosen meminta salah satu mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan pertama.

Pertanyaan dibuka oleh Rega, “bagaimana mengubah tangkai not ke atas atau ke bawah?”. Dosen menginstruksikan mahasiswa untuk melihat dan mengikuti langkah yang beliau kerjakan melalui tampilan gambar dari proyektor. Dosen meminta mahasiswa untuk membuat sebuah dokumen, namun tidak perlu mengisi kolom *Title*, *Composer*, ataupun *Copyright*. Instrumen yang akan digunakan pun bebas. Dosen meminta mahasiswa membuat sebuah melodi bebas pada beberapa birama. Untuk mengubah arah tangkai not, *tool* yang digunakan adalah *Stem Direction Tool*. Langkah kerja yang dilakukan adalah dengan mengklik sebuah not yang ingin diubah arah tangkainya, kemudian klik kotak yang ada di atas atau bawah not tersebut sesuai arah tangkai yang diinginkan.



Gambar 3. Mengubah tangkai not menggunakan *Stem Direction Tool*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Proses pembelajaran pada pertemuan kali ini hanya diikuti oleh 2 (dua) peserta mata kuliah, yaitu Reza dan Rega. Setelah kedua mahasiswa tersebut sudah mengajukan pertanyaan, dosen memberikan beberapa materi yang berhubungan dengan materi yang sudah ditanyakan oleh mahasiswa, namun pembelajaran menjadi kurang efisien karena materi yang diberikan dosen tidak banyak sehingga proses pembelajaran selesai lebih cepat sebelum sampai pada waktu yang ditetapkan. Pada kegiatan menutup, dosen mengingatkan mahasiswa untuk melatih kemampuan pengoperasian program *Finale* kembali di rumah.

2) Simpulan Pertemuan V

Pada pertemuan kelima, semua mahasiswa sudah menyiapkan pertanyaan untuk diberikan kepada dosen, namun sedikitnya jumlah peserta mata kuliah membuat metode tanya jawab pada pertemuan ini menjadi kurang efektif. Materi yang diberikan dosen juga tidak banyak sehingga proses pembelajaran yang seharusnya berlangsung selama kurang lebih 100 menit menjadi kurang efisien.

Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan metode tanya-jawab, demonstrasi dan ceramah. Metode tanya-jawab digunakan mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan, kemudian dosen memberikan langkah penyelesaian.

Metode demonstrasi digunakan dosen dalam menjawab pertanyaan mahasiswa. Metode ceramah digunakan saat dosen mengingatkan mahasiswa untuk berlatih di rumah.

Kesimpulan Observasi

Dalam observasi ini peneliti menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

- 1) Tujuan pembelajaran Komputerisasi Musik adalah mengenalkan *software Finale* sebagai media penulisan notasi balok dan meningkatkan kemampuan pengoperasian *tools* pada *software* tersebut.
- 2) Materi pembelajaran Komputerisasi Musik adalah pengenalan *software Finale 2006* dan penerapan fungsi *tools* pada program tersebut.
- 3) Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, demonstrasi, dan tanya-jawab
- 4) Media pembelajaran yang digunakan adalah proyektor, laptop atau komputer yang digunakan dosen, laptop yang digunakan mahasiswa, dan *software Finale 2006*
- 5) Proses kegiatan pembelajaran berlangsung selama 100 menit, proses kegiatan ini terdiri dari kegiatan pembuka, inti dan penutup.
 - a. Kegiatan pembuka dimulai dengan mempersiapkan media pembelajaran.
 - b. Kegiatan inti diisi dengan dosen meminta mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan, lalu pertanyaan dari mahasiswa akan dijawab dan dipraktikkan dengan metode demonstrasi
 - c. Kegiatan penutup diakhiri dengan dosen mengingatkan mahasiswa untuk

mengulang materi yang sudah didapat di rumah dan menyiapkan pertanyaan kembali untuk pertemuan selanjutnya.

- 6) Sarana yang tersedia untuk mahasiswa adalah 1 (satu) unit komputer. Terdapat 4 (empat) buah monitor dan 5 (lima) buah *CPU* di dalam kelas yang tidak bisa digunakan sebagai sarana karena sebagian sudah tidak berfungsi. Selain itu tidak tersedia buku sebagai sarana belajar mahasiswa.
- 7) Hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran adalah peserta mata kuliah yang sedikit membuat penggunaan metode tanya jawab menjadi kurang efektif, proyektor yang tidak menetap di ruang kelas, laptop yang kekurangan daya baterai, dan laptop yang berhenti berfungsi karena kesalahan sistem sehingga menunda proses pembelajaran.

4.3. Hambatan Pada Kondisi Belajar Mahasiswa

Peneliti melakukan teknik wawancara terhadap mahasiswa dan dosen mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta pada semester 103 untuk mengetahui hambatan-hambatan pada kondisi belajar mahasiswa. Berikut ini hasil dari wawancaranya.

4.3.1. Hasil Wawancara dengan Mahasiswa

a. Bakat, Minat dan Motivasi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, semua mahasiswa mengaku mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik karena untuk menambah kemampuan pengoperasian program *Finale*. 5 (lima) dari 7 (tujuh) mahasiswa

juga menambahkan bahwa mereka mengambil mata kuliah Komputerisasi Musik karena berhubungan dengan mata kuliah lain seperti Komposisi dan Harmoni.

Semua mahasiswa memiliki minat terhadap mata kuliah Komputerisasi Musik karena ingin meningkatkan kemampuan atau penguasaan program *Finale*. Selain itu sebagian besar mahasiswa juga memiliki motivasi terhadap mata kuliah Komputerisasi Musik karena kemampuan pengoperasian program tersebut dapat menjadi penunjang dalam mata kuliah lain yang mereka ikuti. Faktor bakat tidak berpengaruh terhadap pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik karena penguasaan pengoperasian program *Finale* didukung dari kemampuan berbahasa Inggris dan kemampuan pengoperasian komputer yang merupakan faktor yang dapat dilatih oleh semua orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kondisi internal yang terdiri dari bakat, minat dan motivasi tidak menjadi hambatan pada kondisi belajar mahasiswa.

b. Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Tidak semua mahasiswa peserta mata kuliah Komputerisasi Musik semester 103 pernah mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris secara khusus. 3 (tiga) dari 7 (tujuh) mahasiswa menyatakan belum pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris, sedangkan 4 (empat) dari 7 (tujuh) mahasiswa menyatakan sudah pernah. Dalam memahami arti pada nama *tools* yang menggunakan bahasa Inggris dalam program *Finale*, hanya 1 (satu) mahasiswa yang menjawab cukup mengerti. 6 (enam) dari 7 (tujuh) mahasiswa mengatakan hanya mengerti arti dari beberapa *tools* saja. 2 (dua) dari 6 (enam) mahasiswa yang mengatakan hanya

mengerti beberapa tersebut menjelaskan bahwa pada umumnya mereka mengartikan fungsi sebuah *tools* melalui gambar atau lambang ikonnya, bukan melalui nama *tools* tersebut karena bahasa Inggris yang digunakan bukanlah bahasa Inggris yang umum dipelajari di sekolah ataupun di lembaga les.³⁶ Sebagian besar mahasiswa juga mengakui bahwa bahasa Inggris yang digunakan dalam program *Finale* menjadi kendala saat mengoperasikannya, 5 (lima) dari 7 (tujuh) mahasiswa menyatakan menjadi kendala, dan 2 (dua) dari 7 (tujuh) mahasiswa menyatakan tidak.

Penguasaan kosakata bahasa Inggris dibutuhkan seseorang dalam mengoperasikan suatu program komputer yang berbahasa Inggris. Tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris berpengaruh terhadap proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik karena bahasa adalah alat komunikasi dari apa yang disampaikan komputer kepada mahasiswa, sehingga menjadi penting bagi mahasiswa untuk menguasai kosakata bahasa Inggris supaya tidak terjadi kesalahpahaman persepsi saat mengoperasikan program *Finale 2006*.

c. Metode Dosen

Cara mengajar dosen Komputerisasi Musik sudah cukup baik menurut 5 (lima) dari 7 (tujuh) mahasiswa, sedangkan 2 (dua) dari 7 (tujuh) mahasiswa mengatakan masih kurang. Salah 1 (satu) mahasiswa menjelaskan bahwa ia kurang mengerti dengan maksud dari penggunaan metode tanya jawab yang

³⁶ Lihat hasil wawancara pada lampiran 3 halaman 77

digunakan dosen di setiap pertemuan.³⁷ Sedangkan salah 1 (satu) mahasiswa lainnya mengatakan ketika mahasiswa mengajukan pertanyaan namun materi tersebut sudah pernah dibahas, dosen tidak mau menjawab dan malah mengembalikan kepada mahasiswa tersebut agar mencari jawabannya sendiri.³⁸

Metode tanya jawab digunakan untuk memecahkan masalah yang dimiliki mahasiswa dalam penulisan notasi pada program *Finale 2006* karena setiap mahasiswa diberikan kesempatan untuk bertanya. Walaupun demikian, penggunaan metode ini secara berturut-turut dapat menimbulkan kesan monoton sehingga mahasiswa merasa jenuh terhadap proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik karena materi pembelajaran terkesan hanya dari mahasiswa.

Sifat dosen untuk tidak mengulang materi yang sudah dibahas memiliki tujuan agar tidak membuang waktu pembelajaran, tetapi mahasiswa yang bertanya namun tidak masuk ketika materi tersebut dibahas tentu akan merasa segan untuk mengajukan pertanyaan berikutnya karena dosen sudah menolak untuk menjawab.

d. Sarana dan Prasarana

1) Ketersediaan buku dan referensi buku

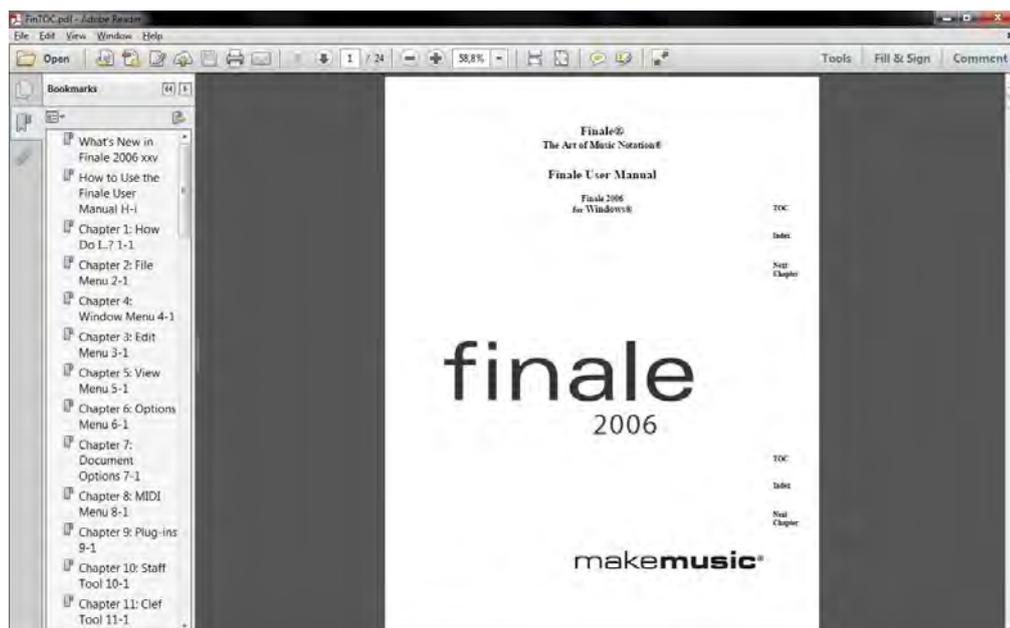
Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa, semua mahasiswa mengatakan dosen tidak menyediakan buku untuk mempelajari program *Finale* lebih dalam. Namun 2 (dua) dari 7 (tujuh) mahasiswa menambahkan bahwa dosen memberikan referensi lain yaitu *User Manual* yang ada pada menu *Help* dalam program *Finale 2006*. 6 (enam) dari 7 (tujuh) mahasiswa menyatakan bahwa

³⁷ Lihat hasil wawancara pada lampiran 3 halaman 74

³⁸ Lihat hasil wawancara pada lampiran 3 halaman 85

mereka membutuhkan buku sebagai sarana untuk mempelajari program *Finale 2006* lebih dalam.

Menu *User Manual* atau *Finale Tutorial* memang tersedia pada program *Finale 2006* sebagai panduan untuk mengoperasikan program tersebut, namun panduan ini menggunakan bahasa Inggris. Berdasarkan hasil wawancara mengenai kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa, tidak semua mahasiswa memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik, sehingga buku panduan pengoperasian program *Finale 2006* berbahasa Indonesia merupakan sarana belajar yang penting untuk melatih dan mengembangkan keterampilan mahasiswa di luar kelas.



Gambar 4. *User Manual Finale 2006*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

2) Fasilitas Komputer

Penggunaan laptop pribadi sebagai media pembelajaran lebih diminati dibandingkan menggunakan komputer yang disediakan di dalam kelas. 5 (lima) dari 7 (tujuh) mahasiswa menjawab lebih memilih laptop pribadi, dan 2 (dua) dari 7 (tujuh) mahasiswa menjawab lebih memilih komputer yang disediakan. Sebagian besar mahasiswa tersebut memilih laptop pribadi dengan alasan lebih nyaman menggunakan milik sendiri.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada kegiatan pembelajaran Komputerisasi Musik, semua mahasiswa sudah memiliki laptop masing-masing. Jika ada mahasiswa yang tidak membawa laptop, dosen menyediakan 1 (satu) unit komputer yang bisa digunakan mahasiswa tersebut. Hambatan yang ditemukan adalah pada laptop mahasiswa itu sendiri, seperti kurangnya daya baterai dan kesalahan sistem yang membuat laptop tidak berfungsi sebagaimana mestinya. Terdapat 4 (empat) buah monitor dan 5 (lima) buah *CPU* di dalam kelas namun tidak bisa digunakan sebagai sarana karena sebagian sudah tidak berfungsi. Berdasarkan hambatan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa fasilitas komputer yang bisa digunakan mahasiswa merupakan hal penting agar menghindari hambatan yang bisa menyebabkan tertundanya proses pembelajaran. Fasilitas tersebut sebaiknya tidak hanya 1 (satu), sehingga jika ada 2 (dua) atau lebih mahasiswa yang tidak membawa laptop, kegiatan pembelajaran tidak akan terhambat.



Gambar 5. Monitor dan *CPU* yang tidak terpakai pada ruang 204
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

3) Ruang Kelas

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, 5 (lima) dari 7 (tujuh) mahasiswa menyatakan bahwa ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran, sedangkan 2 (dua) dari 7 (tujuh) mahasiswa mengatakan ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik kurang luas. Salah satu mahasiswa menambahkan bahwa tata letak bangku dan hasil proyeksi dari proyektor masih kurang efektif.³⁹ Hal ini membuat mahasiswa tidak melihat materi pembelajaran lurus ke depan, melainkan ke samping kiri atau kanan sehingga lama-kelamaan membuat mahasiswa merasa pegal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, ruang kelas Komputerisasi Musik pada ruang 204 memang tidak terlalu sempit untuk kegiatan pembelajaran pada semester 103 karena peserta mata kuliah hanya berjumlah 7 (tujuh) mahasiswa. Namun dalam pengalaman peneliti pada semester 100 selaku peserta mata kuliah, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan kurang nyaman karena peserta mata kuliah berjumlah sekitar 17 mahasiswa. Posisi duduk yang rapat antar mahasiswa

³⁹ Lihat hasil wawancara pada lampiran 3 halaman 91

menjadi hambatan belajar mengingat ukuran ruang 204 yang tidak terlalu luas. Posisi duduk mahasiswa dengan gambar hasil proyeksi juga harus diperhatikan dosen kembali agar mahasiswa tidak cepat merasa lelah sehingga menurunkan semangat belajar.

e. Jam Pembelajaran

Jadwal kelas Komputerisasi Musik pada pukul 16:00 WIB menjadi kendala bagi 3 (tiga) dari 7 (tujuh) mahasiswa. 2 (dua) mahasiswa menjelaskan bahwa kendala mereka adalah karena semangat belajar yang sudah turun ketika sore hari, dan 1 (satu) mahasiswa lainnya menjelaskan bahwa kendalanya adalah pada hari Selasa ia hanya memiliki 1 (satu) perkuliahan pada pukul 08:00 WIB sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menunggu perkuliahan Komputerisasi Musik.⁴⁰

Pada umumnya, aktifitas seseorang berlangsung sejak pagi hari. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pagi hari akan mudah diserap karena konsentrasi mahasiswa masih segar dan kuat. Sebaliknya kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada sore hari akan menurunkan daya serap mahasiswa terhadap materi pembelajaran karena jasmani maupun rohani mahasiswa sudah lelah dan jenuh. Walaupun demikian, beberapa mahasiswa tidak selalu memulai aktifitasnya pada pagi hari. Mahasiswa yang bangun pada siang hari tentu tidak akan memiliki masalah pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada sore hari karena aktifitas yang ia lakukan belum terlalu banyak.

⁴⁰ Lihat hasil wawancara pada lampiran 3 halaman 92

4.3.2. Hasil Wawancara dengan Dosen

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, dosen mata kuliah Komputerisasi Musik menyatakan bahwa pada 3 (tiga) semester terakhir beliau menggunakan metode tanya jawab di dalam kegiatan inti pembelajaran. Penggunaan metode tanya jawab ini bukan berarti beliau tidak memiliki materi yang disiapkan pada setiap pertemuan, tetapi beliau memberikan materi yang sudah disiapkan jika materi tersebut tidak terbahas dari pertanyaan yang diajukan mahasiswa. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah agar mahasiswa memiliki kesadaran untuk mengoperasikan program *Finale 2006* di luar jam pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik. Dosen mata kuliah Komputerisasi Musik memiliki sifat anti mengulang materi yang sudah dibahas karena tidak mau membuang waktu untuk mahasiswa lainnya yang sudah mengerti, tetapi pada pertemuan terakhir beliau tetap mengulang materi yang sudah dibahas untuk penguatan materi.

Beliau menyatakan bahwa buku pengoperasian *Finale* tidak tersedia dalam bahasa Indonesia, tetapi tersedia dalam bahasa Inggris.⁴¹ Buku tersebut bisa didapatkan ketika pengguna mengaktifasi atau membeli program *Finale. Software Finale* tidak bersifat *freeware* atau perangkat lunak gratis, melainkan *trialware* atau program yang hanya bisa digunakan dalam beberapa periode waktu, dan setelah periode waktu tersebut habis pengguna harus melakukan pembelian kepada pemilik program agar dapat menggunakan program tersebut kembali.

⁴¹ Lihat hasil wawancara pada lampiran 4 halaman 95

Fasilitas komputer yang disediakan pada mata kuliah Komputerisasi Musik berjumlah 1 (satu) unit komputer. Sebagian *CPU* yang ada di dalam ruang 204 masih berfungsi, tetapi semua monitor sudah rusak. 1 (satu) unit komputer yang tersedia tersebut biasa digunakan oleh dosen. Mahasiswa yang tidak memiliki atau tidak membawa laptop pada kegiatan pembelajaran dapat menggunakan komputer tersebut dan dosen akan menggunakan laptop sebagai media pembelajarannya.

Ruang 204 merupakan ruangan lab komputer pada Prodi Pendidikan Sendratasik sehingga ruangan tersebut ditetapkan sebagai ruang pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik. Namun ketika banyak mahasiswa yang mengikuti perkuliahan, dosen menggunakan ruang 212 sebagai ruang pembelajaran.⁴²

Dosen mata kuliah Komputerisasi Musik memasukan jadwal mata kuliah ini terakhir setelah jadwal mata kuliah lain ditetapkan sehingga jadwal yang didapat adalah pada sore hari pukul 16:00 WIB. Selain itu beliau juga membuat kesepakatan kepada mahasiswa dengan menanyakan terlebih dahulu agar mata kuliah ini tidak bentrok dengan mata kuliah lain yang mahasiswa ikuti. Menurut beliau, jadwal perkuliahan pada sore hari seharusnya tidak menurunkan semangat belajar karena semangat untuk belajar tidak mengenal waktu pagi, siang atau sore hari.

⁴² Lihat hasil wawancara pada lampiran 4 halaman 97

4.4. Triangulasi Data

Berdasarkan hasil studi pustaka peneliti tentang hambatan pada kondisi belajar, maka dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat hambatan-hambatan yang dapat mempengaruhi kondisi belajar mahasiswa. Peneliti juga memadukan dengan data hasil wawancara dengan mahasiswa dan dosen mata kuliah Komputerisasi Musik. Selain itu peneliti juga memadukan data-data tersebut dengan hasil wawancara peneliti bersama seorang narasumber yang mendalami penulisan notasi musik pada komputer yaitu Dhodi Agusta.⁴³ Beliau mengatakan dalam pembelajaran notasi musik pada komputer sebaiknya diberikan dahulu pengantar notasi musik dan dasar operasional komputer. Metode tanya jawab sebaiknya ada di akhir pembelajaran, sedangkan kegiatan inti pembelajaran sebaiknya dimulai dengan menganalisis partitur sebelum mengoperasikan program *Finale* hingga manipulasi grafis. Beliau juga menambahkan bahwa sarana berupa buku merupakan hal yang sangat penting dibanding *User Manual* dan fasilitas komputer juga seharusnya disediakan untuk mahasiswa.

4.5. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa keterbatasan antara lain seperti:

1. Kurangnya buku atau referensi untuk meninjau proses pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik pada universitas lain.

⁴³ Lihat hasil wawancara pada lampiran 5 hal 98

2. Subjek dalam penelitian ini terbatas pada satu semester (semester 103) dan pengalaman peneliti, sehingga temuan peneliti mengenai hambatan pada kondisi belajar juga terbatas hanya untuk semester tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan mengenai pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta semester 103 tahun akademik 2015/2016

Pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik bertujuan untuk mengenalkan *software Finale 2006* sebagai media penulisan notasi balok dan meningkatkan kemampuan pengoperasian *tools* pada *software* tersebut. Proses pembelajaran berlangsung selama 100 menit yang terdiri dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Metode tanya jawab digunakan pada kegiatan inti pembelajaran sejak semester 101. Penggunaan metode tanya jawab memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode ini adalah membuat mahasiswa memiliki kesadaran untuk mengoperasikan program *Finale 2006* di luar jam pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik dan mencari kesulitan pengoperasian untuk ditanyakan pada setiap pertemuan, sedangkan kekurangan dari metode ini adalah membuat proses pembelajaran menjadi kurang efisien jika peserta mata kuliah tidak banyak.

Kondisi internal yang terdiri dari bakat, minat dan motivasi tidak menjadi hambatan mahasiswa dalam belajar, namun kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris menjadi hambatan mahasiswa dalam pengoperasian program *Finale 2006*. Hambatan lain yang dialami mahasiswa pada mata kuliah

Komputerisasi Musik terdiri dari kondisi eksternal, yaitu metode dosen, ketersediaan buku, fasilitas komputer, ukuran ruang kelas dan jam pembelajaran.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah peneliti uraikan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya disediakan buku pengoperasian program *Finale 2006* dalam bahasa Indonesia untuk sumber belajar mahasiswa di luar kelas.
2. Sebaiknya disediakan lebih dari 1 (satu) unit komputer agar mahasiswa yang memiliki masalah pada laptopnya bisa menggunakan komputer tersebut.
3. Sebaiknya disediakan proyektor khusus ruang 204 agar tidak menghambat kegiatan pembelajaran.
4. Pengaturan posisi duduk mahasiswa dengan gambar hasil proyeksi sebaiknya lebih diperhatikan kembali.
5. Jam pembelajaran Komputerisasi Musik sebaiknya jangan terlalu sore agar tidak menurunkan semangat belajar mahasiswa.
6. Sebaiknya penggunaan metode tanya jawab sebagai kegiatan inti pembelajaran tidak digunakan pada setiap pertemuan agar materi pembelajaran tidak terkesan hanya dari mahasiswa.
7. Sebaiknya mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik diubah menjadi mata kuliah wajib mengingat pentingnya keterampilan penulisan notasi balok

pada komputer bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. *Strategi Dan Tahapan Mengajar. Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru*. Bandung: Cvyrama Widya. 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2012.
- Muliawan, Jasa Ungguh. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media. 2014
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2014
- Prayitno. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo. 2009
- Ramayulis. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia. 1990.
- Ramayulis. *Profesi dan etika keguruan*. Jakarta: Kalam Mulia. 2013
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2006
- Saud, Udin Syaefuddin. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta. 2009
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Taufik. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Inti Prima. 2012.

Webtografi

<http://www.academia.edu/9832643/KOMPUTERISASI> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 08:30)

<http://exposeanak.blogspot.co.id/2010/01/komputerisasi.html> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 08:35)

<http://kuliaah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html> (diakses pada tanggal 19 Januari 2015 pukul 12:09)

<http://pckom.blogspot.co.id/2009/07/komputerisasi-data.html> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2015 pukul 08:52)

<http://visiuniversal.blogspot.com/2014/02/pengertian-dan-definisi-komputer.html> (diakses pada tanggal 7 September 2015 pukul 15:50)

GLOSARIUM

<i>Composer</i>	:	Orang yang membuat suatu lagu
<i>Copyright</i>	:	Hak cipta
<i>CPU (Central Processing Unit)</i>	:	Perangkat keras komputer yang berfungsi mengolah data dari perangkat lunak
<i>Finale</i>	:	Program penulisan notasi balok pada komputer
<i>Freeware</i>	:	Perangkat lunak gratis
<i>Landscape</i>	:	Orientasi horizontal
<i>Mouse</i>	:	Perangkat pada komputer yang berfungsi untuk mengatur posisi kursor
<i>Portrait</i>	:	Orientasi vertikal
<i>Software</i>	:	Perangkat lunak
<i>Title</i>	:	Judul
<i>Tool</i>	:	Alat
<i>Trialware</i>	:	Perangkat lunak uji coba

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Materi wawancara di bawah ini untuk mewawancarai mahasiswa peserta mata kuliah Komputerisasi Musik semester 103 tahun akademik 2015/2016 sebagai objek teliti

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Minat	Ketertarikan pada pembelajaran	1. Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?
Bahasa	Kemampuan berbahasa Inggris	2. Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris? 3. Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ? 4. Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?

	Ruang Kelas	10. Apakah ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?
Pembelajaran	Jadwal Pembelajaran Saran dan masukan	11. Apakah jadwal kelas Komputerisasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda? 12. Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerisasi Musik?

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA NARASUMBER (DOSEN)

Materi wawancara di bawah ini untuk mewawancarai dosen mata kuliah Komputerisasi Musik semester 103 tahun akademik 2015/2016 sebagai objek teliti

Aspek	Indikator	Pertanyaan
Sejarah mata kuliah Komputerisasi Musik	Sejarah terbentuknya Waktu mulai mengajar	1. Bagaimana sejarah mata kuliah Komputerisasi Musik? 2. Sejak kapan anda mengajar mata kuliah Komputerisasi Musik?
Pembelajaran	Metode pembelajaran	3. Metode apa yang anda gunakan pada proses pembelajaran Komputerisasi Musik? 4. Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran, peneliti melihat bahwa anda menggunakan metode tanya-jawab di awal pembelajaran dimana setiap

	Media Pembelajaran	<p>mahasiswa harus mempunyai pertanyaan untuk diajukan kepada dosen dan kemudian dibahas bersama. Apakah tujuan atau hasil yang anda harapkan kepada mahasiswa dari penggunaan metode ini?</p> <p>5. Mengapa anda menggunakan Finale khususnya Finale 2006 sebagai media pembelajaran Komputerisasi Musik?</p>
--	--------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Jam pembelajaran</p> <p>Ruang Kelas</p>	<p>monitor dan 5 CPU di ruang 204. Apakah perangkat komputer tersebut tidak bisa digunakan atau rusak?</p> <p>10. Dipilihnya jam perkuliahan pada pukul 16:00 WIB atau 4 sore atas kebijakan jurusan atau Mas Hery?</p> <p>11. Dari hasil wawancara, jam perkuliahan yang terlalu sore menjadi kendala bagi sebagian mahasiswa karena menurunkan semangat belajar. Bagaimana menurut anda?</p> <p>12. Dengan ukuran ruang kelas yang tersedia atau ruang 204, apakah cukup memadai mengingat jumlah peserta mata kuliah bisa sampai 20?</p>
--	--------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 3

HASIL WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Narasumber: Dina Christina M.

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?	Karena sekarang semester 3 sudah ada harmoni, nah berpikirannya tuh harmoni kan pasti bikin partitur SATB, jadi lebih enak kayaknya pake Finale supaya lebih cepet dan hasilnya pasti rapih. Dan itu pasti akan berguna juga untuk mata kuliah berikutnya
Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris?	Belum
Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ?	Sebenarnya artinya sendiri itu ada yang ngerti karena terkadang dari gambar tampilan <i>icon</i> nya itu sudah mewakili kita bakalan mau ngapain. Kayak misalnya menulis lirik itu gambar <i>icon</i> nya kan bulu ayam gitu, cuma namanya itu masih

	suka asing sih
Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?	Terkadang sih iya karena bahasa-bahasa nya sendiripun memang berbeda dari yang kita biasa gunakan, kayak misalnya <i>measure</i> , itu emang beda banget sedangkan kita biasa ngomongnya <i>bar line</i> .
Bagaimana cara mengajar dosen Komputerisasi Musik menurut anda?	Untuk kualitas pengajarnya kalo menurut saya pribadi sebenarnya cukup, tetapi terkadang yang bikin kendala itu adalah ketika kita bingung mau bertanya apa. Jadi kita setiap pertemuan itu harus menyiapkan satu pertanyaan. Nah kalo misalnya kita bener-bener udah ga tau mau nanya apa lagi, karena kasus sih ada temen saya yang seperti itu jadi serba salah. Terus juga kayak ngerasa aduh ini mau masuk tapi ga ada pertanyaan sedangkan syarat

	<p>untuk masuk perkuliahaan itu harus menyediakan satu pertanyaan</p>
<p>Apakah dosen memberikan buku atau referensi lain untuk mempelajari program <i>Finale</i> lebih dalam?</p>	<p>Kalo buku sih engga ya sebenarnya, tapi waktu itu pas lagi ditengah-tengah perkuliahan saya inget dosen tersebut memberi tahu kalo misalnya kita mau mengetahui lebih dalam lagi tentang <i>Finale</i> kita bisa ngeliat di help yang ada di <i>Finale</i> 2006 jadi katanya sih disitu ada how to use <i>Finale</i> 2006. Jadi kadang belajarnya dari situ sih</p>
<p>Menurut anda apakah anda membutuhkan buku untuk mempelajari program <i>Finale</i>?</p>	<p>Sebenarnya sih perlu-perlu, engga juga ya. Tapi kayaknya sih butuh karna lebih condong ketika kita melihat buku kita sekaligus mencoba itu akan lebih efektif sih dibandingkan kita asal mencet sendiri. Kalo misalnya kita mencet ini mau</p>

	nyari tau eh nanti salah salah mencet nanti kenapa-kenapa.
Apakah fasilitas yang disediakan sudah cukup memadai?	Kurang kalo menurut saya pribadi karna dari kondisi ruangnya kita itu untuk tekms menurut saya agak sempit. Jadi proyektor yang ditembakkan ke tembok agak mengganggu ketika seperti ada orang yang datang. Itu kan proyekturnya ditembaknya ke arah pintu jadi ketika ada orang yang datang baru masuk gitu terlambat itu jadi slidenya kehalang-halang sama pintu. Jadi emang kurang sih untuk tempatnya.
Apakah anda lebih nyaman menggunakan laptop pribadi atau menggunakan komputer yang disediakan di dalam kelas Komputerisasi Musik?	Kalo untuk fasilitasnya itu kan komputernya cuma difasilitasi satu kayaknya nah itu yang biasa dipake itu hanya mas Hery yang pake. Cuma mungkin kalo boleh saran usahakan disediakan

	<p>sih sebenarnya untuk komputernya. Mungkin memang alesannya tidak ada fasilitas komputer itu karna takut rusak nanti komputernya atau mungkin nanti tidak sesuai dengan tujuan utamanya dibeli. Cuma kalo menurut saya sih lebih enak kalo ada juga jadi tidak memberatkan juga sama kitanya.</p>
<p>Apakah ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?</p>	<p>Kalo untuk ukuran menurut saya pribadi sih memang agak kurang jadi lebih baik diperluas lagi supaya lebih enak aja gitu. Karna kebetulan juga untuk ukuran kelas tahun ini Komputerisasi Musik itu tuh lebih rame kayaknya sih ya sampe ada 8 apa 9 saya lupa. Untuk ruangnya sendiri kayaknya full banget gitu kalo untuk berdelapan atau</p>

	<p>bersembilan.</p> <p>Kalo boleh dipindah sih 212</p>
<p>Apakah jadwal kelas Komputerisasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda?</p>	<p>Sebenarnya sih ga masalah ya kalopun mau sore karna kan juga pasti dari pihak jurusannya udah ngaturin jadwalnya susah. Cuma kalo misalnya jadi kendala itu ketika kita udah menunggu untuk mata kuliah tersebut tau-taunya ngga jadi</p>
<p>Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerisasi Musik?</p>	<p>Kalo saran saya sih sebenarnya untuk cara mengajar dan proses pembelajaran tekmas ini udah cukup baik sih menurut saya tetapi jangan sampe pembatalan kelas atau penggantian jadwalnya itu tidak efektif. Jadi kalo misalnya dijadwalin ya bener-bener kita masuk gitu, jangan sampe membuang waktu yang telah disediakan</p>

HASIL WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Narasumber: Veronica Rahma

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?	Soalnya dari senior-senior itu aku dikasih tau kalo misalnya tekmus itu sebenarnya penting. Soalnya kan nanti kalo kita buat harmoni 2 atau ngga nanti pas komposisi kalo kita ngga ngerti yang ada di dalem Finale itu menghambat kita buat mengerjakan harmoni atau ngga mengerjakan komposisi. Jadi akhirnya ikut tekmus.
Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris?	Pernah
Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ?	Beberapa engga sih, tapi bukan dari bahasa Inggris itu, tapi dari gambarnya
Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?	Kadang-kadang, soalnya beda-beda. Kan ada yang kalo udah biasa pake Sibelius, ke <i>Finale</i> bingung juga kan karna cara

	<p>bahasanya beda kan. Padahal fungsinya itu sama. Nih buat kita mindahin kepala not misalnya, kalo di Sibelius namanya apa kalo di Finale special tool</p>
<p>Bagaimana cara mengajar dosen Komputerisasi Musik menurut anda?</p>	<p>Ngga ada silabusnya yang jelas gitu, jadi seharusnya dalam sebuah pembelajaran itu dia harus mempunyai rancangan-rancangan apa yang harus dituju. Kalo misalnya tujuannya supaya dia bisa tapi dengan cara dia mencari tahu sendiri itu apa bedanya kuliah sama kursus. Kalo kita kursus itu kan adalah mencari tahu yang kita ngga tahu kan, tapi kalo misalnya kita sekolah, kita kuliah itu salah satunya adalah kita mau mendapatkan ilmu dari dosen yang pasti udah ada ini loh kurikulum-kurikulumnya,</p>

	tahapan-tahapannya gitu. Jadi ga cuma dari secara penasaran kita aja
Apakah dosen memberikan buku atau referensi lain untuk mempelajari program <i>Finale</i> lebih dalam?	Ngga
Menurut anda apakah anda membutuhkan buku untuk mempelajari program <i>Finale</i> ?	Buku penting juga sih, biar ga lupa
Apakah fasilitas yang disediakan sudah cukup memadai?	Ngga. Yaa masa fasilitasnya kita punya waktu belajar dari jam 4 sampe jam setengah 6 misalnya, itu tuh jam 4 masih kepotong sama mesti nyiapin proyektor dulu lah, ngambil infocus terus kita mesti balikin lagi. Ya cari kelas yang udah ada proyektornya kek gitu apa
Apakah anda lebih nyaman menggunakan laptop pribadi atau menggunakan komputer yang disediakan di dalam kelas Komputerasi Musik?	Pake komputer jurusan
Apakah ukuran ruang kelas	Yaa udah lumayan lah

Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?	
Apakah jadwal kelas Komputerisasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda?	<p>Ngga kalo bisa jam 5 malah.</p> <p>Soalnya bentrok gitu kan sama mata kuliah lain beberapa trus jadi banyak ada yang telat juga kelasnya, kayak misalnya yang ngambil mata kuliah lain trus jadi kayak mulainya ga bareng bareng gitu</p>
Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerisasi Musik?	<p>Dibikin modul pelajaran jadi kita tau kita belajar apaan-apaan sama dianya lagi sih suka kadang-kadang masuk kadang-kadang engga terus kita udah siap masuk ternyata engga</p>

HASIL WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Narasumber: Tiyas Luga S. D.

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?	Biar bisa menggunakan Finale
Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris?	Pernah waktu SMA
Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ?	Gak semuanya
Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?	Iya, karena bahasa Inggris yang digunakan bukan bahasa Inggris yang umum, yang biasa dipelajari.
Bagaimana cara mengajar dosen Komputerisasi Musik menurut anda?	Lumayan bagus
Apakah dosen memberikan buku atau referensi lain untuk mempelajari program <i>Finale</i> lebih dalam?	Tidak
Menurut anda apakah anda membutuhkan buku untuk mempelajari program <i>Finale</i> ?	Iya butuh
Apakah fasilitas yang disediakan sudah cukup memadai?	Cukup

Apakah anda lebih nyaman menggunakan laptop pribadi atau menggunakan komputer yang disediakan di dalam kelas Komputerisasi Musik?	Laptop pribadi, karena lebih nyaman aja pake laptop sendiri
Apakah ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?	Sudah cukup
Apakah jadwal kelas Komputerisasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda?	Kendala, karena sudah menurunkan motivasi belajar jam segitu
Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerisasi Musik?	Kelasnya jangan sore-sore aja

HASIL WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Narasumber: Angela H. Siregar

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?	Karena untuk menambah kemampuan saya menggunakan Finale, itu aja.
Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris?	Tidak sih sebenarnya
Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ?	Sebenarnya sih kurang mengerti karna jarang juga sih latihan-latihannya jadi masih kurang paham sebenarnya dan penjelasannya juga dari dosennya terlalu cepat jadi kurang paham dan tidak berulang-ulang
Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?	Iya, karena saya tidak begitu bisa dalam bahasa Inggris. Jadi saya rada susah untuk memahami program-program Finale itu
Bagaimana cara mengajar dosen Komputerisasi Musik menurut anda?	Lumayan baik sih cuma kadang, terkadang itu dia dosennya itu

	<p>terlalu cepat untuk menjelaskan.</p> <p>Dan ya seperti yang saya bilang tadi dia tidak menjelaskan berulang-ulang jadi masih ada yang belum dipahami gitu jadi lumayan lah.</p>
Dia anti mengulang ya?	<p>Ya. Terlebih kepada kitanya sih yang mencari padahal kita butuh juga informasi dari dia gitu, takutnya salah kan karna pendapat orang kan berbeda-beda</p>
Apakah dosen memberikan buku atau referensi lain untuk mempelajari program <i>Finale</i> lebih dalam?	<p>Tidak, karna dia menyarankan kita untuk mencari sendiri, mencari tahu sendiri, kita coba-coba nah disitu lah kadang-kadang jadi kendalanya</p>
Menurut anda apakah anda membutuhkan buku untuk mempelajari program <i>Finale</i> ?	<p>Iya dong supaya saya tuh lebih mengerti lagi menggunakan <i>Finale</i> itu seperti apa dan lebih paham lagi</p>
Diharapkan disediakan ya?	<p>Iya betul sekali</p>
Apakah fasilitas yang disediakan sudah	<p>Ya cukup sih, sudah cukup</p>

cukup memadai?	
Apakah anda lebih nyaman menggunakan laptop pribadi atau menggunakan komputer yang disediakan di dalam kelas Komputerisasi Musik?	Lebih nyaman pribadi, karna biar bisa untuk latihannya tuh ditempat kita sendiri atau dimana jadi lebih enak pribadi
Apakah ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?	Sudah, sudah sangat cukup
Apakah jadwal kelas Komputerisasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda?	Tidak sih, karena itu tidak mengganggu rutinitas saya. Kebetulan saya juga di jam itu saya kosong jadi ga menjadi kendala
Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerisasi Musik?	Apa ya, lebih jelasnya sih materinya itu dibahas lebih lama lagi, terus diulang-ulang juga supaya lebih paham lagi. Program-program yang ada di Finale tuh apa aja kegunaanya, jadi lebih baik sih dipelajari dengan cara berulang-ulang atau dibahas lebih lama

HASIL WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Narasumber: Reza Ramadhan

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?	Pertama untuk menambah jumlah sks, terus yang kedua juga karena emang semester ini kan saya mengambil mata kuliah komposisi jadi sambil mengingat kembali gitu tentang penulisan dengan finale
Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris?	Dulu tapi sd kali ya
Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ?	Mengerti
Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?	Engga
Bagaimana cara mengajar dosen Komputerisasi Musik menurut anda?	Sebenarnya cara mengajarnya saya suka gitu jadi dia menerapkan sistem apa yang kita butuhkan kita tanya ke dia dan itu yang dibahas cuma kendalanya paling tatap

	<p>mukanya itu yang kurang terpenuhi. Sebenarnya kalo secara keseluruhan secara pengajaran sistem bagi kelasnya saya suka</p>
<p>Apakah dosen memberikan buku atau referensi lain untuk mempelajari program <i>Finale</i> lebih dalam?</p>	<p>Engga sih cuma Mas Hery pernah ngasih panduan Finalenya itu yang tersedia di softwarena itu yang Help itu</p>
<p>Menurut anda apakah anda membutuhkan buku untuk mempelajari program <i>Finale</i>?</p>	<p>Engga menurut saya semuanya udah ada disitu, udah ada di tools yang help itu, yang how to itu</p>
<p>Apakah fasilitas yang disediakan sudah cukup memadai?</p>	<p>Menurut saya kurang speaker aktif untuk dosen dan prakteknya juga kan infocus udah ada, screen udah ada, kita laptop bawa sendiri, nah cuma tinggal terkadang speaker aktifnya itu</p>
<p>Apakah anda lebih nyaman menggunakan laptop pribadi atau menggunakan komputer yang disediakan</p>	<p>Pribadi kali ya karena di kelas dibahas 2006 saya pake 2014, Finale 2014 jadi secara</p>

<p>di dalam kelas Komputerasi Musik?</p>	<p>keseluruhan sama jadi nah kalo ke pribadi sih lebih nyaman 2014 yang ada di laptop saya gitu sih. Lagian kalo di ruangan, komputernya dipake dosen</p>
<p>Jika seandainya disediakan oleh jurusan tapi Reza tetep punya laptop apakah lebih nyaman tetep pake laptop sendiri atau pake yang disini?</p>	<p>Kayaknya lebih praktis pake laptop sendiri kali ya biar mungkin langsung bisa dicoba gitu. Atau misalkan ada tugas harian, kita ga usah ribet-ribet mindahin gitu</p>
<p>Apakah ukuran ruang kelas Komputerasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?</p>	<p>Cukup lah cuma kan total 7 atau 6, ya menurut saya cukup sih</p>
<p>Apakah jadwal kelas Komputerasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda?</p>	<p>Engga, saya sih bebas lah kapan aja. Justru kendala tuh pagi ya</p>
<p>Oh kalo pagi malah kendala?</p>	<p>Bangunnya susah. Bangun pagi Sam susah. Abis sholat subuh tuh tidur lagi. Bangun siang</p>
<p>Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerasi Musik?</p>	<p>Penuhi jumlah tatap muka kali ya, itu aja</p>

HASIL WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Narasumber: Rhesti Laila Ulfa

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?	Untuk membantu menunjang mata kuliah seperti harmoni dan komposisi karena digunakan Finale kan untuk membuat tugasnya
Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris?	Ga pernah
Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ?	Hanya beberapa
Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?	Iya karena bahasa Inggris
Bagaimana cara mengajar dosen Komputerisasi Musik menurut anda?	Kurang efisien, karena ketika bertanya kadang pertanyaan itu dikembalikan lagi kepada mahasiswa, dan kalo ada pertanyaan ulang suka gitu tidak mau. Misalnya kita kan nanya kita kan daya tangkap anak kan berbeda ya , ya gitu kadang kalo

	<p>misalnya kita lupa, coba kamu inget-inget lagi gitu. Dia ga mau menjawab, dia malah membalikan suruh cari sendiri</p>
<p>Apakah dosen memberikan buku atau referensi lain untuk mempelajari program <i>Finale</i> lebih dalam?</p>	<p>Engga</p>
<p>Menurut anda apakah anda membutuhkan buku untuk mempelajari program <i>Finale</i>?</p>	<p>Butuh sih kadang untuk dipelajari sendiri, dicoba-coba</p>
<p>Apakah fasilitas yang disediakan sudah cukup memadai?</p>	<p>Tidak, ruangnya terlalu kecil</p>
<p>Apakah anda lebih nyaman menggunakan laptop pribadi atau menggunakan komputer yang disediakan di dalam kelas Komputerasi Musik?</p>	<p>Laptop sendiri sih tapi kalo ada komputer dari jurusan juga bisa sih. Engga sih sebenarnya pake komputer sendiri tuh lebih nyaman cuma kalo ada komputer fasilitas dari kampus kan bisa membantu anak-anak yang tadinya belum punya kan, yang maksudnya dia ga memaksakan untuk beli laptop gitu loh.</p>

<p>Apakah ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?</p>	<p>Kurang.</p>
<p>Jika boleh dipindah kira-kira diruangan mana yang cocok?</p>	<p>212</p>
<p>Apakah jadwal kelas Komputerisasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda?</p>	<p>Iya sih, karena bentrok. Karena saya kan bentrok dengan mata kuliah sebelumnya, karbasun. Terus juga kalo terlalu sore biasanya mood belajar itu juga agak susah sih karena udah sore kan udah cape kalo dari paginya banyak karena selasa gue banyak banget dari pagi</p>
<p>Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerisasi Musik?</p>	<p>Ruangan sih, ruangnya tuh dipindah. Kalo bisa sih fasilitas komputer. Kalo bisa sih ya. Kalo fasilitas komputer buat anak-anak kan kasian yang mau ngambil ga punya laptop. Nah jadi terjangkau bagi semua gitu komputerisasi itu kalo mau ngambil</p>

HASIL WAWANCARA NARASUMBER (MAHASISWA)

Narasumber: Vetresia Rega

Pertanyaan	Jawaban
Mengapa anda mengambil mata kuliah pilihan Komputerisasi Musik?	Yang pertama karena saya akan mengambil mata kuliah komposisi jadi supaya saya bisa mengoperasikan Finale, untuk membantu dalam mata kuliah komposisi
Apakah anda pernah mengikuti kursus atau les bahasa Inggris?	Pernah waktu SD di salah satu lembaga
Berapa lama kira-kira?	Kira-kira hampir 2 tahun sampai grade 3
Apakah anda mengerti arti pada <i>tools-tools</i> dalam program <i>Finale</i> ?	Pada dasarnya sih mengerti seperti tanda birama, slur, yang seperti piano dinamika-dinamika itu mengerti. Tetapi 30% nya kurang mengerti karena bahasanya kurang, bahasanya Inggrisnya kurang menduniawi kayak gitu jadi kurang mengerti dalam bahasa Inggris, ga ngerti juga

	mengoperasikannya gitu
Apakah bahasa yang digunakan dalam program <i>Finale</i> menjadi kendala untuk anda saat mengoperasikannya?	Tidak terlalu
Bagaimana cara mengajar dosen Komputerisasi Musik menurut anda?	Dosen itu berbeda-beda ya cara mengajarnya, paling menurut saya Pak Hery atau yang biasa disebut Mas Hery itu sudah baik mengajar sudah cukup jelas karena saya juga masuk ke tipenya Mas Hery tipenya yang cuek tapi dia memperhatikan seperti itu. Jadi kan cara mengajarnya itu harus kita bertanya dulu baru dia mau menerangkan dan menurut saya cara belajar seperti itu baik, jadi kita juga diberikan tugas pembelajaran juga dirumah supaya rajin mengoperasikannya supaya ada juga pertanyaan yang akan ditanyakan
Apakah dosen memberikan buku atau	Kalo buku sih tidak ya tidak

<p>referensi lain untuk mempelajari program <i>Finale</i> lebih dalam?</p>	<p>disuruh beli atau disuruh baca cuma referensinya cuma dia pernah memperlihatkan hasil karyanya, referensi-referensi seperti itu. Jadi hasil karyanya seperti ini ini ini, jadi menuntut kita juga harus, waw berarti kita harus bisa kayak gitu ya, dia aja bisa masa kita ga bisa</p>
<p>Menurut anda apakah anda membutuhkan buku untuk mempelajari program <i>Finale</i>?</p>	<p>Membutuhkan sih pasti iya karena menurut saya diluar sana pasti banyak yang jual buku <i>Finale-Finale</i> seperti itu. Cuma karena emang belum disuruh jadi belajarnya dari google dari internet seperti itu. Menurut saya sih penting sebenarnya</p>
<p>Apakah fasilitas yang disediakan sudah cukup memadai?</p>	<p>Kalo dalam persentasenya masih 50% lah, karna proyekturnya pun tidak tetap disitu jadi seketika kita harus make, pinjem lagi pinjem lagi. Jadi seharusnya fasilitasnya ya</p>

	<p>udah tetep disitu karna itu kan ruang komputer. Jadi seketika kita ingin make ya udah lah udah tersedia, ga cape minjem minjem lagi. Harusnya sih ada labnya bener bener khusus lab komputer</p>
<p>Apakah anda lebih nyaman menggunakan laptop pribadi atau menggunakan komputer yang disediakan di dalam kelas Komputerisasi Musik?</p>	<p>Saya sih lebih nyaman menggunakan laptop pribadi karna data-data yang saya save kan di data pribadi, jadi ketika saya ingin belajar lagi melihat lagi jadi lebih enak karna itu punya saya sendiri laptop pribadi</p>
<p>Apakah ukuran ruang kelas Komputerisasi Musik sudah cukup nyaman untuk pembelajaran anda?</p>	<p>Sudah cukup nyaman sih cuma tata cara, mungkin itunya ya apa, itu kan dia duduknya melihatnya ke kiri. Cara tempat duduknya itu loh sama proyekturnya. Jadi kita melihatnya kan ke kiri atau ga ke kanan, ke samping. Jadi</p>

	<p>cukup membuat ribet juga dan pegel juga. Dan itu juga cukup ke atas proyekturnya, ga sama kayak gitu. Jadi udah liat ke kiri atau ke kanan kita liat ke atas. Jadi cukup meribetkan juga seperti itu</p>
<p>Apakah jadwal kelas Komputerisasi Musik pada jam 4 sore menjadi kendala bagi anda?</p>	<p>Bagi saya yang semester 7 yang sudah sedikit mata kuliahnya, sedikit sih menjadi kendala karna jam 4 itu terlalu sore dan kebetulan mata kuliah saya di hari selasa itu hanya satu mata kuliah dan itu jam 8 pagi. Dan itu juga cukup merepotkan saya untuk pulang balik</p>
<p>Apakah anda mempunyai saran atau masukan untuk mata kuliah Komputerisasi Musik?</p>	<p>Seperti tadi suasana kelasnya, cara posisi duduk dengan posisi proyektor lebih dibaguskan lagi sama mungkin jam kuliahnya juga kalo bisa sih jangan terlalu sore karna ngantuk</p>

Lampiran 5

HASIL WAWANCARA DENGAN NARASUMBER (DOSEN)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sejarah mata kuliah Komputerisasi Musik?	Komputerisasi Musik sudah ada sejak tahun 2008, dan dosennya adalah Oky Rainhard. Awalnya namanya adalah Teknologi Musik, lalu berubah menjadi Komputerisasi Musik.
2	Sejak kapan anda mengajar mata kuliah Komputerisasi Musik?	Saya mengajar sejak sekitar tahun 2009
3	Metode apa yang anda gunakan pada proses pembelajaran Komputerisasi Musik?	Metode yang saya gunakan adalah ceramah dan demonstrasi sesuai dengan yang di Satuan Ajaran Pendidikan. Awalnya selalu ikut SAP, tapi pada 3 semester terakhir saya juga menggunakan metode tanya-jawab. Jadi contohnya materi yang ada di pertemuan ke sepuluh, bisa dibahas di pertemuan ke tiga kalau ada mahasiswa yang mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi ke sepuluh itu. Selain itu materi yang belum dibahas juga tetap saya bahas tapi dengan cara memberi kuis terlebih dahulu, mahasiswa mencari

		<p>jawabannya, baru kita bahas pemecahannya.</p> <p>Saya anti mengulang kalo di kelas, jadi jika sudah dijelaskan di pertemuan sebelumnya tapi ada yang menanyakan materi tersebut, saya ga mau jawab. Saya suruh dia nanya sama mahasiswa yang udah saya ajarin materi tersebut. Karena membuang waktu untuk mahasiswa lainnya yang sudah mengerti. Tapi saya tetap mengulang di terakhir-terakhir sebagai evaluasi.</p>
4	<p>Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran, peneliti melihat bahwa anda menggunakan metode tanya-jawab di awal pembelajaran dimana setiap mahasiswa harus mempunyai pertanyaan untuk diajukan kepada dosen dan kemudian dibahas bersama. Apakah tujuan atau hasil yang</p>	<p>Supaya mahasiswa belajar dulu di rumah. Kan kalo mengajukan pertanyaan, berarti dia punya masalah. Nah berarti dia cari dulu masalahnya kira-kira dia ga bisa apa. Supaya sebelum kelas dimulai, dia sudah ngutak-ngatik dulu.</p>

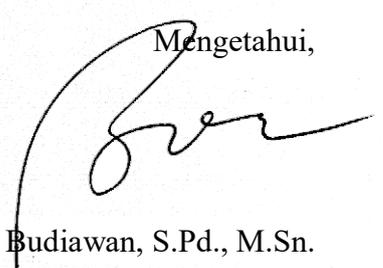
	anda harapkan kepada mahasiswa dari penggunaan metode ini?	
5	Mengapa anda menggunakan Finale khususnya Finale 2006 sebagai media pembelajaran Komputerisasi Musik?	Saya meneruskan dari Oky, jadi memang dari sebelumnya sudah pakai <i>Finale</i> . Mengapa versi 2006 itu karena lebih stabil menurut saya di semua komputer.
6	Apakah ada buku pembelajaran <i>Finale</i> guna sebagai sarana pembelajaran di luar kelas?	Yang ada hanyalah <i>User Manual</i> yang ada di dalam <i>Finale</i> . Kalau beli program aslinya, sebenarnya dapat buku tapi itu juga bahasa Inggris. Untuk buku berbahasa Indonesia belum ada.
7	Latar belakang perekonomian orang tua mahasiswa tentu berbeda-beda. Bagaimana jika ada mahasiswa yang tidak mampu memiliki laptop namun ingin mengambil mata kuliah Komputerisasi Musik?	Mahasiswa bisa menggunakan komputer saya atau komputer untuk dosen yang ada di ruangan. Saya bisa pakai laptop.

8	<p>Bagaimana dengan mahasiswa yang tidak membawa laptop pada saat perkuliahan? Apakah mahasiswa tersebut tetap dibolehkan mengikuti kegiatan pembelajaran?</p>	<p>Tetap boleh mengikuti perkuliahan, kan bisa pakai komputer untuk dosen itu.</p>
9	<p>Berdasarkan hasil observasi pada sarana dan prasarana, peneliti melihat ada 4 buah monitor dan 5 CPU di ruang 204. Apakah perangkat komputer tersebut tidak bisa digunakan atau rusak?</p>	<p>Beberapa <i>CPU</i> masih bisa berfungsi, beberapa lagi rusak. Sementara semua monitor itu rusak. Lagian kondisinya juga sudah tidak layak dan ketinggalan jaman. Kalau mengajukan pengadaan alat itu tidak bisa dalam waktu cepat. Ketika alat yang diajukan sudah ada, bisa jadi dalam waktu itu alat sudah ketinggalan jaman juga. Kan teknologi berkembangnya cepat.</p>
10	<p>Dipilihnya jam perkuliahan pada pukul 16:00 WIB atau 4 sore atas kebijakan jurusan atau Mas Hery?</p>	<p>Begini, sebenarnya saya memasukan jadwal Komputerisasi Musik itu terakhir setelah jadwal-jadwal mata kuliah lain ditetapkan. Jadi mengalah, bagiannya ya itu sore karena ruangnya sudah terpakai. Selain itu saya juga menanyakan dulu sama mahasiswanya bisanya kapan supaya ga bentrok sama mata kuliah lain</p>

		yang dia ambil.
11	Dari hasil wawancara, jam perkuliahan yang terlalu sore menjadi kendala bagi sebagian mahasiswa karena menurunkan semangat belajar. Bagaimana menurut anda?	Konsep yang benar seharusnya kan semangat belajar tidak mengenal waktu. Lagipula jadwal yang ditentukan itu juga berdasarkan kesepakatan sama mahasiswanya juga kan bisanya kapan.
12	Dengan ukuran ruang kelas yang tersedia atau ruang 204, apakah cukup memadai mengingat jumlah peserta mata kuliah bisa sampai 20?	Setiap jurusan kan pasti memiliki lab komputer, dan lab komputer kita itu ruang 204. Walaupun komputer yang ada sudah kurang layak. Tapi pernah ketika benar-benar penuh yang mengikuti perkuliahan, kita menggunakan ruang 212 sebagai kelas.

Jakarta, 20 Januari 2016

Mengetahui,


Hery Budiawan, S.Pd., M.Sn.

Lampiran 5

HASIL WAWANCARA DENGAN PAKAR

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah penggunaan metode tanya-jawab sebagai kegiatan inti pembelajaran mata kuliah Komputerisasi Musik sudah cukup efektif?	Jelas kurang efektif, karena seharusnya dalam pembelajaran notasi musik diberikan dahulu pengantar notasi musik (gardner read sampai dengan kurt stone sebagai salah satu referensi), kemudian praktik penulisan notasi musik dengan komputer membutuhkan dasar operasional komputer. Dan apabila dibawa dalam materi music engraving maka membutuhkan materi lebih dari sekedar pengetahuan dasar notasi musik dimana music engraving adalah seni menulis notasi musik sesuai dengan kaidah penulisan yang berlaku dan disesuaikan dengan kebutuhan composer atau pemain musik. Seyogyanya bisa dimulai dengan menganalisis partitur awal kemudian menggunakan tool2 yang ada di dalam Finale hingga manipulasi grafis dibanding dengan sekedar tanya jawab yang harusnya ada di akhir pelajaran. Totally different area antara sekedar

		menulis notasi musik di Finale, dan menyajikannya sebagai sebuah karya artistik.
2	Pada mata kuliah ini tidak tersedia buku ataupun modul, namun dosen memberikan referensi yaitu User Manual pada program Finale. Menurut mas Dhodi pentingkah adanya buku untuk pengoperasian program Finale?	Penting banget. Kalo kuliahnya Finale yaa minimal bukunya Mark Johnson atau Tom Rudolph. Manual reference ya beda lah, buat apa ada dosen kalo disuruh baca manual hehehe.
3	Menurut mas Dhodi sebaiknya disediakan fasilitas komputer oleh jurusan atau mahasiswa tetap membawa laptop masing-masing?	Kalo niat kuliah bikin mata pelajaran itu harusnya sih disediakan sesuai dengan standardnya, kecuali emang mahasiswa lebih seneng byod (bring your own device).

Jakarta, 2 Februari 2016

Mengetahui,



Dhodi Augusta

Lampiran 6**SURAT KETERANGAN WAWANCARA NARASUMBER**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hery Budiawan, S.Pd., M.Sn

Menerangkan bahwa,

Nama : Samuel Hasiholan

Nomor Registrasi : 2815111107

Mahasiswa : Program Studi Sendratasik

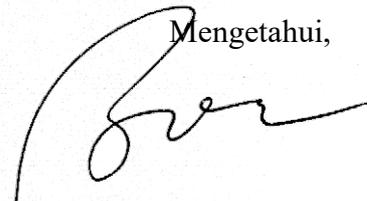
Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Adalah benar-benar melakukan wawancara sebagai narasumber skripsi dengan judul **Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta** yang mengambil tempat di Gedung S, Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Januari 2016

Mengetahui,


Hery Budiawan. S.Pd., M.Sn.

Lampiran 7**SURAT KETERANGAN WAWANCARA PAKAR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhodi Agusta

Menerangkan bahwa,

Nama : Samuel Hasiholan

Nomor Registrasi : 2815111107

Mahasiswa : Program Studi Sendratasik

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Adalah benar-benar melakukan wawancara sebagai pakar skripsi dengan judul **Pembelajaran Mata Kuliah Komputerisasi Musik di Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas Negeri Jakarta**. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 2 Februari 2016

Mengetahui,



Dhodi Agusta

Lampiran 8**BIODATA NARASUMBER**

Nama : Hery Budiawan

Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 28 Oktober 1979

Kewarganegaraan : Indonesia

Agama : Islam

Profesi : Dosen Prodi Pendidikan Sendratasik Universitas
Negeri Jakarta

Kontak : 08159507676

Lampiran 10**FOTO**

Gambar 6. Peneliti melakukan wawancara kepada dosen mata kuliah Komputerisasi Musik
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Lampiran 11

RPKPS²

(Rencana Program Dan Kegiatan Pembelajaran Semester)

1. **Nama Matakuliah** : Teknologi Musik / Komputerisasi Musik
2. **Kode / SKS** : /2 SKS
3. **Prasyarat** : Teori Musik 2
4. **Status Matakuliah** : Pilihan

5. Deskripsi Singkat Matakuliah:

Mata kuliah berisi tentang pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar penggunaan *software* penulisan notasi balok (finale dan Sibelius). Mata Kuliah ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan drill. Dan menggunakan penilaian terhadap mahasiswa secara langsung.

6. Tujuan Pembelajaran:

Memiliki disiplin, komitmen, dan integritas serta kemampuan bekerjasama dan menguasai struktur dan materi kurikulum bidang studi seni musik serta berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan disekolah formal dan masyarakat

7. Capaian pembelajaran perkuliahan:

Menguasai konsep penguasaan *tools* pada *software*, mampu menyajikan karya-karya musik yang sederhana dan pembuatan

penulisan, dan mampu bertanggung jawab pada diri sendiri dan dunia luar.

8. Materi Pembelajaran :

Teori musik dasar, pengenalan hardware dan software,

9. Evaluasi yang direncanakan:

Setiap perkuliahan akan dilihat beban tugas yang diberikan dan akan penilaian harian, Setelah perkuliahan pertemuan 1-7, pada perkuliahan ke 8 diadakan ujian tengah semester, Perkuliahan pertemuan ke 16 memeriksa persiapan untuk ujian.

10. Bahan / Sumber informasi:

Manual book finale 2006, dan internet

SILABUS

MATA KULIAH : Teknologi Musik
SKS : 2 SKS
SEMESTER : 103
DOSEN : Hery Budiawan

Standar Kompetensi: Memahami cara belajar dan menerapkan cara mengoperasikan tools yang ada pada software.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Pengalaman Belajar			Strategi pembelajaran	Proses Pembelajaran		Sumber Belajar
			T (%)	P (%)	L (%)		Tatap Muka	Mandiri	
Mahasiswa mampu mengoperasikan program (software) penulisan notasi balok dengan media komputer	Mahasiswa Dapat menjelaskan fungsi media komputer	pengenalan komputer (hardware dan software)	100'	-	-	Seramah Demonstrasi	√	√	Manual Read Finale 2006 Video Tutorial Finale 2006
	Mahasiswa Dapat mengaplikasikan dasar-dasar tools pada program finale 2006	Nama-nama tools pada program Finale 2006	20'	80'	-	Performa	√	√	
	Mahasiswa dapat membuat notasi balok dengan 1 dan 2 suara (paduan suara)	clef tools, measure tool, lyric tools, mas edit tools	30'	270'	-	Performa	√	√	
Mahasiswa dapat membuat notasi dengan berbagai instrument dan tanda dinamik	Mahasiswa dapat membuat notasi dengan berbagai instrument dan tanda dinamik	grafik tools, expression tools, smartshape tools	30'	270'	-	Performa	√	√	
	Mampu mengevaluasi dan membuat notasi balok dengan notasi modern	Ujian Tengah Semester	30'	70'	-	- Performa - Diskusi	√	√	

Lampiran 12

DAFTAR KELAS/NILAI MATA KULIAH

Tahun Akademik : 2 2008/2009	Semester : 090
Kode Seski : 2893	Mata Kuliah : Teknologi Musik
Nama Dosen : Rien Safrina	Kode MK : 25154012

No	Noreg	Nama Mahasiswa	H S I A Total	Nilai
1	2815051545	ASEP NUROHMAN		B
2	2815053184	MUHAMMAD IHSAN		B
3	2815053185	SABIQUL KHOIROT NST		E
4	2815053191	AGNI DWI ELFAHMI		A
5	2815056473	TOPAN BAYU AJI		B
6	2815056475	CYNTHIA GRACE ANGELA		C
7	2815056477	ZULFIKAR ABRIANTO		B
8	2815056481	ADAM RENOVYANSYAH		E
9	2815056496	SEPTRIAS PRASETYA		B
10	2815056498	BAGUS WALUYO ARIF		B
11	2815081805	TEGI MERKURI		A
12	2815089188	POLMARIA SIHOTANG		B
13	2815079297	Pongki Nuzirwan		A

Nb : H = Hadir, S = Sakit, I = Ijin, A = Alpa, Total = Jumlah Tatap muka

Catatan : Bila nama mahasiswa tidak tercantum di daftar kelas, berarti mahasiswa belum ambil seksi tersebut

Jakarta, Rabu 27-Mei-2015
Ketua Program Studi Seni Musik

Arty Budiono
NIP. 131847070



DAFTAR KELAS/NILAI MATA KULIAH

Tahun Akademik : 1 2013/2014	Semester : 099
Kode Seksi : 2880	Mata Kuliah : Komputerisasi Musik
Nama Dosen : Heri Budiawan	Kode MK : 25154062

No	Noreg	Nama Mahasiswa	H	S	I	A	Total	Nilai
1	2815091249	GILANG LUPITASARI						A
2	2815092117	CLOUDYO BERNADOES S						A
3	2815096449	GUNTUR HARDIANSYAH						E
4	2815102264	MARSHINTA VALENTINE						A
5	2815102265	APSARI RARA NASTITI						A
6	2815102275	SEPTIART ARTIN S						A
7	2815106610	KIBAR MUHAMMAD PEMBE						B
8	2815106611	ANDRE NURHIDAYAT						E
9	2815115641	Hendro Prasetyo						B
10	2815115643	ANGELA HOZANNA SIREG						E
11	2815115644	MIVTHA DARA O						A
12	2815115645	PUJI RAHMAWATI						A

Nb : H = Hadir, S = Sakit, I = Ijin, A = Alpa, Total = Jumlah Tatap muka

Catatan : Bila nama mahasiswa tidak tercantum di daftar kelas, berarti mahasiswa belum ambil seksi tersebut

Jakarta, Rabu 27-Mei-2015
Ketua Program Studi Seni Musik

Arly Budiono
NIP. 131847070



Lampiran 13**BIODATA PENELITI**

Nama : Samuel Hasiholan

Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta, 22 September 1993

Alamat : Kp. Sawah RT 008/03 Srengseng Sawah, Jakarta Selatan

Pendidikan : 1999 - 2005 SDN 04 Jakarta
2005 - 2008 SMPN 41 Jakarta
2008 - 2011 SMAN 49 Jakarta
2011 - sekarang Prodi Pendidikan Sendratasik,
Universitas Negeri Jakarta

Kontak : 08561565552
raptordesaji@gmail.com