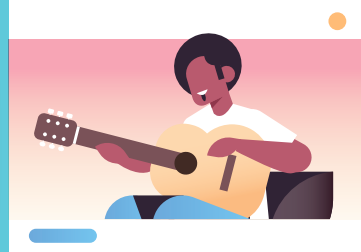
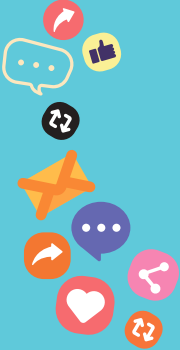




BRIN
BADAN RISET
DAN INOVASI NASIONAL

Riyan Hidayatullah

Pembelajaran MUSIK Secara Daring



Riyan Hidayatullah

Pembelajaran MUSIK Secara Daring



Buku ini tidak diperjualbelikan

Diterbitkan pertama pada 2023 oleh Penerbit BRIN

Tersedia untuk diunduh secara gratis: penerbit.brin.go.id



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Lisensi ini mengizinkan Anda untuk berbagi, mengopi, mendistribusikan, dan mentransmisi karya untuk penggunaan personal dan bukan tujuan komersial, dengan memberikan atribusi sesuai ketentuan. Karya turunan dan modifikasi harus menggunakan lisensi yang sama.

Informasi detail terkait lisensi CC BY-NC-SA 4.0 tersedia melalui tautan: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Riyan Hidayatullah

Pembelajaran **MUSIK** Secara Daring



Penerbit BRIN

Buku ini tidak diperjualbelikan

© 2023 Riyan Hidayatullah

Katalog dalam Terbitan (KDT)

Pembelajaran Musik Secara Daring/Riyan Hidayatullah–Jakarta: Penerbit BRIN, 2023.

xx hlm. + 234 hlm.; 14,8 × 21 cm

ISBN 978-623-8372-12-6 (PDF)


- | | |
|---------------------|----------------|
| 1. Pendidikan Musik | 2. Seni Musik |
| 3. Daring | 4. Era Digital |

780.7

Editor Akuisisi : Prapti Sasiwi
Copy editor : Prapti Sasiwi
Proofreader : Emsa Ayudia Putri & Noviasuti Putri Indrasari
Penata isi : Utami Dwi Astuti
Desainer sampul : Meita Safitri

Edisi Pertama: November 2023



Diterbitkan oleh:
Penerbit BRIN, Anggota Ikapi
Direktorat Repositori, Multimedia, dan Penerbitan Ilmiah
Gedung B.J. Habibie, Jl. M.H. Thamrin No.8,
Kb. Sirih, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340
Whatsapp: +62 811-1064-6770
E-mail: penerbit@brin.go.id
Website: penerbit.brin.go.id
 PenerbitBRIN
 @Penerbit_BRIN
 @penerbit.brin

DAFTAR ISI

Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xi
Pengantar Penerbit	xiii
Prakata	xv
Ucapan Terima Kasih.....	xix
BAB I Pendahuluan	1
A. Memahami Secara Singkat Isi Buku.....	1
B. Memahami Pembelajaran Musik Secara Daring.....	4
C. Konstruksi Pemahaman.....	7
D. Pembelajaran Daring.....	12
E. Jenis Pembelajaran Daring.....	15
BAB II Etika dalam Pembelajaran Daring.....	23
A. Etika dalam Dunia Virtual	23
B. Etika Digital dalam Pembelajaran Daring	27
C. Media Sosial dalam Pendidikan Musik	34
D. Konteks Pandemi Covid-19	37
E. Konsep ‘Merdeka’ dalam Pembelajaran Musik Secara Daring	44
BAB III Desain Kurikulum Pembelajaran Musik Secara Daring	47
A. Kurikulum Pembelajaran Musik Secara Daring.....	47

	B. Tujuan Penyusunan Kurikulum Pembelajaran Musik Secara Daring.....	53
	C. Menyusun Kurikulum Pembelajaran Musik Secara Daring.....	60
BAB IV	Pedagogi Pembelajaran Daring	71
	A. Pedagogi Musik.....	71
	B. Konten Era Digital.....	74
	C. Pedagogi Teknologi dan Pengetahuan Konten.....	80
BAB V	Aktivitas Pembelajaran Musik Secara Daring	89
	A. Aktivitas Pengajaran Musik Secara Daring.....	89
	B. Mengelola Pembelajaran Musik Jarak Jauh.....	97
BAB VI	Sistem Pengelolaan Pembelajaran Musik	103
	A. Memahami Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring.....	103
	B. Membuat Sistem Pembelajaran Musik Menggunakan Google Classroom.....	107
BAB VII	Strategi, Sumber Belajar, dan Aplikasi Pembelajaran Musik	119
	A. Prinsip Belajar Musik Secara Daring.....	119
	B. Merencanakan Pembelajaran.....	121
	C. Jenis-jenis Media Sosial.....	125
	D. Sumber-sumber Pembelajaran Musik.....	128
	E. Aplikasi Berbasis Komputasi Awan (<i>Cloud Computing</i>).....	132
	F. Aplikasi Musik Berjenis Aplikasi Web.....	133
	G. Sumber Belajar Terbuka untuk Pembelajaran Musik.....	136
BAB VIII	Optimalisasi Media Sosial Untuk Pembelajaran Musik	139
	A. YouTube.....	140
	B. Facebook.....	150
	C. Instagram.....	152
	D. Twitter.....	154
	E. Whatsapp.....	155
	F. TikTok.....	157
	G. Telegram.....	160

BAB IX	Evaluasi Pembelajaran Musik Secara Daring	163
	A. Konsep Penilaian Pembelajaran	163
	B. Melakukan Penilaian Musik	167
	C. Mengelola Portofolio Digital.....	177
	D. Profil Kurikulum.....	182
	E. Non-Fungibe Tokens (NFT) Sebagai Instrumen Pengelolaan Data Siswa	183
	F. Penilaian Melalui Pengamatan.....	186
	G. Penugasan dan Tes	188
BAB X	Penutup	189
	Lampiran	191
	Glosarium.....	211
	Daftar Pustaka.....	219
	Tentang Penulis.....	231
	Indeks	233

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Elemen Pembelajaran Musik Secara Daring	14
Gambar 3.1	Contoh Pembelajaran Musik Terpadu	52
Gambar 3.2	Taksonomi Bloom	56
Gambar 3.3	Model Pembangunan Kapasitas Pengajar Daring	59
Gambar 3.4	Komponen Tujuan Pembelajaran Musik Daring	69
Gambar 4.1	Pengelolaan Materi Musik dalam Pembelajaran	74
Gambar 4.2	Pedagogi digital terbentuk dari perpaduan pedagogi, kurikulum, dan informasi di ruang virtual.	80
Gambar 4.3	<i>Technological Pedagogical and Content Knowledge</i> (TPACK)	83
Gambar 5.1	Mengapresiasi Sekaligus Menganalisis Pertunjukan Musik Melalui YouTube.....	95
Gambar 5.2	Guru memimpin ensambel virtual melalui Zoom secara virtual.	100
Gambar 7.1	Tangkapan Layar Pencarian Aplikasi Web Musik dalam Mesin Pencari Google Pencarian Aplikasi Web Musik dalam Mesin Pencari Google	135
Gambar 7.2	“Muscores” Salah Satu Aplikasi Musik Berbasis Web yang Cukup Populer Digunakan	136
Gambar 8.1	Salah Satu Kanal YouTube Pembelajaran Musik yang Terkelola dengan Baik	143

Gambar 8.2	Materi Video “ <i>Backing Track</i> ” (karaoke) untuk Pembelajaran Vokal	144
Gambar 8.3	Pertunjukan Virtual yang Dilakukan Sendiri Oleh Seorang Pembuat Konten di YouTube	147
Gambar 8.4	<i>Looping performance</i> oleh Alfyy Rev	148
Gambar 8.5	Tampilan Aplikasi DJ Loop Pad yang Dapat di Unduh melalui Play Store di smartphone Android	149
Gambar 8.6	Tampilan Aplikasi DJ Loop Pad yang Dapat di Unduh Melalui Play Store di smartphone Android	150
Gambar 8.7	Grup Facebook digunakan Sebagai Sumber Pengetahuan dan Diskusi	151
Gambar 8.8	Akun Instagram untuk Menyebarkan Infografis Seputar Teori Musik	154
Gambar 8.9	Indra Aziz, Guru Vokal yang Menggunakan TikTok Sebagai Media Mengajar	158
Gambar 8.10	Akun TikTok Indra Aziz untuk Pembelajaran Musik.	159
Gambar 9.1	Google Form Digunakan untuk Membuat Tes Berjenis Kuis pada Kelas Musik	169

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pengalaman Belajar Siswa.....	61
Tabel 3.2	Pengembangan Konsep Musik.....	63
Tabel 3.3	Elemen pada Kurikulum Pembelajaran Musik.....	65
Tabel 7.1	Klasifikasi Jenis Media Sosial dan Platform	125
Tabel 7.2	Berbagai Platform Musik yang Bisa Digunakan untuk Pembelajaran Musik.....	127
Tabel 7.3	Aplikasi-aplikasi dalam Chrome Music Lab	129
Tabel 7.4	Kanal YouTube Pembelajaran Musik	131
Tabel 7.5	Aplikasi Pembelajaran Musik Terbuka Berbasis Penyimpanan Awan.....	133
Tabel 9.1	Contoh Format Daftar <i>Checklists</i>	170
Tabel 9.2	Contoh Skala Penilaian	171
Tabel 9.3	Contoh Rubrik Penilaian	172
Tabel 9.4	Contoh Format Penilaian Portofolio dalam Pembelajaran Musik.....	174
Tabel 9.5	Dokumen dan Data Digital untuk Portofolio Pembelajaran Musik.....	179

Buku ini tidak diperjualbelikan



PENGANTAR PENERBIT

Sebagai penerbit ilmiah, Penerbit BRIN mempunyai tanggung jawab untuk terus berupaya menyediakan terbitan ilmiah yang berkualitas. Upaya tersebut merupakan salah satu perwujudan tugas Penerbit BRIN untuk turut serta membangun sumber daya manusia unggul dan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang diamanatkan dalam pembukaan UUD 1945.

Berawal dari keprihatinan dan kekhawatiran akan berlangsungnya pendidikan musik di Indonesia, serta banyaknya tenaga pendidik musik yang belum familiar dan adaptif dengan pembelajaran daring, mendorong penulis untuk menulis buku ini. Penulis berharap buku ini dapat memberikan informasi referensi, dan sarana untuk menyebarkan pengetahuan musik di internet yang masih banyak belum digali.

Diharapkan buku ini dapat memberikan gambaran secara lengkap tentang pembelajaran dan pengajaran musik secara daring. Informasi yang terdapat dalam buku ini berupa penyajian secara deskripsi dan visual sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh seluruh pembaca dan pemelajar. Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penerbitan buku ini.

Penerbit BRIN



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang tak pernah habis memberikan limpahan rahmat, karunia, taufik, dan hidayahnya sehingga apa pun yang kita lakukan saat ini bernilai ibadah dan membawa keberkahan. Atas izin-Nya pula buku berjudul *Pembelajaran Musik Secara Daring* dapat diselesaikan.

Perkembangan teknologi digital dan akses ruang virtual saat ini makin masif. Terlebih situasi pandemi Covid-19 ikut mendorong kesadaran masyarakat untuk menyesuaikan segala aktivitas belajar secara daring. Belajar dan bekerja dari rumah menjadi solusi, karena ruang gerak secara fisik sangat terbatas. Hal ini kemudian memunculkan berbagai ide kreatif untuk memulai pembelajaran jarak jauh. Berbagai *workshop*, seminar, dan konferensi kemudian diadakan oleh berbagai institusi dan lembaga untuk memperkenalkan model pembelajaran jarak jauh. Sebagian masyarakat mampu beradaptasi dengan cepat, tetapi tidak sedikit juga yang mengalami berbagai persoalan teknis. Setelah berbagai format pembelajaran daring ditawarkan, muncul polemik berkaitan dengan kesiapan lembaga, pengajar, dan siswanya. Migrasi pembelajaran dari pembelajaran fisik ke digital tentu bukan persoalan mudah. Banyak

informasi, data, dan sistem yang harus dikembangkan dan ini akan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Buku ini ditulis berdasarkan rasa prihatin dan cemas akan keberlangsungan pendidikan musik khususnya di Indonesia. Masih banyak tenaga pendidik musik yang belum mengetahui bagaimana menyesuaikan pembelajaran mereka secara daring. Oleh karena itu, buku ini tidak hanya ditulis untuk para instruktur, guru-guru musik, para dosen, atau mahasiswa, tetapi juga bisa dikonsumsi oleh seluruh pihak yang membutuhkan pengetahuan terbaru tentang pembelajaran musik secara daring. Melalui buku ini penulis ingin menyampaikan banyak persoalan, mulai dari hal-hal yang bersifat filosofis hingga ke persoalan praktis. Buku ini disusun berdasarkan kumpulan pengalaman penulis, diskusi, literatur-literatur, dan hasil penelitian. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara lengkap tentang pembelajaran dan pengajaran musik secara daring.

Buku ini merupakan buku pegangan wajib mata kuliah bertema kependidikan dan pengajaran musik di perguruan tinggi. Buku ini ditulis dengan tujuan memberikan informasi, referensi, dan sarana untuk menyebarkan pengetahuan musik di internet yang masih banyak belum terduga. Informasi yang terdapat dalam buku ini berupa penyajian secara deskripsi, visual, dan diharapkan dapat diterima bagi seluruh pembaca dan pemelajar. Untuk lebih memahami materi dalam buku ini, pembaca sekurang-kurangnya memiliki pengetahuan dasar pendidikan musik, serta mengerti istilah-istilah dasar dalam musik, dan istilah baru tentang teknologi musik. Dengan demikian pemahaman dalam membaca buku dapat lebih optimal.

Materi tersusun atas sembilan bab, yaitu (1) memahami pembelajaran musik secara daring; (2) etika dalam pembelajaran daring; (3) pedagogi pembelajaran daring; (4) aktivitas pembelajaran musik secara daring; (5) membuat sistem pengelolaan pembelajaran musik; (6) strategi, sumber belajar, dan aplikasi pembelajaran musik; (7) optimalisasi media sosial untuk pembelajaran musik; (8) evaluasi pembelajaran musik secara daring; dan (9) desain kurikulum pembelajaran musik secara daring. Bagi mahasiswa yang berasal dari

prodi pendidikan musik, buku ini memperkaya pemahaman literasi digital. Sementara itu, untuk mahasiswa yang berasal dari program studi non-pendidikan, buku ini menjadi suplemen dalam mengajar musik. Buku ini merupakan bentuk pengembangan dari sebuah gagasan tentang praktik pengajaran musik di era digital. Secara umum, buku ini sebetulnya bisa diaplikasikan ke dalam bidang studi atau disiplin ilmu lain, karena beberapa teknis penggunaan aplikasi juga dibahas. Selain buku ini, diharapkan pembaca juga menelusuri buku penulis sebelumnya yang berjudul: *Pendidikan Musik Pendekatan Musik Untuk Anak di Era 4.0*. Buku ini ditulis tahun 2019–2020. Untuk melengkapi pemahaman yang lebih komprehensif, pembaca juga diharapkan membaca sumber-sumber lain yang bisa didapatkan melalui jurnal, prosiding, dan artikel-artikel lain yang berhubungan dengan kata kunci dalam buku ini.

Penulis menyadari buku ini masih jauh dari sempurna, untuk itu perbaikan sangat perlu agar tercapai kualitas yang diinginkan. Penulis sangat terbuka untuk melakukan diskusi, bedah buku, atau sekadar memberikan kritik dan saran untuk meningkatkan kualitas penulisan di dalamnya.

Bandar Lampung, 27 Januari 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung (Unila) merupakan satuan unit yang fokus dalam bidang pengembangan kependidikan. Salah satu dari satuan perangkat terkecil dari FKIP Unila adalah Program Studi Pendidikan Musik (PSPM). Mahasiswa PSPM secara umum dibekali dengan dua kurikulum, yakni kurikulum konten musik dan kurikulum kependidikan musik. Khusus untuk kurikulum kependidikan musik memerlukan banyak penyesuaian terhadap kebutuhan pembelajaran secara daring.

Buku *Pembelajaran Musik Secara Daring* ini digunakan sebagai acuan utama mata kuliah kependidikan musik, terutama yang berkaitan dengan aspek teknologi pembelajarannya. Kurangnya literatur tentang pengajaran musik secara daring, mendorong penulis untuk menyusun buku ini. Buku ini memang diperuntukkan bagi pengajar musik secara global dan orang tua yang mendidik anaknya untuk belajar musik secara daring. Materi dalam buku ini tidak hanya berisi pengetahuan dasar tentang pemanfaatan aplikasi dalam praktik musik secara daring, tetapi juga dalam konteks pembelajaran yang lebih komprehensif. Materi yang didiskusikan dalam buku ini lebih banyak berbicara tentang diskursus pembelajaran musik dan

persoalan etis yang dikaitkan dengan wacana digitalisasi secara global.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya buku ini banyak mendapat bantuan dan dukungan moril maupun materiel dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Penerbit BRIN dan seluruh tim akuisisi;
- 2) Rektor Universitas Lampung ;
- 3) Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
- 4) Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Universitas Lampung;
- 5) Ketua Program Studi Pendidikan Musik FKIP Universitas Lampung;
- 6) Orang tua, terutama istri dan anak-anak yang selalu memberikan dukungan dan merelakan waktunya untuk penulis dalam menyelesaikan buku ini;
- 7) Para informan dalam penulisan buku ini.

Semoga Allah Swt. dapat memberikan pahala dan limpahan rahmat karunia-Nya kepada semua pihak yang telah disebutkan di atas dan pihak-pihak lain yang tidak disebutkan. *Amiin Yaa Robbal Alamiin.*

Jazakallahu Khairan Katsiira. Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Bandar Lampung, 27 Januari 2023

Penulis

BAB I PENDAHULUAN

A. Memahami Secara Singkat Isi Buku

Bab 1 buku ini membahas tentang pemahaman dasar pembelajaran daring. Bab ini akan mengupas sudut pandang umum tentang pembelajaran daring yang bersifat kompleks. Dibutuhkan sebuah konstruksi pemahaman yang komprehensif sebelum guru menyelenggarakan pembelajaran musik secara daring. Penguasaan terhadap teknologi; melihat kelebihan dan tantangan dalam pembelajaran musik secara daring; serta menyediakan sistem, kurikulum, dan berbagai elemen-elemen penting lainnya, menjadi kebutuhan primer. Pembelajaran daring terdiri atas berbagai jenis, mulai dari sinkronus, asinkronus, dan campuran.

Bab 2 buku membahas tentang etika dalam pembelajaran daring. Ruang virtual adalah sebuah lingkungan baru tempat bersosialisasi secara virtual. Oleh karena itu, setiap kebiasaan, moral, dan perilaku memiliki standardisasi sendiri. Memahami ruang virtual berarti ikut memahami penggunaannya, mengetahui karakterisasi masyarakat virtual yang biasa disebut sebagai komunitas virtual atau komunitas digital. Penyalahgunaan informasi dan data dapat menyebabkan kekacauan. Penggunaan media sosial bisa memiliki sisi baik dan buruk. Media sosial bisa sangat berguna untuk kepentingan pembelajaran, tetapi juga menimbulkan kerusakan sosial yang

cukup masif. Guru musik perlu menyadari aspek penting lain dalam penggunaan internet, terutama yang menyangkut psikologi pengguna dan cara mereka bersosialisasi.

Bab 3 membahas tentang pedagogi dalam pembelajaran musik di ruang virtual. Mengajarkan musik menggunakan teknologi tidak hanya memanfaatkan kecanggihan aplikasi dan perangkat digital, tetapi lebih jauh lagi, seorang pengajar atau guru musik perlu memahami tentang dasar-dasar pedagogi. Pedagogi tidak hanya berkaitan dengan aspek pengajaran, tetapi juga tentang penggunaan teknologi dalam pengajaran yang disebut sebagai pedagogi digital. Pengetahuan tentang konten musik dan konten teknologi juga menjadi elemen pendukung lainnya yang tidak kalah penting. Pedagogi teknologi dan pengetahuan konten atau lebih populer dengan *technological pedagogical and content knowledge* (TPACK) menjadi kebutuhan setiap guru yang akan mengajar secara virtual.

Bab 4 buku ini membahas aktivitas pembelajaran musik secara daring. Pembelajaran daring harus menitikberatkan pada siswa (*student centered learning*). Fungsi guru sebagai penyelenggara dan fasilitator pembelajaran juga memegang peranan kunci. Kemampuan untuk menyusun materi pembelajaran musik, mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital, menyusun sistem penugasan, membuat skenario pembelajaran musik, dan mengadakan evaluasi perlu dimiliki seorang guru. Pembelajaran musik secara daring bisa dikelola dengan baik melalui berbagai inovasi dan ide-ide kreatif yang menarik bagi siswa. Pengalaman belajar yang sebelumnya tidak pernah diterapkan—pada pembelajaran virtual—justru menjadi sarana yang berguna.

Bab 5 menjelaskan tentang cara mengelola pembelajaran musik secara daring menggunakan sistem. Sistem itu kemudian dikenal dengan *learning management system* (LMS) atau *course management system* (CMS). LMS atau CMS merupakan aplikasi yang mampu mengelola berbagai kebutuhan pembelajaran daring, mulai dari pembuatan materi, penyusunan jadwal, pembuatan sistem penilaian, pembuatan tautan bahan ajar, hingga pelaksanaan tes. LMS atau CMS tersedia dalam berbagai bentuk dan versi, ada LMS atau CMS yang

disediakan oleh lembaga atau institusi, ada juga yang ditawarkan secara gratis oleh platform tertentu.

Bab 6 membahas tentang strategi, sumber pembelajaran, dan penggunaan berbagai aplikasi dalam pembelajaran musik. Sebelum mengajar musik secara daring, seorang pengajar perlu memahami prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran daring. Konektivitas menjadi kunci utamanya. Membuat perencanaan, memahami berbagai media sosial yang bisa digunakan, memahami sumber-sumber belajar, dan berbagai jenis aplikasi adalah standar seorang pengajar di era virtual. Aplikasi musik yang tersedia untuk pembelajaran musik secara spesifik telah banyak dikembangkan. Guru hanya perlu mengetahui tautannya. Berbagai aplikasi itu dapat disebar dan dipergunakan oleh guru dan siswa.

Bab 7 menjelaskan tentang optimalisasi media sosial untuk pembelajaran musik. Saat ini kehidupan setiap siswa hampir dikelilingi oleh media sosial. Di sekolah mereka adalah peserta didik, sementara di ruang virtual mereka adalah penjelajah yang terampil. Para siswa bahkan mengetahui dengan jelas cara mengakses informasi dan menyebarkannya. Setiap platform media sosial, seperti YouTube, Facebook, Instagram, Twitter, Telegram, dan WhatsApp memiliki keunggulannya masing-masing. Guru perlu mengetahui keunggulan setiap aplikasi-aplikasi tersebut. Dengan begitu, guru dapat memberdayakan siswa dan mengoptimalkan penggunaan media sosial dalam pembelajaran musik.

Bab 8 menjelaskan tentang evaluasi pembelajaran musik secara daring. Evaluasi dilakukan dengan berbagai tahapan, salah satunya adalah penilaian. Penilaian bisa diturunkan ke dalam berbagai bentuk metode dan instrumen. Untuk pembelajaran musik, jenis penilaian yang sering dilakukan berjenis portofolio dan penilaian kinerja (*performance assessment*). Dalam pembelajaran musik, penilaian dilakukan tidak hanya untuk mengetahui hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan umpan baliknya. Guru harus menyadari jika pembelajaran musik belum menjadi fokus utama setiap lembaga pendidikan.

Bab 9 mempelajari tentang dasar-dasar desain kurikulum musik secara daring. Pembelajaran musik umumnya menerapkan tiga elemen penting, yaitu kegiatan mendengar dan menanggapi (*listening and responding*), pertunjukan (*performing*), dan menciptakan (*composing*). Penyusunan kurikulum harus menguraikan ketiga jenis kegiatan musik ini. Pembuatan kurikulum musik berbasis daring tetap menerapkan prinsip objektivitas, ditunjang juga dengan penyusunan profil kurikulum dan siswa. Hal yang perlu menjadi catatan penting adalah tidak semua materi dalam konteks pembelajaran dan pengajaran musik dibahas dalam buku ini. Ini juga merupakan limitasi dalam buku, di mana penulis belum menangkap seluruhnya tentang isu pendidikan musik di era digital. Setidaknya, buku ini berusaha menghadirkan wacana diskusi baru di tengah minimnya literasi dan pengetahuan tentang pembelajaran musik secara daring. Walaupun buku ini berjudul *Pembelajaran Musik Secara Daring*, buku ini berusaha memberikan sudut pandang tentang pembelajaran dan pengajaran dari dua sisi, yakni pembelajar dan pengajar. Hal ini karena situasi pembelajaran musik yang ideal harus dihadirkan dan diciptakan oleh kedua belah pihak. Buku ini memang ditulis di tengah situasi pandemi Covid-19, tetapi dalam perspektif yang lebih luas buku ini bisa saja berguna dan masih relevan untuk pembelajaran musik jarak jauh di kemudian hari.

B. Memahami Pembelajaran Musik Secara Daring

Pembelajaran musik di era digital saat ini membutuhkan banyak investasi berupa perangkat fisik dan pengetahuan. Peralatan seperti laptop/komputer, *microphone*, *headphone/earphone*, *webcam*, *smartphone*, dan WiFi menjadi benda wajib yang harus dimiliki setiap guru. Tidak hanya itu, pengetahuan dalam mengoperasikan berbagai aplikasi dan mengelola sumber belajar musik juga menjadi modal yang tidak kalah penting. Seluruh elemen pendidikan makin diakselerasi untuk bermigrasi ke ruang virtual. Momentum ini tidak langsung diterima begitu saja, tetapi memerlukan proses adaptasi. Selama masa transisi dan adaptasi, berbagai platform, manufaktur perangkat digital, serta perusahaan penyedia layanan pendidikan

bermunculan dan makin masif. Ditambah lagi dengan kebijakan pendidikan yang mendukung praktik pelaksanaan pendidikan secara virtual, menyebabkan literasi digital makin memiliki urgensi yang tinggi.

Banyak pihak yang merasa bingung untuk memulai dan beradaptasi karena mereka ditawarkan oleh berbagai hal-hal baru. Hal yang paling sederhana saja misalnya mengenai istilah-istilah baru yang banyak bermunculan dan digunakan. Seluruh pembahasan dalam buku ini akan mempergunakan berbagai istilah-istilah baru yang sering digunakan dalam *e-learning*, juga yang umum digunakan dalam pembelajaran musik secara virtual. Untuk memperkaya pengetahuan pembaca, berbagai aplikasi dan tautan sumber belajar musik juga akan diperkenalkan secara komprehensif. Dengan begitu, pembaca akan mendapatkan pengetahuan baru tentang pembelajaran musik. Berbagai tautan-tautan dan aplikasi yang disebutkan dalam buku ini seluruhnya bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran musik. Tautan-tautan itu juga cukup membuka cakrawala berpikir, dan mungkin memunculkan kreativitas pembaca dalam mengelola kelas musiknya.

Tidak banyak yang mengetahui, perkembangan dunia pendidikan musik di ruang virtual sudah berkembang sangat cepat. Informasi mengenai pembelajaran musik sebenarnya sudah berlimpah di internet. Masalahnya, tidak semua guru mengetahui betapa bergunanya informasi-informasi itu. Selain itu, guru mungkin tidak mengetahui bagaimana cara mengakses situs-situs dan sumber-sumber belajar musik yang baik karena tidak mengetahui kata kuncinya. Berbagai konsep pengetahuan, informasi, aplikasi, dan sumber-sumber belajar dikemas dengan sangat baik. Banyak para pengembang (*programmer*) bekerja sama dengan pakar-pakar pendidikan musik untuk membuat program-program yang menarik. Guru bahkan bisa mengakses buku, jurnal, rencana pembelajaran, materi gamifikasi musik, materi audio musik, video musik, dan bentuk-bentuk penugasan musik yang bisa digunakan dalam kelas musik daring. Melalui penelusuran di berbagai tautan sumber belajar musik, guru musik bisa mengembangkan kreativitasnya dalam

mengajar. Berbagai tautan-tautan itu memiliki berbagai konsep pembelajaran yang berbeda. Makin banyak situs atau tautan yang dikunjungi oleh guru maka makin kaya pula ide-ide kreatif yang bisa digunakan untuk mengajar.

Setiap orang saat ini hampir dekat dengan internet dan media sosial, tetapi tidak semuanya mampu memanfaatkan internet untuk kepentingan pembelajaran. Di tengah informasi dan aplikasi yang berlimpah, sulit untuk mengatakan “tidak ada sumber belajar musik yang bisa diakses”. Kenyataannya, telah terjadi banyak interaksi di ruang virtual yang melibatkan berbagai platform digital. Platform-platform itu tersedia dalam skema berbayar maupun akses terbuka. Kelas musik secara daring bahkan bisa dikelola jarak jauh. Teknologi menawarkan pembelajaran musik lebih bervariasi dan memberikan pilihan untuk penggunaannya. Tentu saja tidak semua teknologi bisa digunakan, semua kembali pada pengetahuan dan kreativitas guru dalam mengelola kelas. Bagi guru musik yang kreatif, aplikasi WhatsApp bahkan bisa digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran. Saat ini hampir setiap aplikasi menyediakan fitur-fitur untuk berbagi fail multimedia. Melalui fitur-fitur lengkap itu, guru atau pengajar musik sebenarnya mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik.

Internet digunakan dalam setiap bidang, tetapi cara mempergunakan informasi dan sumber-sumber yang ada memerlukan pengetahuan tersendiri. Bagi pengajar musik yang kurang terampil memanfaatkan internet, setiap aktivitas virtualnya mungkin hanya dihabiskan untuk membuka YouTube dan Google. Akan tetapi, bagi orang-orang yang mengetahui bagaimana memaksimalkan sumber-sumber informasi di internet, mereka akan menginginkan pengalaman eksplorasi yang lebih jauh. Sederhananya, sumber informasi apa pun bisa digunakan untuk materi pembelajaran musik. Mesin pencari Google, bisa digunakan untuk menemukan ide-ide kreatif pembelajaran musik. Mereka hanya membutuhkan “kata kunci” untuk menemukan inspirasi idenya. Sebagai contoh, untuk mengetahui pengalaman mengajar musik berbeda, para guru dapat mencari blog-blog pengajar musik dan mengetahui pengalaman

mengajar mereka. Blog biasanya digunakan untuk bercerita segala aktivitas kegiatan pembelajaran seorang pendidik musik. Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi bagi guru-guru musik untuk menemukan ide-ide baru dalam mengajar.

Internet menyediakan informasi beragam dengan berbagai bentuk dokumen. Jika di era sebelumnya belajar dengan membaca koran, jurnal, kuliah, dan menghadiri seminar maka saat ini seluruh sumber-sumber pengetahuan itu tersedia di internet. Baik itu berupa perkuliahan maupun materi-materi pembelajaran seluruhnya sangat berlimpah di internet. Jika dipergunakan dengan baik, bahkan video YouTube dan siniar (*podcast*) di Spotify juga menawarkan banyak kanal pendidikan musik terbaik. Informasi yang tersedia di internet difungsikan sebagaimana buku yang membuka wawasan. Melihat diskusi dan obrolan di siniar dan vlog juga memberikan banyak informasi tentang musik.

C. Konstruksi Pemahaman

Banyak orang mungkin menganggap jika pembelajaran musik secara daring itu merepotkan, kompleks, dan memiliki banyak masalah. Hampir setiap orang belum siap menghadapi perubahan instruksional radikal ke dalam ruang digital. Ditambah lagi dengan situasi pandemi Covid-19 yang mempercepat migrasi ke dunia virtual. Beberapa pihak terlihat belum siap, termasuk kebijakan yang pada akhirnya didorong menyesuaikan keadaan tersebut. Jika dilihat lebih dalam lagi, pembelajaran berbasis daring memiliki prinsip utama yang tidak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Bahkan di ruang virtual, informasi tersedia sangat lengkap dan berlimpah. Hal yang kemudian dibutuhkan adalah membangun fondasi berpikir, pendekatan, dan cara merealisasikan tujuan pembelajaran. Informasi di YouTube tentang teori musik sangat banyak, tetapi dibutuhkan kecermatan untuk mempergunakan informasi video-video sebagai bahan ajar. Jika seorang pengajar musik dengan mudah menyalin dan mempergunakan informasi tanpa mempertimbangkan sisi pedagogisnya, tentu saja pembelajaran musik yang baik tidak akan

tercapai. Luasnya sumber informasi dan kemudahan akses menjadi karakter transmisi data di ruang virtual saat ini.

Belajar musik di ruang virtual memberikan lebih banyak pengalaman. Hanya dengan membuka *browser* Google, seluruh informasi dapat dengan mudah tersedia. Pembelajaran dapat dilakukan dengan mengakses mesin pencari Google, YouTube, dan situs-situs lain dalam waktu yang bersamaan. Jika kesulitan untuk menemukan kata-kata baru, Google menawarkan jawaban atas segala pertanyaan hanya dengan mengetikkan kata kuncinya. Dengan demikian, berbagai kemudahan akses dan ketersediaan informasi itu seharusnya mampu dimanfaatkan dengan baik oleh para pengajar musik. Mungkin hanya sedikit yang mengetahui jika melalui internet siswa mampu membuat karya musik sederhana dengan bantuan aplikasi web (*web application*). Aplikasi-aplikasi itu di antaranya Noteflight, MuseScore, dan Band Lab. Aplikasi web merupakan satu perangkat lunak yang diakses menggunakan mesin pencari (*browser*) dengan jaringan internet. Sederhananya aplikasi jenis ini bisa diakses hanya menggunakan mesin pencari, seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox.

Pengalaman mengakses internet untuk hal-hal yang bersifat ilmu pengetahuan belum banyak dimiliki oleh setiap orang, padahal kuncinya hanyalah penasaran atau rasa ingin tahu (*curiosity*). Berbekal rasa ingin tahu yang besar maka informasi musik apa pun bisa diakses di internet. Misalnya, ketika seseorang ingin mengetahui apa itu musik klasik, dia bisa memulai pencarian dengan mesin pencari Google. Setelah mengetikkan kata kunci, akan muncul ribuan situs yang menjelaskan tentang musik klasik. Setiap situs akan memberikan definisi dan sajian data yang berbeda, di situlah pemahaman tentang musik klasik didapatkan. Satu informasi tentang musik klasik saja bisa dijelaskan oleh ribuan situs berbeda, lengkap dengan contohnya. Jika informasi itu masih belum memberikan pencerahan, masih terdapat YouTube. Dengan memasukkan kata kunci yang sama, informasi tentang musik klasik akan muncul dari berbagai kanal. Kanal-kanal itu tentunya berasal dari berbagai negara. Setelah melalui serangkaian pencarian melalui Google dan YouTube

seharusnya pengetahuan tentang musik klasik lebih mendalam lagi. Biasanya video memberikan gambaran yang lebih komprehensif karena berbentuk audio visual. Terkadang ada sebagian orang yang lebih nyaman untuk belajar melalui YouTube karena informasi yang disajikan lebih interaktif dengan visualisasi yang menarik. Namun ada juga yang menggunakan keduanya untuk mendapatkan gambaran besar tentang sesuatu. Walaupun informasi-informasi musik itu berlimpah jumlahnya, masih banyak ditulis menggunakan bahasa Inggris. Dengan segala perlengkapan penerjemah yang ada, seharusnya persoalan ini bukan menjadi hambatan besar. Karena—sekali lagi—Google menawarkan aplikasi penerjemah yang dinamakan Google Translate. Aplikasi ini berbentuk aplikasi web sehingga bisa diakses dengan mudah saat membuka *browser*. Dengan aplikasi penerjemah ini, informasi musik apa pun seharusnya bisa dengan mudah didapatkan.

Pembelajaran berbasis daring memiliki banyak istilah, mulai dari *e-learning*, pembelajaran virtual atau digital, hingga pembelajaran jarak jauh (PJJ). Istilah PJJ awalnya populer dalam pendidikan tinggi modern di Amerika. Universitas-univeritas besar, salah satunya Harvard bahkan sudah mulai menerapkan pembelajaran berbasis daring sekitar 15% di tahun 2000-an (Blake, 2018). Bahkan Pada tahun 2010, setidaknya sekitar 29% dari semua mahasiswa pendidikan tinggi terdaftar di satu kelas daring (Kentnor, 2015). Kelas musik secara daring menawarkan program-program menarik dalam waktu yang singkat. Siswa bahkan bisa mendapatkan sertifikat berlabel kampus-kampus besar di luar negeri hanya melalui ruang virtual. Beberapa kelas daring berbayar, tetapi ada juga yang diselenggarakan secara gratis dengan persyaratan tertentu. Keterbatasan waktu dan berubahnya gaya hidup menyebabkan tren pendidikan jarak jauh makin diminati. Mengikuti kelas jarak jauh dinilai efisien dan praktis dari segi waktu dan biaya. Motivasi mengikuti kelas daring juga makin beragam, tidak lagi sekadar mengejar ijazah, tetapi keterampilan yang bisa diimplementasikan secara langsung dalam waktu singkat. Kebutuhan untuk belajar secara instan juga diperkuat oleh berbagai platform digital berbasis pendidikan, seperti Coursera,

Ruang Guru, EdX, dan UdeMy. Platform-platform itu juga berafiliasi dengan perguruan tinggi besar.

Pembelajaran jarak jauh musik secara daring terus meningkat di seluruh dunia, bahkan perkembangannya melaju secara eksponensial. Ini berarti para pendidik musik maupun lembaga pendidikan musik harus mengikuti tren belajar daring saat ini dan terus mengembangkan program-program yang sudah tersedia. Penelitian tentang pembelajaran pendidikan musik berbasis daring harus lebih banyak dilakukan, karena pertumbuhan dan ketersediaan telah melampaui literatur yang ada. Hasil penelitian-penelitian ini akan digunakan sebagai materi dasar kurikulum musik di era-era selanjutnya. Guru musik dituntut terus kreatif dalam mengelola pembelajaran musiknya. Di Portugal, Siniar telah lama digunakan untuk pengajaran musik (Coutinho & Mota, 2011). Siniar dikelola oleh guru, sedangkan materi-materi atau kontennya dibuat oleh para siswa. Para siswa berperan aktif untuk membuat konten-konten Siniar sebagai bagian dari tugasnya. Melalui model pembelajaran musik semacam ini, literasi musik di daerah itu terus meningkat di samping siswa yang meningkat pengalamannya.

Pengajar musik juga harus memiliki jiwa meneliti, dengan begitu pemikirannya akan terus terdorong untuk selalu melakukan inovasi di dalam pembelajaran. Persoalannya tidak hanya terletak pada pembatasan jenis pembelajaran daring atau tatap muka, tetapi bagaimana seorang guru mampu melakukan riset tentang metodologi pengajaran musiknya (Waldron, 2011). Seorang guru musik harus mempelajari bagaimana mengajar secara daring, pendekatan apa saja yang bisa digunakan, dan fenomena-fenomena apa saja yang kerap muncul di tengah pembelajaran musik secara daring. Hal-hal tersebut harus ditangkap dengan jelas oleh sudut pandang guru, agar tidak sekadar mengajar musik, tetapi juga mengelola pembelajarannya dengan baik. Pembelajaran musik yang kurang dikelola akan meninggalkan kesan buruk bagi siswa. Dampaknya, kesan buruk itu ditularkan ke orang lain sehingga memunculkan stigma negatif berkepanjangan. Dengan menguasai metodologi pengajaran musik

yang sesuai, guru seharusnya bisa beradaptasi dalam kondisi apa pun, termasuk dalam pancaroba dunia fisik menuju digitalisasi ini.

Kreativitas seorang guru musik mungkin akan mendorongnya membuat konten-konten pembelajaran musik melalui YouTube. Akan tetapi, bukan sekadar konten pembelajaran biasa, guru yang kreatif akan memikirkan hal-hal detail, seperti durasi video, jenis konten musik yang paling dibutuhkan oleh siswa, hal-hal apa saja yang menarik dibahas dari perspektif musik, *editing* video, cara berkomunikasi, hingga mengatur tempat pembuatan video. Setidaknya hal-hal semacam itu cukup memengaruhi siswa dalam menyaksikan video-video yang dibuat, sebagaimana hasil studi Kruse & Veblen (2012) tentang karakteristik video-video YouTube. Kedekatan seorang guru musik dengan teknologi juga membawa banyak keuntungan dalam pembelajaran. Diharapkan guru-guru musik di abad ke-21 telah menguasai minimal aplikasi-aplikasi musik untuk kepentingan pengajaran. Brown (2015) sangat mendorong pemikiran teknologi musik dapat digunakan untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran musik. Keterampilan menguasai aplikasi perekam musik atau *digital audio workstation* (DAW), pengetahuan audio dasar, dan pengetahuan aplikasi pembelajaran musik berbasis web menjadi sesuatu yang harus dikuasai.

Seorang guru musik harus memahami bahwa ketika dia memberikan tugas kepada siswanya untuk membuat video atau merekam musik, di saat yang sama dia juga harus bisa melakukannya. Dengan begitu, guru mengetahui letak kesulitannya dalam melakukan penugasan tersebut, kemudian menanyakan kembali apakah tugas yang diberikan terlalu berat atau tidak. Belum lagi jika siswa bertanya mengenai hal-hal teknis, seperti bagaimana memperkecil (*compressed*) ukuran fail audio atau menghilangkan *Watermark* pada video, guru harus bisa menjawab persoalan semacam itu. Ini menjadi salah satu tantangan terbesar untuk pengajar musik di pada abad ke 21. Keterampilan-keterampilan lain yang dibutuhkan dalam mengajar, tidak hanya menguasai teori musiknya saja. Kemudian, model penugasan pembelajaran daring sebaiknya diarahkan untuk selalu melibatkan teknologi. Seorang guru musik harus membekali

siswa dengan seluruh perlengkapan pembuatan tugas. Aplikasi perekam musik, penulisan notasi, dan video *editing* merupakan peralatan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap siswa.

D. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang terjadi dalam lingkungan virtual. Pembelajaran daring adalah salah satu cara yang dilakukan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring dikenal juga dengan *e-learning* yang saat ini sudah sepenuhnya memanfaatkan teknologi internet. Pembelajaran daring dilakukan dengan beberapa cara, yakni dilakukan secara sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran daring juga menggunakan berbagai pilihan media atau platform digital. Platform itu dapat berbentuk sebuah sistem yang dikenal dengan nama *learning management system* (LMS) atau berdasarkan selera guru. Pembelajaran daring tidak selalu membutuhkan sistem yang mahal, tetapi bisa menggunakan berbagai platform yang dapat diunduh secara gratis. Bahkan, pembelajaran daring bisa dilakukan hanya dengan menggunakan satu aplikasi saja, seperti Facebook, WhatsApp, Instagram, atau platform lain. Intinya, pembelajaran daring tetap mengedepankan prinsip-prinsip pembelajaran sebagaimana mestinya, seperti tetap memberikan motivasi, menjaga komunikasi, memberikan umpan balik, dan memastikan siswa mendapatkan hasil belajar yang baik.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring, seorang guru perlu melakukan langkah-langkah persiapan. Guru perlu mengisi pengetahuannya tentang teknologi yang akan digunakan, membaca sejumlah jurnal atau artikel, melakukan diskusi dengan rekan sesama guru, dan lain-lain. Seorang guru perlu memahami aktivitas virtual itu juga membentuk komunitas belajar virtual. Sangat penting diketahui jika komunitas virtual memiliki karakteristik yang berbeda dengan komunitas pada umumnya. Komunitas virtual ini umumnya berasal dari pengguna internet atau media sosial. Komunitas virtual memiliki batasan moral dan nilainya sendiri-sendiri. Di luar lingkungan sekolah formal, siswa juga merupakan bagian dari komunitas

virtual. Setelah memahami bagaimana eksistensi komunitas virtual, guru juga perlu membuat konsep pembelajarannya (Banks, 2006). Apakah pembelajaran yang akan diberikan sepenuhnya berlangsung secara daring, atau dengan metode campuran. Kemudian, apakah pembelajaran akan berpusat pada guru atau pada siswa. Guru perlu mempertimbangkan lebih lanjut bagaimana mengelola data dan sumber belajar digital dalam pembelajaran daring. Tanpa adanya pengelolaan yang jelas, informasi di internet hanya akan membawa kesulitan bagi guru dan siswa. Kehati-hatian menjadi sangat penting untuk mengantisipasi berbagai dampak yang mungkin muncul dari penggunaan internet (Maurer, 2014). Kreativitas dan berpikir logis harus menjadi landasan utama dalam menggunakan internet.

Diskusi yang berkembang di kalangan para pakar pendidikan saat ini adalah pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Arah percakapan ini bahkan terus meningkat. Aplikasi teknologi digital dan kemampuan jejaring sosial juga telah meningkat popularitasnya. Manfaat teknologi juga dipergunakan dalam pembelajaran musik. Pembelajaran musik saat ini diselenggarakan melalui media sosial, *blogging*, dan aktivitas musik kreatif-interaktif. Internet memungkinkan para siswa untuk melakukan pembelajaran musik jarak jauh menggunakan teknologi yang ada. Penggunaan YouTube, aplikasi *streaming*, dan berbagai fitur lain menjadi sangat dekat dengan kehidupan siswa.

Mengelola pembelajaran musik secara daring perlu mempertimbangkan banyak elemen. Guru setidaknya harus memikirkan teknologi, kurikulum, pengelolaan instrumen pembelajaran, teknis ujian, aspek kekuatan pada kelas daring, keterbatasannya, dan konteks situasi pandemi Covid-19. Dalam hal teknologi, guru perlu mengetahui jenis platform digital apa saja yang akan digunakan, bagaimana menghubungkan antara aplikasi dan perangkat komputer. Misalnya menggunakan aplikasi Zoom Meeting dengan *microphone* dan jenis aplikasi lainnya. Kurikulum pembelajaran musik secara daring perlu mendapat penyesuaian berkaitan dengan tujuan pembelajaran, metode atau pendekatan yang digunakan, dan jenis materi atau konten pembelajaran musik. Selama pandemi Covid-19, kurikulum pembelajaran musik terus mencari bentuk yang ideal.



Gambar 1.1 Elemen Pembelajaran Musik Secara Daring

Permasalahan selanjutnya, guru perlu memikirkan cara mengelola instrumen pembelajaran musik. Kondisi ruang kerja dan di rumah siswa sangat menentukan kelancaran pembelajaran. Pembagian antara pembelajaran sinkronus dan asinkronus akan berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran musik. Memberikan umpan balik, pengaturan waktu, dan komunikasi menjadi penting dilakukan. Hal ini untuk menghilangkan batasan ruang dan waktu yang terjadi pada pembelajaran daring. Proses selanjutnya adalah evaluasi yang juga berkaitan dengan teknis ujian. Ujian yang paling banyak dilakukan untuk pembelajaran musik daring adalah unjuk kerja. Caranya dengan melakukan pertunjukan virtual yang direkam dan diunggah melalui berbagai platform digital.

Pembelajaran menawarkan kemudahan, juga memiliki berbagai keterbatasan. Masalah waktu pembelajaran terkadang tidak bisa dikontrol sehingga bersinggungan dengan aktivitas sehari-hari yang dikerjakan di rumah. Di sisi lain, guru dan siswa juga memiliki fleksibilitas untuk mengerjakan hal-hal lainnya secara bersamaan. Di

awal pandemi Covid-19, pembelajaran daring sepenuhnya menjadi beban bagi guru dan orang tua siswa. Karena dukungan institusi, kondisi siswa, dan orang tua belum terlalu siap. Keterampilan guru dan kemampuan beradaptasi menjadi faktor penentu. Seiring berjalannya waktu, kondisi pembelajaran musik secara daring makin menemukan bentuk ke arah yang lebih stabil. Literasi digital terus meningkat sejalan dengan diadakannya berbagai konferensi, seminar, *workshop*, pelatihan, dan sosialisasi di berbagai institusi swasta dan pemerintahan.

E. Jenis Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring memiliki sejumlah ragam yang bisa digunakan sebagian atau dimanfaatkan seluruhnya, di antaranya pembelajaran sinkronus (*synchronous learning*), asinkronus (*asynchronous learning*), dan pembelajaran campuran (*blended learning*).

1. Pembelajaran Sinkronus

Dalam pengertian yang paling sederhana, pembelajaran sinkronus sebenarnya merupakan jenis pembelajaran klasik yang hingga saat ini dilakukan, yakni pembelajaran tatap muka dengan guru dan siswa bertemu secara langsung. Esensi dari jenis pembelajaran sinkronus diikat oleh batasan waktu yang terjadi secara bersamaan, hal itu merupakan syarat wajibnya. Pembelajaran sinkronus yang terjadi secara daring memiliki syarat dilakukan dalam waktu yang bersamaan atau dikenal dengan *real-time*. Artinya, guru dan siswa dapat berinteraksi secara langsung menggunakan aplikasi khusus. Aplikasi yang umum digunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring secara sinkronus, di antaranya Google Classroom, Skype, dan Zoom Meeting. Aplikasi-aplikasi ini dapat diakses secara bebas dan tersedia secara gratis. Pembelajaran sinkronus hampir digunakan pada setiap disiplin ilmu, misalnya dalam pembelajaran musik daring. Dalam kelas musik daring guru sering memanfaatkan aplikasi Zoom Meeting untuk mengajar dan melakukan pertunjukan musik virtual. Dalam pembelajaran musik sinkronus, guru bisa melakukan berbagai aktivitas menarik, seperti melakukan kolaborasi musik virtual dan

latihan musik jarak jauh (Lisboa dkk., 2022). Kendala umumnya adalah latensi, kualitas video dan audio yang memerlukan *bandwidth* (koneksi internet) tinggi dalam pelaksanaannya (Koutsoupidou, 2016; Lisboa dkk., 2022).

2. Pembelajaran Asinkronus

Jenis pembelajaran berikutnya adalah asinkronus. Pembelajaran daring berjenis ini biasanya tidak mengharuskan guru dan siswa untuk bertemu dalam waktu yang bersamaan. Artinya, proses pembelajaran bisa saja terjadi jarak jauh menggunakan aplikasi tertentu secara digital, tetapi interaksi atau komunikasinya tidak terjadi secara langsung sebagaimana pembelajaran sinkronus. Kelebihan pembelajaran asinkronus adalah baik guru maupun siswa memiliki waktu yang fleksibel dan mudah untuk diatur. Contoh pembelajaran asinkronus adalah menggunakan WhatsApp, Telegram, surel, atau LMS. Pembelajaran asinkronus memberikan guru waktu untuk mempersiapkan materi-materi ajarnya, siswa pun memiliki lebih banyak waktu untuk belajar. Garrison (2003) menjelaskan bahwa pembelajaran daring asinkronus justru lebih merangsang kemampuan kognitif siswa. Pembelajaran jenis ini lebih efektif karena memunculkan pengalaman reflektif dan metakognisi siswa. Melalui pembelajaran asinkronus, siswa bisa lebih mandiri menyusun rencana kerja tugas yang diberikan guru.

3. Pembelajaran Campuran

Pembelajaran daring selanjutnya adalah pembelajaran campuran atau sering disebut juga dengan *blended learning* atau *hybrid-courses*. Pembelajaran daring ini memungkinkan guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran sinkronus dan asinkronus secara bersamaan. Guru dan siswa dapat mengatur kapan akan mengadakan pembelajaran sinkronus, dan kapan akan menyelenggarakan pembelajaran asinkronus. Pembelajaran campuran juga bisa diartikan dalam konteks penggabungan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan pembelajaran tatap muka. Sebelum secara masif digunakan dalam konteks pembelajaran daring sepenuhnya, pembelajaran campuran

sudah lebih dulu digunakan untuk memperkaya metode pembelajaran tradisional seperti tatap muka. Intinya, baik guru dan siswa tetap terhubung satu sama lain. Crawford (2017) menilai bahwa pembelajaran musik dengan metode campuran lebih banyak menguntungkan siswa, karena siswa memiliki kebebasan, peluang berkolaborasi, dan mengakses pengalaman yang sebelumnya belum pernah didapatkan. Model pembelajaran campuran biasanya memanfaatkan kombinasi teknik instruksional langsung, modul digital yang dipimpin guru, dan pembelajaran mandiri. Ini merupakan karakterisasi model pembelajaran campuran. Siswa dapat bekerja secara mandiri, dalam kelompok kecil, dan instruksi seluruh kelas, baik daring atau secara langsung.

Pembelajaran campuran menawarkan sejumlah prinsip, di antaranya: (1) pengenalan konten yang menarik perhatian dan melibatkan siswa, (2) modeling dan membuat strategi untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan baru, (3) memantau pemahaman dan penilaian siswa yang selaras dengan tujuan pembelajaran, (4) kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain untuk berkolaborasi dan berproses bersama, dan (5) model *scaffolding* mendorong peserta didik untuk menghubungkan pemahaman mereka dengan skenario yang bermakna. Pembelajaran campuran terbagi menjadi beberapa jenis model. Setiap model memiliki katakteristik berbeda, terutama dalam hal tanggung jawab guru, persyaratan administrasi, dan penekanan instruksional. Selain itu, sekolah dapat memilih untuk mengubah atau menyesuaikan bagaimana dan kapan siswa berpindah dari satu jenis aktivitas ke aktivitas lainnya. Semua model pembelajaran campuran memungkinkan beberapa fleksibilitas dalam cara penerapannya. Ada 12 model pembelajaran pada pembelajaran campuran sebagai berikut.

1) Model Kelas Terbalik (*Model Flipped Classroom*)

Model kelas terbalik memberi guru kesempatan untuk memfasilitasi penyelesaian tugas-tugas siswa. Tugas itu diberikan

untuk mendukung siswa berlatih menggunakan konsep yang dipelajari secara mandiri. Dalam lingkungan pembelajaran campuran, latihan yang dipimpin guru dapat dilakukan secara langsung, sementara pembelajaran individu dilakukan di rumah menggunakan modul daring atau video ceramah. Artinya, siswa memang lebih banyak melakukan pembelajaran secara mandiri, fungsi pembelajaran tatap muka hanya sebagai penguatan terhadap materi. Jika terjadi pertemuan tatap muka atau virtual secara *real-time* maka kesempatan itu sebaiknya digunakan untuk mengadakan diskusi kelas, melakukan pekerjaan kelompok, menyampaikan wawasan atau argumen yang berkaitan dengan pemikiran tingkat tinggi, dan memecahkan masalah kesalahpahaman tertentu. Intinya, kesempatan pertemuan secara kolektif harus dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran yang paling bermakna. Dengan demikian, siswa mampu mempelajari sisa-sisa dari materi yang sudah dipahaminya saat siswa belajar secara mandiri di rumah.

2) Model Virtual yang Diperkaya

Model virtual yang diperkaya, yang juga dikenal dengan istilah *remote blended learning*, merupakan kebalikan dari kelas terbalik. Model ini menekankan pada pertemuan daring meskipun pertemuan tatap muka juga terkadang masih diperlukan. Jika pada kelas terbalik diawali dengan instruksi yang dilanjutkan dengan pembelajaran mandiri di rumah, model ini dimulai dengan instruksi jarak jauh terlebih dahulu. Pembelajaran daring kemudian dilengkapi dengan aktivitas pembelajaran tatap muka.

3) Model Rotasi Individu

Model ini melibatkan guru dan komputer untuk mengatur jadwal belajar siswa. Ketika siswa secara individu mendapatkan jadwal yang diberikan guru, saat itu juga mereka dapat melakukan pembelajaran mandiri, kelompok, diskusi, dan pertemuan virtual. Jenis pembelajaran ini lebih menekankan pada individu daripada kelompok. Dalam model ini, setiap siswa atau individu akan

memiliki aktivitas yang berbeda, menyesuaikan kebutuhannya. Karena penyusunan jadwal materi individu hampir menggunakan sistem komputasi berupa algoritma maka diperlukan kemampuan penguasaan komputer di atas rata-rata.

4). Model Fleksibel (*Flex Model*)

Model pembelajaran ini menekankan aktivitas belajar daring lebih banyak. Guru memberikan materi pengayaan berupa pertemuan virtual melalui Zoom Meeting untuk melakukan bimbingan, diskusi, atau tanya jawab. Siswa lebih banyak belajar secara mandiri menggunakan model atau instruksi yang dibuat guru sebelumnya.

5) Model Pembelajaran Campuran Mandiri (*Self-Directed Blended Learning* atau *The A La Carte Model*)

Model ini menggunakan kombinasi pembelajaran daring dan tatap muka untuk memandu siswa mencapai tujuan pembelajaran formal, terhubung dengan guru secara fisik dan digital. Karena karakteristik pembelajaran ini bersifat mandiri, tidak ada pembelajaran daring secara formal yang harus diselesaikan. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih waktu pembelajaran sesuai dengan penawaran yang diberikan guru. Siswa juga diberikan kebebasan untuk memilih topik atau materi tambahan yang dirasa perlu.

6) Model Rotasi Stasiun (*Station Rotation Model*)

Model ini membagi pembelajaran ke dalam beberapa tahapan (*station*). terdapat tiga tahapan, yakni (1) instruksi, (2) pengajaran, dan (3) kolaborasi atau diskusi. Pada tahap instruksi, guru memberikan arahan yang sudah dibuat sebelumnya menggunakan platform tertentu atau melalui pedoman-pedoman khusus. Pada tahap ini siswa mempelajari secara cermat apa saja yang diperintahkan guru, termasuk materi-materi yang harus dipersiapkan. Setelah mempelajari materi, tahap selanjutnya siswa bertemu dengan guru untuk bertatap muka secara langsung atau melalui ruang virtual. Di sini guru mengajar

materi yang telah diberikan sebelumnya. Tahap terakhir adalah pertemuan kolaboratif atau diskusi antarteman. Di sini guru juga memfasilitasi para siswa untuk mendapatkan pengetahuan dengan cara berinteraksi secara langsung, baik secara tatap muka maupun melalui Zoom Meeting.

7) Model Rotasi Lab (*Lab Rotation Model*)

Model ini sedikit mirip dengan *station rotation*. Perbedaannya pembelajaran dilakukan di dalam laboratorium dan di dalam kelas. Pertama, guru memberikan arahan tugas dan materi apa saja yang harus dipelajari di rumah sebelumnya. Kemudian, guru mengajak siswa untuk mengerjakan tugas di dalam laboratorium. Untuk jenis pembelajaran musik, laboratorium juga bisa dipahami sebagai studio musik. Setelah para siswa melakukan proses belajar di laboratorium, tahap selanjutnya guru memberikan penguatan materi di dalam kelas. Aktivitas lab atau studio musik bisa berbentuk penciptaan musik, komposisi, aransemen, atau bentuk ensambel musik lainnya.

8) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning Model*)

Model ini memiliki karakteristik seperti model *project-based learning* (PBL) pada umumnya. Perbedaannya terletak pada aktivitas siswa yang bisa dilaksanakan daring dan tatap muka. Model ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelompok. Fokusnya adalah proyek yang diberikan kepada siswa. Proyek tugas dikerjakan dengan berbagai cara, menyesuaikan dengan kebutuhan dan kesepakatan guru dan siswa.

9) Model *Inside-Out*

Jenis pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang cukup unik. Pertama, siswa diberikan pemahaman terlebih dahulu oleh guru melalui platform digital, kemudian pemahaman yang diberikan tersebut harus didiskusikan secara langsung, baik secara daring (*real-time*) maupun tatap muka. Informasi yang

diberikan kepada siswa diawali dengan media digital. Kemudian melalui pengalaman yang berdasarkan informasi digital itu, guru mengembangkannya ke dalam interaksi secara langsung. Tujuannya supaya pengetahuan yang didapatkan oleh siswa sebelumnya lebih lengkap lagi.

10) Model *Outside-In*

Dalam pembelajaran campuran model ini, pengalaman belajar siswa dimulai di lingkungan fisik atau digital, tetapi berakhir di dalam kelas. Pembelajaran ini merupakan kebalikan dari model *Indise-Out*. Pembelajaran di dalam kelas menjadi kaya karena terjadi proses diskusi. Kelas tatap muka menjadi sumber untuk berdiskusi, berkreasi, tanya jawab, dan berbagai aktivitas kelompok.

11) Model Tambahan (*Supplemental Model*)

Dalam model ini, siswa menyelesaikan pekerjaan tugas virtualnya untuk melengkapi pembelajaran tatap muka, atau sebaliknya, pengalaman belajar tatap muka untuk melengkapi pembelajaran daring. Intinya adalah suplemen atau untuk melengkapi. Pembelajaran atau proses ini dilakukan sebagai tambahan materi yang sebelumnya telah diberikan.

12) Model *Mastery-Based*

Pembelajaran ini menekankan pada penguasaan materi pada siswa. Proses pembelajaran daring baik bersifat sinkronus maupun asinkronus bisa dilakukan bergantian untuk menunjukkan penguasaan siswa terhadap satu materi. Guru dapat meminta siswa untuk melakukan pertunjukan virtual, menjelaskan tentang konsep musik, sejarah, atau apa pun yang dikuasainya. Dalam setiap proses diskusi, tanya jawab, maupun presentasi yang dilakukan siswa itu, guru dapat menilai sejauh mana kemampuan siswa dan tingkat kedalaman menguasai materi.

Buku ini tidak diperjualbelikan

BAB II

ETIKA DALAM PEMBELAJARAN DARING

A. Etika dalam Dunia Virtual

Persoalan mengenai etika penggunaan internet bukan hal yang sederhana dan sepenuhnya dibebankan kepada pengguna. Adopsi teknologi digital yang muncul secara luas seperti *Internet of Things* (IoT) dan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) akan meningkatkan kehidupan masyarakat. Potensi positif dari keberlimpahan data di internet tampaknya sudah terbukti dengan sendirinya. Namun, masalah ini masih dibahas secara aktif di berbagai pertemuan dan acara internasional. Banyak pertemuan internasional membahas mengenai cara data bekerja dan menggunakannya dengan tepat. Selain itu, masalah kepercayaan dan etika penggunaan data juga menjadi persoalan yang tidak kalah penting. Hampir seluruh negara berurusan dengan pengelolaan data: bagaimana mereka beraktivitas di internet dan tidak melanggar ruang pribadi orang lain. Ketersediaan data di internet dan berbagai informasi memungkinkan seseorang mempergunakannya untuk berbagai hal, mulai dari hal-hal yang bersifat positif hingga kepada hal-hal yang melanggar hukum. Hal ini karena tidak setiap orang memiliki kesadaran penuh untuk memanfaatkan internet dengan baik. Sebagai contoh, budaya *cancel culture* yang makin memprihatinkan di kalangan masyarakat

virtual. *Cancel culture* adalah sebuah budaya baru di kalangan pengguna internet dengan cara melakukan pemboikotan terhadap tokoh atau pihak-pihak tertentu. Pembatalan atau pemboikotan dilakukan oleh sejumlah pengguna internet menggunakan jargon atau ajakan tertentu. Misalnya menuliskan di kolom komentar atau membuat semacam *hashtag* yang bersifat provokatif. Tujuannya untuk menurunkan pengaruh seseorang, menutup akses dan ruang ekspresinya, dan sejumlah alasan lain. Umumnya pihak yang sering mendapat perlakuan ini adalah artis atau *public figure*.

Aristoteles memiliki konsep bahwa etika adalah studi tentang hubungan manusia yang mengarah pada sebuah tatanan yang ideal. Perilaku manusia harus diatur berdasarkan batas-batas norma tertentu agar terjadi keseimbangan dan tidak terjadi perpecahan. Seseorang perlu mempelajari etika karena posisinya di masyarakat sebagai makhluk sosial yang tidak berdiri sendiri. Setiap orang pasti memerlukan bantuan orang lain, atau setidaknya membutuhkan rasa aman dan nyaman. Tanpa etika yang baik, rasa aman dan nyaman itu sulit untuk diwujudkan. Aristoteles mengklaim bahwa etika adalah dasar untuk menciptakan model hubungan manusia yang adil. Etika terletak pada dasar kesadaran moral masyarakat. Mereka adalah prinsip bersama yang diperlukan untuk saling pengertian dan hubungan yang harmonis.

Prinsip-prinsip etika telah berkembang berkali-kali sejak zaman para filsuf Yunani kuno dan telah berulang kali dipikirkan kembali (misalnya berkaitan dengan hedonisme, utilitarianisme, dan relativisme). Saat ini manusia hidup di dunia digital, dan sebagian besar hubungan sosial telah berpindah secara daring. Aktivitas daring berupa obrolan, pengiriman pesan, media sosial, dan banyak cara komunikasi lainnya telah sepenuhnya difasilitasi oleh berbagai platform digital. Orang mungkin tidak bertemu satu sama lain, tetapi mereka berbagi data dan informasi; mereka tidak berbicara satu sama lain, tetapi saling memberikan pendapat dengan bebas di media sosial. Oleh karena itu, prinsip-prinsip etika di dunia fisik harus dikembangkan dan dibawa ke dunia virtual dalam konteks global. Kemudian, setiap pengguna internet harus segera berbenah

untuk mengidentifikasi ancaman apa saja yang dapat ditimbulkan jika mengabaikan etika-etika berkehidupan di dunia virtual.

Kekacauan digital di dunia virtual bisa saja terjadi tanpa adanya prinsip-prinsip etis yang mengatur pola interaksi di dalamnya. Pandemi Covid-19 makin mendorong migrasi masyarakat dunia ke dunia virtual. Aktivitas penggunaan internet meningkat secara drastis. Berbagai perusahaan penyedia layanan aplikasi-aplikasi kebanjiran pesanan. Meningkatnya kebutuhan aplikasi Zoom Meeting, Google Meet, dan sebagainya menjadi tolok ukur bahwa kebutuhan belajar dan bekerja dari rumah adalah masa depan peradaban umat manusia. Ketika teknologi digital makin tertanam dalam kehidupan manusia, kebutuhan akan keamanan data bersama makin mendesak. Tanpa prinsip etika yang dibangun, aktivitas digital hanya akan berisiko memperburuk keadaan yang sebelumnya sudah tertata. Sebagai contoh, maraknya informasi hoaks yang saat ini makin memprihatinkan telah merugikan banyak pihak.

Penyebaran informasi yang disebabkan oleh ketidaktahuan dan ketidakpedulian pengguna internet dan media sosial berkontribusi pada ketidakpercayaan atau penolakan teknologi baru. Akibatnya, banyak pihak yang kemudian sama sekali tidak menggunakan internet dan media sosial, karena dampak buruk yang selama ini ditimbulkan. Padahal, internet dan media sosial adalah alat yang baik jika digunakan dengan tepat. Jika di era sebelumnya sumber pengetahuan bersumber dari buku maka di era digital segala jenis pengetahuan sumbernya berada di internet. Hal yang perlu diperhatikan hanya memikirkan lebih dalam serta merenungkan penggunaan internet yang selama ini disalahartikan oleh sejumlah pihak. Berbagai kekacauan yang terjadi di ruang virtual tentu saja tidak sepenuhnya diakibatkan oleh internet itu sendiri, melainkan oleh setiap penggunanya. Prinsip etika dapat digunakan untuk mengatasi bias dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian, prinsip penggunaan etika di ruang virtual perlu didiskusikan lebih mendalam.

Penerapan etika penggunaan data di internet diterjemahkan melalui kebijakan yang berbeda-beda di seluruh negara. Bahkan,

definisi etika itu sendiri berbeda-beda. Misalnya saja negara Jerman, Kanada, dan Korea Selatan memiliki sejarah, kebijakan politik, serta budaya yang berbeda. Negara Jerman membuat kebijakan khusus melalui Komisi Etika Penggunaan Data pada tahun 2018. Tujuan dibentuknya komisi ini adalah untuk memberikan rekomendasi bagi Strategi Pemerintah Federal tentang Kecerdasan Buatan (AI). Komisi menyatakan bahwa “prinsip-prinsip penggunaan data seluruhnya harus didasarkan pada konstitusi, nilai-nilai masyarakat Eropa, sejarah budaya, dan intelektualnya.” Segala bentuk kegiatan perindustrian dan teknologi harus merujuk pada etika yang telah ditetapkan negaranya. Di Kanada, penggunaan teknologi AI pada pejabat pemerintahan dan layanan publik sepenuhnya diatur oleh tatanan nilai, etika, dan hukum yang jelas. Pemerintah membangun sistem khusus untuk mengawasi penggunaan internet. Sementara itu, Kementerian Sains dan TIK Korea, bekerja sama dengan Badan Masyarakat Informasi Nasional, merilis sebuah pedoman khusus untuk tata cara beretika di masyarakat yang melek informasi dan cerdas pada tahun 2018. Ini menandakan bahwa pengembangan AI sendiri harus tunduk pada prinsip nilai-nilai yang ada. Secara umum, kebijakan etika Korea terutama berfokus pada AI ke dalam masyarakat, sambil menyeimbangkan prinsip etika yang berlaku di masyarakat.

Di antara ketiga negara tidak ada yang memiliki kesamaan visi tentang batasan etika. Namun, sangat jelas terlihat bahwa setiap negara menyadari dengan penuh bahwa arus pertukaran informasi perlu dikelola dengan baik agar tidak menimbulkan kekacauan. Pendekatan yang diterapkan tentu berbeda-beda. Diskusi dan perdebatan tentang persoalan etika di ruang virtual dan penggunaan data mungkin akan terus berlanjut selama beberapa tahun ke depan seiring teknologi digital yang terus berkembang. Teknologi makin merambah ke semua aspek kehidupan manusia dan menempati ruang-ruang sosial. Di lingkungan pemerintahan mulai terjadi banyak pengurangan karyawan karena beberapa fungsi kerja mampu digantikan oleh AI. Proses diskusi etika penggunaan internet akan berfungsi sebagai mekanisme kesadaran dan berbagi pengetahuan.

Arus globalisasi dan digitalisasi mendorong munculnya etika baru yang sering disebut sebagai *digital ethics*. Teknologi digital mengambil peran dalam menjalankan infrastruktur komunikasi secara luas. Karena terjadi pasar global yang bebas, data menjadi sangat rentan, bahkan diperjualbelikan. Akhirnya, terjadi berbagai pelanggaran privasi pengguna di mana-mana. Hampir seluruh data-data personal manusia telah disumbangkan ke Facebook, Amazon, Google, Instagram, TikTok, dan aplikasi lainnya. Hal ini karena setiap pengguna pasti mengisi data-data personal terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi-aplikasi itu. Masalahnya tidak ada yang mengetahui ke mana data-data itu digunakan. Perilaku individu atau pengguna media sosial yang sangat majemuk tidak dapat digambarkan hanya dengan satu atau dua pola saja. Di sinilah pentingnya etika dalam mengelola informasi digital.

Menyeimbangkan peran dalam pembelajaran berbasis virtual memang membutuhkan energi ekstra. Banyak kebiasaan atau perilaku yang biasanya dilakukan secara fisik memerlukan penyesuaian atau konversi. Dalam berinteraksi antara guru dan siswa saja terkadang hal sepele bisa menjadi kendala. Membuat pesan teks dengan penggunaan kata-kata yang sopan dan beretika terkadang menjadi perlu. Bahkan ada kecenderungan kebutuhan akan etika penggunaan media sosial ini meningkat. Generasi sebelumnya menilai generasi muda sekarang kurang memahami etika dalam berkomunikasi. Hal ini menyebabkan mispersepsi dan informasi menjadi bias. Dapat dipahami, baik siswa maupun guru membutuhkan asupan etika yang sesuai. Guru butuh untuk dihormati dan siswa membutuhkan empati.

B. Etika Digital dalam Pembelajaran Daring

Penelitian Ika Sari dkk. (2020) menyimpulkan bahwa aktivitas komunikasi siswa tertinggi selama ini sebagian besar dilakukan melalui ruang virtual. Penggunaan internet menimbulkan dampak negatif, antara lain, penyalahgunaan data pribadi, perundungan, hoaks, dan ujaran kebencian untuk mengakses konten pornografi. Ika Sari dkk. (2020) menyarankan solusi, yakni memperkuat etika

digital siswa melalui literasi humanistik yang diintegrasikan ke dalam berbagai disiplin ilmu, salah satunya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Etika. Hasil penelitian ini membuka kacamata banyak pihak bahwa etika digital juga penting dibicarakan di institusi pendidikan. Institusi-institusi itulah yang nantinya akan mencetak calon generasi penerus bangsa. Tanpa adanya etika digital, penggunaan internet hanya akan menimbulkan banyak masalah baru.

Permasalahan etika di ruang pendidikan sejak kemunculan internet sudah membuka berbagai praktik-praktik baru yang kurang etis. Misalnya, seorang siswa yang mengerjakan tugas makalah di sekolahnya harus mengakses informasi dari mesin pencari Google. Di sini biasanya pengambilan data terjadi tanpa kontrol yang jelas. Beberapa siswa ingin mengerjakan tugas dengan cepat dan mulai melakukan plagiarisme (*copy-paste*) tulisan-tulisan yang ada di internet tanpa menyertakan sumbernya. Gambar-gambar dengan mudah diambil dan digunakan dalam penulisan makalah. Contoh lainnya adalah persoalan komunikasi yang umumnya terjadi di kalangan mahasiswa dengan dosennya. Sering terjadi miskomunikasi antara mahasiswa karena menggunakan bahasa yang kurang tepat dalam mengirim pesan ke dosennya melalui WhatsApp (WA). Pada akhirnya, mahasiswa kesulitan menyelesaikan kontrak perkuliahannya hingga masa studi berakhir. Fenomena-fenomena ini tidak akan terjadi jika para siswa atau unsur lembaga pendidikan telah mengatur pedoman-pedoman berperilaku di dunia virtual.

Di wilayah berteknologi tinggi (seperti Eropa Barat, Amerika Utara, dan sebagian Asia), reformasi pendidikan dan teknologi pembangunan telah bersatu untuk memberikan kebijakan terhadap peningkatan penggunaan teknologi digital di semua jenjang pendidikan (Buchanan, 2019). Sekolah tidak hanya mengajarkan keterampilan komputer, tetapi teknologi digital harus ditanamkan dalam setiap proses pendidikan. Hal ini bertujuan agar pendidikan dimediasi oleh teknologi dan diterapkan pada kurikulum sebagai kebutuhan yang penting (Selwyn, 2016). Mulai di lingkungan taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, ada upaya untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk

melakukan pemantauan, penilaian, dan pencatatan. Reformasi pendidikan harus diiringi oleh etika digital untuk mengurangi masalah dalam pembelajaran daring.

Banyak dilema sistemik yang muncul manakala mendalami permasalahan etika digital di dalam pembelajaran daring terutama di kalangan siswa usia sekolah. Di tingkat siswa, pemerataan penggunaan perangkat digital seperti laptop, *smartphone*, dan kuota internet masih menjadi persoalan global. Ada hubungan antara prestasi pendidikan dan status sosial-ekonomi. Makin mapan ekonomi orang tua siswa, makin baik pula prestasi pendidikan mereka. Mengingat rendahnya prestasi pendidikan siswa yang kurang mampu secara ekonomi, dorongan karena perangkat teknologi di sekolah dapat memperburuk ketidaksetaraan ini. Hal ini terjadi ketika biaya pembelian perangkat digital dibebankan kepada keluarga siswa. Selwyn (2016) juga mencatat bahwa penggunaan teknologi komputasi dalam pembelajaran di sekolah tidak menentukan hasil belajar yang baik juga. Hampir sebagian besar sekolah umumnya membebankan kepemilikan perangkat digital untuk pembelajaran daring pada pihak siswa, istilah ini dikenal juga dengan “*Bring Your Own Device*” (BYOD). Sekolah atau pihak penyelenggara pendidikan tidak menyediakan perangkat komputer atau laptop untuk siswa, tetapi sebaliknya, mereka (sekolah) menetapkan bahwa siswa menyediakan laptop mereka sendiri. Siswa yang berasal dari ekonomi kurang mampu umumnya menggunakan perangkat model lama, bekas atau lebih murah. Hal ini menjadi masalah manakala pembelajaran mengharuskan mereka menginstal aplikasi yang berukuran besar, sementara perangkat laptop mereka tidak mampu membaca aplikasi karena belum menggunakan versi terbaru. Siswa seperti itu juga cenderung tidak dapat memperbaiki atau mengganti perangkat mereka jika rusak di lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang menerapkan sistem BYOD lebih sulit bagi guru dan siswa, karena untuk belajar memerlukan perangkat yang seragam.

Di lingkungan sekolah lainnya persoalan bisa sangat jauh berbeda. Misalnya untuk sekolah favorit yang memiliki fasilitas

lengkap untuk para siswanya, mereka memiliki perangkat komputer lengkap dengan koneksi WiFi di seluruh lingkungan sekolah. Sekolah semacam ini sudah melewati masa-masa sulit untuk persoalan kesenjangan ekonomi siswa. Namun, kemudian muncul persoalan lain yang juga dilematis, seperti masalah siswa beretika dalam ruang virtual. Siswa-siswa melakukan bullying, pencurian data, atau melakukan ujaran kebencian di antara teman-temannya. Permasalahan semacam ini menunjukkan bahwa pendidikan etika perlu mengejar ketinggalan dengan norma-norma yang berubah dari penggunaan internet. Sekolah dan guru perlu membekali siswa-siswanya dengan etika dan pemahaman tentang konsekuensi setiap tindakan yang mereka lakukan di ruang virtual (James, 2014). James lebih lanjut membagi pemahaman tentang etika ke dalam tiga jenis. *Pertama*, etika yang berfokus pada diri sendiri. Seseorang perlu memikirkan konsekuensi terburuk jika melakukan hal-hal tidak baik di ruang virtual. Misalnya melakukan pencurian data-data siswa lain, atau berbuat curang dalam melakukan tugas yang diberikan guru. Pemahaman etika ini akan berfokus pada dampak yang ditimbulkan pada diri sendiri jika melakukan sesuatu. *Kedua*, etika dalam memikirkan orang lain, terutama yang dikenal seperti teman, keluarga, tetangga, guru, dan sebagainya. Etika jenis ini akan selalu melihat dampak yang ditimbulkan pada orang lain jika dirinya melakukan hal yang buruk. Misalnya, ketika mereka (siswa) menyontek di dalam kelas, keluarga atau orang tuanya akan ikut terdampak. *Ketiga*, etika yang memiliki perspektif yang kompleks dan pemahaman tentang peran dan tanggung jawab dalam interaksi di dunia virtual. Orang yang memiliki perspektif semacam ini akan berpikir secara kompleks atas apa yang dilakukannya.

Potensi lemahnya etika digital di kalangan siswa cenderung menjadi persoalan umum yang paling sering ditemui saat ini. Generasi muda terutama di usia sekolah lebih memiliki pola pikir eksklusif dan mementingkan dirinya sendiri. Mereka umumnya tidak memikirkan orang lain dalam mengambil sebuah keputusan; yang dipikirkan umumnya hanya dampak terhadap diri sendiri, bukan orang lain. Perlu ada kepekaan moral yang dikembangkan oleh pihak guru agar siswa mampu menangkap dan memikirkan lebih

dini dampak-dampak apa saja yang ditimbulkan dari perilakunya di ruang digital. Pendidikan etika digital dibutuhkan sebagai landasan operasional setiap kegiatan pembelajaran daring.

Persoalan berikutnya adalah masalah pengelolaan data untuk pembelajaran. Idealnya sekolah sebagai sebuah lembaga formal yang memiliki sumber pendanaan yang cukup besar mampu membangun sistem pembelajaran berbasis daring berupa *learning management system* (LMS). Selain itu, data-data pribadi siswa juga sebaiknya tersimpan dengan rapi di sebuah ruang penyimpanan awan (*cloud storage*). Namun, ini juga masih belum bisa dilakukan karena faktor anggaran. Ketidakmampuan lembaga sekolah untuk menghadirkan sebuah sistem pembelajaran yang besar membuat seluruh proses dan pengelolaan pembelajaran kembali pada guru. Pada akhirnya guru memiliki persoalan lain di luar pembelajaran, yakni memikirkan hal-hal teknis yang sebetulnya bukan menjadi otoritasnya. Pembelajaran daring memerlukan keterampilan di luar konten pembelajaran dan persoalan pedagogis, ini membutuhkan kemampuan untuk mengoperasikan komputer dan berbagai perangkat digital dalam waktu yang bersamaan. Karena desakan kebutuhan pembelajaran daring, guru akhirnya menggunakan platform-platform media sosial lain untuk pembelajaran, seperti Google Classroom, Facebook, dan YouTube. Masalah kemudian muncul manakala melibatkan media sosial pribadi dalam pembelajaran. Baik guru dan siswa tidak lagi memiliki ruang privasi karena semuanya terkoneksi setiap saat. Tidak jarang ada guru yang memberikan tugas tengah malam. Ada juga pimpinan sekolah yang memberikan instruksi di luar jam kerja, akhirnya semua menjadi tidak terkontrol dan memiliki batas karena ruang virtual menepis semua hambatan-hambatan itu. Tidak ada lagi jarak antara guru dan siswa, atau guru dan pihak sekolah. Karena setiap elemen sekolah saling terhubung dan terkoneksi dalam media sosial, setiap ruang gerak mereka selalu dibatasi.

Banyak siswa maupun guru yang tetap mengaktifkan media sosial mereka selama pembelajaran daring berlangsung. Misalnya dalam sebuah pertemuan Zoom menggunakan laptop, siswa atau guru juga membuka aplikasi WA atau YouTube secara bersamaan.

Jika pembelajaran terasa membosankan, salah satu di antara mereka mulai membuka WA atau YouTube untuk memeriksa notifikasi yang masuk atau membuka informasi lain. Ini salah satu distraksi yang kerap muncul dalam pembelajaran daring. Masalah yang sama juga terjadi jika pembelajaran daring menggunakan perangkat *smartphone*. Bahkan, distraksi atau gangguan yang muncul lebih besar. Di dalam *smartphone* terdapat berbagai aplikasi menarik, seperti TikTok, Facebook, Instagram, Twitter, Line, YouTube, dan Snapchat. Terlebih lagi setiap notifikasi yang muncul dapat menutupi layar *smartphone* sepenuhnya. Makin canggih perangkat digital yang digunakan, makin besar pula distraksi yang mungkin muncul dalam pembelajaran.

Melihat berbagai distraksi yang ditimbulkan oleh media sosial selama pembelajaran daring ditambah dengan sejumlah gangguan lain, hampir sulit untuk melakukan kontrol penuh terhadap siswa. Bahkan, dampak yang terjadi akan lebih buruk manakala guru terlalu masuk ke dalam ruang personal siswa, terutama di media sosial. Guru perlu memikirkan cara lain untuk menarik perhatian siswanya. Pembelajaran virtual saat ini perlu memberikan perhatian lebih pada siswa. Guru tidak hanya memikirkan bagaimana materi dapat tersampaikan dengan baik, tetapi juga bagaimana menghargai dan mulai memahami siapa diri mereka di ruang virtual. Boleh jadi, siswa memiliki dua peran dan kepribadian, yakni di dunia nyata dan di dunia virtual. Mengenali siswa juga bisa dilakukan dengan mengetahui latar belakang budaya mereka, pengalaman, kemampuan, dan perspektif mereka tentang pembelajaran virtual (Graham dkk., 2013). Gagasan ini menekankan pada pemberian rasa hormat kepada siswa pembelajaran daring juga kerap menimbulkan masalah kejenuhan. Pembelajaran daring bukan berarti membebaskan siswa tanpa adanya batasan, tetapi lebih banyak memberikan pilihan-pilihan. Sebagai contoh, dalam memilih jenis LMS atau platform digital yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Semua dikembalikan pada kondisi siswanya. Jika hampir sebagian besar siswa adalah pengguna Facebook maka sebaiknya guru juga menggunakan media itu sebagai media pembelajarannya. Begitu juga penggunaan jenis aplikasi lain yang telah menjadi bagian dari kehidupan mereka

(siswa). Hal yang perlu diingat, berbagai penggunaan media sosial untuk kepentingan pembelajaran itu jangan sampai merenggut ruang privasi siswa serta memungkinkan muncul potensi penyalahgunaan data-data digital mereka di ruang virtual. Guru harus memberikan jaminan penuh terhadap keamanan dan kenyamanan siswa-siswanya di ruang virtual, terutama jika berhubungan dengan media sosial.

Prinsip utama yang perlu ditekankan dalam pembelajaran virtual adalah keadilan. Guru atau sekolah harus memastikan semua siswa memiliki sudut pandang, tingkat pemahaman, dan perangkat digital yang sama sehingga tidak ada yang merasa diuntungkan, dirugikan, atau dibedakan. Prinsip keadilan juga harus memastikan bahwa pemerataan akses internet, pengetahuan, keterampilan, dan praktik tetap diterima oleh seluruh siswa. Dilema terbesar yang akan terus ditemui selama pembelajaran daring adalah perubahan yang terus-menerus. Teknologi baru akan terus muncul dan menimbulkan banyak disrupsi. Dengan munculnya berbagai aplikasi untuk menyunting tulisan, guru harus cermat melihat potensi yang mungkin digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan lebih satu langkah dibandingkan siswa. Tidak ada alasan untuk tidak mengetahui informasi terbaru, bahkan perkembangan media sosial perlu diikuti oleh guru. Etika harus selalu berjalan beriringan dengan teknologi untuk mereduksi segala bentuk penyimpangan-penyimpangan yang terjadi. Dengan begitu, penggunaan teknologi berbasis aplikasi dan media sosial bukan menjadi ancaman dalam pembelajaran.

James (2014) memberikan peringatan tentang lima hal yang menjadi sifat teknologi internet, yaitu skalabilitas (*scalability*), persistensi (*persistence*), replikasi (*replicability*), potensi pencarian (*searchability*), dan interaktivitas (*interactivity*). Skalabilitas dan persistensi di internet memungkinkan pengguna untuk menyebarkan informasi dengan sangat cepat dan langsung dapat diakses pengguna lainnya di berbagai negara. Oleh karena itu, penting untuk menjaga setiap jenis data atau unggahan yang akan dibagikan di internet dengan mempertimbangkan segala aspek yang mungkin muncul di kemudian hari. Sekali data atau informasi disebar di dunia virtual

maka akan sulit dikendalikan. Setiap konten akan direplikasi, mudah untuk diakses, dan saling terhubung satu sama lain.

C. Media Sosial dalam Pendidikan Musik

Para pengajar musik di berbagai negara telah mempertimbangkan untuk menggunakan media sosial dalam pembelajaran untuk menciptakan jaringan atau komunitas belajar di kelas daringnya (Bauer, 2010; Giebelhausen, 2015), bahkan beberapa di antaranya juga menggunakan siniar (Bolden, 2013; Dorfman, 2013). Albert (2015) melihat penggunaan media sosial dalam pembelajaran musik justru cara yang baik untuk terkoneksi dengan siswa. Media sosial memberikan fasilitas untuk terhubung satu sama lain, memberikan ruang diskusi kelompok, memungkinkan komunikasi antarkelompok ensambel musik, dan terjadinya pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*). Grup Facebook memberikan pengalaman-pengalaman semacam itu. Selain itu, ada juga platform berjenis blog yang memungkinkan individu atau siswa untuk berbagi pemikiran tentang satu topik tertentu serta menghasilkan dialog melalui sebuah unggahan. Media sosial membuka kesempatan untuk saling melempar komentar pada suatu topik atau berbagai topik, sekaligus mendorong siswa untuk membentuk dan mempertahankan ide dan kritiknya melalui menulis. Meskipun terjadi di ruang virtual, kultur diskusi akademis semacam ini akan mengasah nalar berpikir kritis siswa sejak dini. Hal-hal semacam ini yang perlu didorong oleh guru musik dalam menggunakan media sosial untuk pembelajaran.

Setiap media sosial memiliki kebijakan privasinya masing-masing. Namun, hal semacam ini lebih banyak diabaikan oleh penggunanya, karena dianggap tidak terlalu penting. Padahal, hal-hal semacam ini memberikan arahan pengguna media sosial untuk menggunakan media sosial dengan bijak. Pengguna hanya perlu mengetahui jenis kebijakan privasi dari tiap-tiap platform. Di awal kemunculannya, media sosial memang memberikan banyak fitur yang terkesan memudahkan, orang-orang banyak tergoda untuk menggunakan media sosial lebih sering dan lama-lama makin tenggelam dalam adiksi. Ditinjau dari sudut pandang pedagogis,

penggunaan media sosial memancing siswa lebih aktif dan merasa dekat dengan gurunya. Selama ini media sosial dikesankan sebagai ruang virtual yang sangat bersifat personal. Dengan ikut terjun di dalam media sosial, guru sebenarnya sedang menyelam ke kehidupan siswa yang sebenarnya. Sebagaimana diketahui, siswa saat ini hampir seluruhnya adalah pengguna aktif media sosial. Guru hanya perlu menganalisis media sosial mana yang paling efektif digunakan oleh siswa.

Budaya berargumen dalam pembelajaran harus dibangun sejak dini, terutama dalam pembelajaran musik. Selama ini musik hanya identik dengan praktik bermain alat musik, bernyanyi, atau hal-hal semacamnya. Tidak banyak guru musik yang sesekali mengarahkan siswanya untuk berdebat dan berargumen. Penggunaan media sosial membuka kesempatan siswa untuk berargumen. Ruang diskusi atau argumentasi bisa terjadi secara *real-time* menggunakan aplikasi Zoom. Di sini siswa dipaksa untuk berbicara langsung dan spontan sehingga kemampuan komunikasinya meningkat. Sementara itu, untuk memberikan pengalaman lain, guru menggunakan media sosial untuk ruang argumentasi. Misalnya, guru mengunggah satu permasalahan tentang musik yang memerlukan solusi atau komentar pada blog pribadinya. Di situ siswa akan memberikan komentar secara tidak langsung, memungkinkan mereka untuk memikirkan kata-kata yang akan dipilih. Bahkan mereka (siswa) dapat memperkuat argumentasinya dengan menyertakan sitasi/kutipan-kutipan. Hal ini memperkuat cara berpikir saintifik dan sistematis, meskipun dalam kelas musik, pembelajaran tetap perlu mempertimbangkan dasar-dasar pedagogis semacam ini.

Penggunaan media sosial untuk kepentingan pendidikan musik memang memiliki banyak keuntungan. Selain menciptakan pengalaman belajar yang lebih informal di ruang virtual, fitur-fitur di salah satu aplikasi tentu memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Di sisi lain guru perlu mempertimbangkan dengan cermat batasan-batasan etika pembelajaran berbasis digital. Telah banyak penelitian yang mengungkap media sosial menjual data-data penggunaannya untuk kepentingan bisnis atau politik. Brittany Kaiser,

seorang mantan karyawan yang bekerja di Cambridge Analytica mengungkapkan bahwa Facebook telah melakukan manipulasi data pengguna untuk kepentingan politik di pemilihan presiden Amerika, Donald Trump tahun 2016 (Amer & Noujaim, 2019; Waterfield, 2019). Kasus ini hanya satu dari sejumlah fenomena yang belum terungkap oleh media. Melihat persoalan semacam ini, solusi yang paling mungkin ditawarkan adalah kembali menggunakan aplikasi atau platform pendidikan yang memang khusus diciptakan untuk pembelajaran, seperti Google Classroom, Edmodo, atau jenis LMS lainnya. Platform-platform semacam ini lebih terkontrol dan memiliki risiko yang jauh lebih sedikit daripada jejaring sosial terbuka seperti Facebook. Terlepas dari segala kelebihan dan kekurangan media sosial apa pun, pada akhirnya filter-nya terletak pada guru. Miksza (2013) menyatakan media sosial tidak menentukan keberhasilan pembelajaran musik siswa, tetapi keterlibatan guru dan siswa-lah yang menyebabkan pembelajaran itu terjadi.

Sebagian lembaga pendidikan formal menyediakan fasilitas lengkap untuk mendukung proses pembelajaran daring siswa-siswanya, tetapi sebagian lainnya mengalami persoalan ekonomi; terutama untuk siswa yang hidup di pedesaan. Banyak keluarga yang kurang mampu sulit untuk membeli perangkat ponsel terbaru atau jenis laptop yang menggunakan sistem operasi mutakhir. Ditambah lagi dengan tidak meratanya ketersediaan akses internet di rumah mereka masing-masing. Hal ini menjadi persoalan sistemik manakala pihak sekolah maupun guru tidak mampu memberikan solusi. Di sisi lain pembelajaran membutuhkan media, terutama untuk pembelajaran jarak jauh atau daring. Persoalannya makin kompleks pada situasi pandemi Covid-19, di mana setiap orang dilarang untuk melakukan kegiatan di luar rumah. Pada kondisi normal, siswa mungkin bisa mengerjakan tugas dengan mengakses WiFi dan menggunakan komputer di sekolah. Namun, pada kondisi khusus, tidak ada cara lain selain membeli perangkat-perangkat digital itu.

D. Konteks Pandemi Covid-19

Munculnya pandemi Covid-19 telah mengubah skema pendidikan musik di seluruh dunia. Model pembelajaran musik secara daring yang sebelumnya sudah dikenal, dianggap tidak mewakili situasi darurat semacam ini. Pembelajaran musik daring dalam situasi pandemi dianggap memiliki karakteristik dan proses yang jauh berbeda dengan pembelajaran daring di situasi sebelumnya. Pada situasi normal, pembelajaran daring tidak sepenuhnya dilaksanakan secara penuh, tetapi masih dipadukan dengan pembelajaran tatap muka; model pembelajaran ini kemudian dikenal dengan “*blended learning*.” Pada kondisi pandemi tentu saja pembelajaran ini tidak mungkin dilakukan, karena baik siswa maupun guru tidak memiliki pilihan lain selain melakukan pembelajaran musik jarak jauh dari rumah. Pandemi memaksa setiap guru dan siswa untuk beradaptasi dengan cepat. Kurangnya materi, metodologi, dan perangkat pembelajaran menjadi persoalan yang paling banyak ditemui. Sebagian besar orang belum siap dengan kondisi yang ada, sebagian lainnya mencoba berdamai dengan keadaan. Keluhan paling banyak ditujukan kepada pemerintah dalam bentuk kebijakan pendidikan khusus. Di tengah kondisi semacam ini, Calderón-Garrido & Gustems-Carnicer (2021) justru tetap melihat sisi positif di mana guru dan siswa menjadi lebih sering berinteraksi meskipun pembelajaran dilakukan jarak jauh. Pembelajaran daring yang dilakukan di rumah lebih memiliki banyak waktu dengan rentang durasi yang lebih lama. Aktivitas belajar dirasa sebagai salah satu cara mengusir kejenuhan selama belajar dari rumah (BDR). Oleh karena itu, bagi sebagian siswa kondisi pandemi justru menjadi situasi menyenangkan untuk belajar musik di rumah.

Krisis pandemi Covid-19 jelas sangat memengaruhi praktik pendidikan musik yang umumnya dilakukan secara tatap muka. Ditambah lagi baik siswa maupun guru sama-sama tidak mempunyai banyak pilihan selain menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Selain pergeseran secara fisik, pergeseran konsep dan sudut pandang pembelajaran musik juga ikut terjadi. Berbagai keterbatasan dan masalah teknis yang terjadi selama proses belajar jarak jauh makin

menyadarkan pentingnya fungsi fasilitator dari seorang guru daripada sekadar sebagai instruktur (Camlin & Lisboa, 2021). Fasilitator akan memberikan kemudahan, penyesuaian, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan sudut pandang ini guru-guru musik seharusnya melakukan revitalisasi pendekatan mengajar. Kreativitas guru mendorong gagasan-gagasan baru dalam mengajar. Sumber informasi yang tersedia di internet hanya perlu dikelola dan diolah agar menjadi media dan materi belajar musik yang efektif.

Julie Hess (dalam Camlin & Lisboa, 2021) memiliki pandangan etis yang lebih luas dalam memandang pendidikan musik di tengah pandemi. Menurutnya, setiap pendidik musik harus memikirkan pendidikan musik dalam konteks yang lebih luas dan berkelanjutan. Penyelenggaraan pembelajaran musik harus memikirkan hingga persoalan yang sangat kompleks. Misalnya, selama mengajar musik jarak jauh guru mempertimbangkan ketersediaan perangkat siswa di rumah, koneksi internet, materi yang menarik dan merangsang siswa untuk berlatih mandiri, serta membangun dukungan sistem (*support system*) yang menunjang pembelajaran musik di rumah. Sistem dukungan pembelajaran musik harus dibicarakan dengan orang tua siswa, karena tidak semua orang tua memahami bagaimana menyediakan dukungan untuk belajar musik. Komunikasi dengan orang tua harus dilakukan untuk memberikan kesadaran bahwa peran orang tua juga sangat menentukan untuk keberhasilan pembelajaran musik.

Di tengah berbagai keterbatasan kelas musik secara daring, ada peluang lain untuk memikirkan pendekatan belajar yang menarik bagi siswa. Tentu saja perlu pemikiran yang mendekonstruksi pemikiran guru. Pola-pola pembelajaran musik secara normal tidak bisa lagi diterapkan dalam situasi pandemi. Standar etika pendidikan musik pada kondisi normal tidak lagi relevan pada situasi pandemi, karena berhubungan dengan berbagai variabel. Persoalan pembelajaran musik jarak jauh makin kompleks ketika bertemu dengan persoalan umum pendidikan di masa pandemi. Oleh karena itu, penting untuk merumuskan kembali dan mengubah standar kebiasaan lama saat mengajar di masa pandemi. Etika

dalam pendidikan musik secara daring membantu menjalankan sistem dengan lancar. Etika menetapkan standar yang berlaku dan melindungi kepentingan siswa dan guru. Guru bertanggung jawab untuk membantu mengembangkan kepribadian siswa dan bertindak sebagai fasilitator bagi siswa untuk memengaruhi perkembangan dan perilaku mereka. Dapat dibayangkan betapa sulitnya mengatur siswa untuk belajar musik jarak jauh. Di sisi lain, siswa harus menyadari pentingnya tanggung jawab dan bergerak maju dengan menerapkan praktik etis dari waktu ke waktu. Ini membutuhkan banyak kesabaran untuk mempraktikkan etika dan memahami bahwa setiap siswa berbeda. Setiap siswa membutuhkan berbagai tingkat perhatian dan pedoman yang jelas. Dengan cara ini mereka tidak hanya memahami pentingnya etika, tetapi belajar bertindak secara bertanggung jawab dan mempraktikkan disiplin diri. Di masa pandemi (juga pembelajaran daring pada umumnya), etika harus berperan sebagai sistem yang mengatur siswa untuk melakukan aktivitas belajar musiknya sendiri.

Guru musik juga memiliki peran sebagai pendidik yang memiliki batasan etika berbeda dengan profesi lainnya. Seorang pegawai bank mungkin bisa memisahkan secara jelas antara pekerjaan dan hubungan pribadi karena dibatasi oleh etika profesionalisme. Sebaliknya, guru justru perlu menjalin kedekatan dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran musik. Guru diharapkan untuk tetap berkontribusi terhadap pembelajaran musik siswa serta masalah sosial mereka di luar kelas daring. Hal itu mampu membawa mereka ke hubungan yang nyaman dan lebih dekat. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan musik, tetapi berinteraksi dan membantu peserta didik mencapai tingkat pengetahuan yang diperlukan, baik itu melebihi waktu yang telah ditetapkan maupun tidak. Hubungan interpersonal tertanam dalam pengajaran dan pembelajaran yang mungkin sulit dihindari tetapi para pendidik musik di seluruh dunia justru ingin lebih dekat dengan para siswanya. Inilah salah satu tujuan pedagogi musik yang sebenarnya. Tidak ada standardisasi baku dalam etika belajar musik secara daring, semuanya menyesuaikan dengan situasi kelas atau komunitas belajarnya. Dengan pembekalan

yang baik, para guru musik akan mampu melihat persoalan etika sekaligus langkah untuk mengantisipasinya.

Pendidikan musik di masa pandemi Covid-19 dan “*new normal*” memasuki tahapan baru. Berbagai institusi dan lembaga pendidikan musik saling berlomba menggagas ide-ide untuk mengonversi pembelajaran ke dalam konsep digital atau virtual. Seminar dan pelatihan daring telah banyak diselenggarakan untuk membahas tentang cara-cara beradaptasi, berkomunikasi, dan memanfaatkan teknologi ditawarkan, seolah inilah satu-satunya jalan untuk keluar dari keterpurukan. Kurikulum musik akhirnya disusun ulang dengan harapan memberikan langkah-langkah solutif dan konkret untuk keberlangsungan musik. Guru-guru musik, instruktur, dan dosen berpikir keras tentang pembelajaran daring untuk menjaga motivasi belajar dan keterampilan bermusik siswa. Beberapa pengajar khawatir jika mereka tidak mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang berubah sangat cepat. Mereka dituntut untuk belajar produk-produk teknologi pembelajaran mutakhir secara cepat sekaligus menerapkan pada siswa. Pandemi seolah memaksa guru musik dan siswanya untuk cepat beradaptasi dengan pembelajaran yang bersifat virtual.

Pada awalnya banyak guru musik terjebak dalam kebingungan dan rasa cemas untuk memulai sebuah proses pembelajaran baru yang dilakukan jarak jauh (PJJ). Semua pengajar musik sedang mencari bentuk dan model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk muridnya. Beberapa guru memulai dengan sesuatu yang sederhana dan memaksimalkan alat-alat yang mereka miliki. Misalnya penggunaan telepon pintar (*smartphone*) yang memiliki fitur yang lengkap. Berbagai aplikasi di dalamnya digunakan untuk keperluan *live-streaming*, merekam materi ajar musik, dan mengirimkan materi berbentuk teks atau dokumen digital. Guru-guru musik mengantisipasi keadaan ini dengan melakukan langkah-langkah konkret, seperti membuat video tutorial dan pembelajaran di YouTube dan mengunggah materi-materi musik ke sebuah platform pembelajaran (Ruang Guru, Zenius, Google Classroom, Coursera, Kelas Pintar, dan lain-lain). Pendidikan jarak jauh (*remote learning*) memberikan banyak tantangan baru, mulai dari akses internet

yang belum merata, daya beli masyarakat terhadap kuota internet, minimnya literasi digital, hingga permasalahan teknis lainnya. Berbagai kesenjangan yang terjadi membuat guru atau pendidik musik perlu menata dan memikirkan ulang apakah langkah-langkah tentang konsep pendidikan jarak jauh tersebut sepenuhnya tepat.

Dalam konteks pembelajaran musik di kelas —sebelum masa pandemi— hambatan-hambatan yang muncul biasanya berkaitan dengan teknik, porsi latihan, efikasi diri, aspek pedagogis lainnya. Setelah masa “*new normal*” tantangan yang dihadapi makin berat, salah satunya memanfaatkan platform pembelajaran yang tepat untuk berkomunikasi (Zoom, Google Classroom, WhatsApp, Facebook, Instagram). Untuk pembelajaran piano dan alat musik misalnya, guru-guru musik mengalami kesulitan melihat jari-jari siswanya secara jelas. Pembelajaran musik khususnya instrumen musik membutuhkan metode demonstrasi yang ketat dan kontrol penuh dalam praktiknya. Hal tersebut yang membedakan kelas musik dengan mata pelajaran lain. Seorang guru piano atau violin perlu mengatur posisi kamera agar siswanya dapat melihat jari-jari gurunya memainkan alat musik secara jelas. Kedua belah pihak (guru dan siswa) perlu mengatur cahaya dan suara yang dihasilkan dari gawainya agar tetap mendukung jalannya interaksi satu sama lain. Guru musik umumnya merasa kesulitan dengan berbagai hal-hal teknis semacam ini, tetapi bagi siswa mungkin sebaliknya karena mereka tidak perlu menghabiskan waktu di perjalanan dan menunggu proses dimulainya kelas. Selain itu, keterlibatan orang tua sebagai pendamping saat proses belajar musik ikut menentukan keberhasilan pembelajaran. Orang tua dapat menjadi jembatan komunikasi antara guru dan murid, mencatat hal-hal detail yang disampaikan guru, dan mengatur waktu latihan di rumah. Di saat yang bersamaan orang tua memiliki fungsi untuk mengawasi dan mengontrol anaknya dalam belajar musik.

Situasi lain dalam kelas teori musik juga telah mengalami berbagai penyesuaian. Jika biasanya guru memberikan materi di depan para siswa, kelas daring dilakukan dengan menggunakan perangkat laptop, telepon pintar, dan aplikasi-aplikasi pembelajaran.

Di kelas teori musik guru menjelaskan materi menggunakan piano sebagai media penunjang pembelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara, yakni sinkronus (*synchronous*) dan asinkronus (*asynchronous*). Pembelajaran sinkronus dilakukan menggunakan aplikasi *teleconference* yang bersifat langsung (*real-time*) seperti Zoom, Google Meet, Skype, dan lain-lain. Sementara itu, pembelajaran asinkronus bersifat tidak langsung (*delayed*) menggunakan e-mail, blog, atau *massive open online courses* (MOOC), atau *learning management system* (LMS). Apa pun medianya, hal terpenting adalah mengajarkan musik terhadap siswa. Berbagai langkah-langkah kreatif perlu diambil dalam rangka meningkatkan strategi belajar musik di masa pandemi. Selain menyesuaikan metode-metode baru, guru musik juga perlu menguasai berbagai perangkat aplikasi untuk memaksimalkan konten yang akan diberikan kepada siswanya. Untuk menjelaskan materi tangga nada misalnya, guru dapat membuat video animasi singkat yang menarik. Di dalamnya terdapat tokoh-tokoh kartun, pengisi suara, dan cara guru memainkan alat musik. Cara-cara visual semacam ini dapat mengatasi masalah kejenuhan dan motivasi dalam belajar musik.

Pendidikan musik menghadapi kenyataan yang cukup rumit karena dihadapkan pada migrasi besar-besaran kelas virtual. Di sisi lain, kegiatan fisik tetap perlu dilakukan berkaitan dengan unsur pedagogi. Seluruh lembaga pendidikan musik mempersiapkan infrastruktur untuk pembelajaran daring. Peluang untuk belajar musik secara daring bisa didapatkan di mana saja dan kapan saja, tetapi seluruh informasi tersebut terlalu banyak ditawarkan. Ini menimbulkan masalah baru yang cukup membingungkan dalam memilih platform dan materi musik. Selain itu, rasa bosan dan jenuh membuka peluang distraksi dalam belajar. Sebagai contoh, siswa yang melakukan kuliah daring lima kali dalam seminggu mungkin saja mengalami tingkat stres yang lebih tinggi. Aktivitas belajar yang sama membuat mereka lelah dan mencari cara untuk menyalahi hal-hal tersebut. Dalam *teleconference* di Zoom misalnya, seseorang bisa dengan mudah meninggalkan perkuliahan atau seminar hanya dengan menekan tombol “leave” atau “end.” Jika mereka tetap ingin terlibat dalam perkuliahan, tetapi merasa malas, tombol “stop video”

merupakan salah satu solusi. Kondisi ini merupakan tantangan baru yang dihadapi para pengajar dan siswa dalam belajar musik atau mata pelajaran apa pun. Kurangnya interaksi fisik membuka peluang siswa melakukan berbagai kecurangan.

Banyak orang lupa pendidikan musik tidak hanya bergerak pada tataran praktis (belajar alat musik), tetapi menyangkut aspek sosial. Musik harus bisa digunakan untuk mengelola dan merekatkan hubungan manusia dengan komunitasnya. Kesadaran semacam ini yang menjadi inti pendidikan (melalui) musik. Jadi, pembelajaran daring tidak hanya berbicara tentang perubahan pembelajaran langsung ke dalam mode virtual, tetapi lebih memikirkan aspek-aspek pedagogis yang terancam hilang. Setelah menerima materi di kelas, seorang siswa perlu mengulang pelajaran musik yang didapatnya melalui latihan di rumah. Hasil latihan perlu diuji melalui tes, misalnya dengan melakukan konser kecil yang disaksikan guru dan siswa lain. Situasi semacam ini sangat diperlukan oleh seorang pembelajar untuk mengembangkan keterampilan dan mentalnya di bidang musik, sesuatu yang sulit didapat di depan kamera.

Sebelum era pandemi Covid-19 literasi digital berjalan sangat lambat, termasuk dalam hal pembelajaran musik. Di Indonesia tidak banyak guru yang memanfaatkan berbagai aplikasi menarik untuk pembelajaran musik. Setelah pandemi, mendadak terjadi peningkatan terhadap pemanfaatan aplikasi dan internet. Akhirnya, baik guru maupun siswa terpaksa meningkatkan literasi digitalnya untuk mempertahankan kelangsungan pembelajaran musiknya. Dengan berkembangnya literasi digital, di sisi lain, banyak ancaman yang telah mengintai; salah satunya adalah *learning loss*. Kondisi pembelajaran dari rumah menyebabkan minimnya interaksi dan memunculkan banyak distraksi. Dengan kondisi yang serba terbatas itu, pembelajaran musik banyak terhambat, terutama bagi pembelajaran musik yang tujuan akhirnya adalah menciptakan siswa untuk terampil bermain alat musik. Jenis pembelajaran musik semacam ini perlu praktik dan interaksi secara langsung, misalnya seperti di lembaga kursus atau perguruan tinggi. Berbeda dengan pembelajaran musik yang sifatnya sekadar memberikan pengalaman

musikal, misalnya seperti di sekolah formal. Pembelajaran musik semacam ini tidak menuntut hasil akhir mahir bermain alat musik, tetapi siswa hanya sebatas mengamalkan pengetahuan musikalnya.

E. Konsep ‘Merdeka’ dalam Pembelajaran Musik Secara Daring

Pada prinsipnya, pembelajaran musik selalu menekankan pada aspek kreativitas dan kinerja apresiatif, misalnya melalui pola berpikir divergen dan konvergen (Hidayatullah, 2020). Pembelajaran musik merupakan turunan dari pembelajaran seni yang selalu mencari hal-hal baru untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreasi melalui kegiatan artistik. Pembelajaran musik juga kerap dikaitkan dengan paradigma atau ideologi humanisme, yakni kebebasan dalam berpikir dan mengemukakan gagasan oleh peserta didik. Pendidikan musik kemudian dianggap sebagai aktivitas yang menyenangkan, memacu kapasitas berpikir kreatif dan inovatif bagi para siswanya. Jika melihat karakteristik pendidikan musik semacam ini maka makin jelas bahwa konsep ‘merdeka’ dalam belajar sebetulnya bukan hal baru. Jauh sebelum gagasan tentang ‘merdeka belajar’ ditawarkan oleh Menteri Pendidikan, Nadiem Makarim, ide semacam ini sudah berlangsung cukup lama dalam pendidikan musik. Pembelajaran musik tidak seperti mata pelajaran ilmu alam yang segala sesuatunya bersifat pasti. Karakteristik pembelajaran musik justru menekankan setiap peserta didiknya untuk berpikir *out of the box*. Tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran musik karena tujuan pembelajaran musik di sekolah pada hakikatnya bukan untuk menjadikan siswa mahir bermain alat musik, melainkan sebagai stimulus untuk menggugah potensi-potensi yang ada.

Memaknai ‘kebebasan’ atau ‘merdeka’ dalam konteks pembelajaran musik tentu tidak sama dengan mata pelajaran lain. Di dalam kelas musik, siswa dituntut untuk selalu menggunakan kreativitasnya dalam mencipta dan menggubah lagu atau komposisi. Selain itu, pembelajaran musik selalu berusaha mendorong siswa untuk melakukan kontekstualisasi dalam membuat sebuah karya.

Misalnya, ketika siswa diminta membuat sebuah komposisi musik sederhana, guru akan memberikan beberapa kata kunci dan pengarahan. Selanjutnya, siswa diminta mengembangkan daya imajinasinya untuk membuat karya musik yang berbeda dengan teman-temannya. Dalam proses pembelajaran musik di sekolah, media tidak terlalu penting. Ketersediaan alat musik bukan menjadi kendala, karena setiap benda di sekitar bisa menjadi alat musiknya. Inilah beberapa contoh sederhana mengenai konsep kebebasan dan kemerdekaan dalam pembelajaran musik. Dalam pembelajaran musik, guru selalu berupaya untuk memberikan siswa pengalaman estetis atau musikal melalui kegiatan kreasi dan apresiasi.

Jika dikaitkan dengan konsep ‘merdeka belajar,’ pendidikan musik telah lebih dulu menyematkan gagasan kebebasan berpikir pada siswanya (Almanda, 2020). Implementasi kurikulum Merdeka Belajar bisa sangat relevan dalam pendidikan musik karena sama-sama memiliki konvergensi pada aspek kreativitas. Hal selanjutnya yang menjadi pertanyaan adalah “Bagaimana merealisasikan konsep Merdeka Belajar dalam pendidikan musik?” Tentu saja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah merumuskan model kurikulum Merdeka Belajar ke dalam beberapa hal pokok. Di antaranya menyusun ulang rencana pelaksanaan pembelajaran, model evaluasi, mekanisme aliran dana operasional, kaderisasi tenaga pengajar, restrukturisasi lembaga, dan mengubah materi ajar. Hal-hal pokok itu kemudian diimplementasikan di seluruh lembaga pendidikan formal. Selama ini kurikulum pendidikan musik di lingkungan lembaga formal masih bernaung di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui sekolah dan perguruan tinggi. Dengan demikian, alokasi implementasi kurikulum Merdeka Belajar untuk bidang musik, setidaknya, sama dengan bidang ilmu lain karena berada dalam satu jalur birokrasi. Hal yang mungkin dilakukan oleh guru adalah menyesuaikan konsep ‘kemerdekaan’ versi pemerintah dengan pendidikan musik itu sendiri.

Karakteristik pembelajaran musik sendiri sebenarnya mendukung kebebasan dalam berpikir dan berekspresi. Pembelajaran musik tidak dilakukan hanya dalam bentuk kegiatan transfer ilmu

menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, tetapi sudah mempertimbangkan aspek keterlibatan siswa dalam menghasilkan pengalaman belajar. Hal inilah yang paling berharga dalam pembelajaran musik, setiap aktivitas belajar dianggap sebagai pengalaman musikal yang berharga. Elemen-elemen inti konsep pembelajaran Merdeka Belajar meliputi kemandirian, berpikir kritis, prinsip kerja sama atau kolaborasi, kreativitas, dan menghargai keberagaman (kultur). Pada titik inilah konsep kemerdekaan dalam belajar sebagai sebuah kurikulum dipertemukan dengan jenis aktivitas belajar musik yang telah lama eksis dalam keleluasaan.

Di tengah kondisi pasca-pandemi Covid-19 dan era pembelajaran secara daring, pendidikan musik memiliki peranan penting dalam menawarkan gagasan kreativitas. Selain itu, konsep pembelajaran yang bersifat terbuka, dinamis, dan selalu berorientasi pada siswa, memungkinkan setiap guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Misalnya, dengan memanfaatkan platform media sosial di mana hampir setiap peserta didik menggunakannya. Terlebih makin banyak aplikasi pembelajaran musik yang bisa dimanfaatkan dalam rangka memberikan kebebasan siswa dalam berkreasi. Setidaknya aplikasi-aplikasi itu dapat membantu meningkatkan minat siswa dan memberikan pilihan dalam belajar musik. Dengan begitu, posisi pembelajaran musik secara daring sangat strategis karena ditunjang oleh dua aspek penting, yakni nilai kreativitas dan teknologi itu sendiri.

BAB III

DESAIN KURIKULUM PEMBELAJARAN MUSIK SECARA DARING

A. Kurikulum Pembelajaran Musik Secara Daring

Pendidikan musik merupakan bagian dari kurikulum berimbang yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh spektrum kecerdasan siswa. Pendidikan musik melibatkan domain pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perasaan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian khusus dalam menyusun kurikulum musik yang baik. Sebagai contoh, ketika pembelajaran membahas tentang kemampuan mendengarkan musik dan seluruh elemennya, sebenarnya siswa sedang mengembangkan keterampilan analisis, konsentrasi, dan merefleksikan melalui musik. Banyak orang yang tidak memahami bahwa kemampuan semacam ini diperlukan untuk semua disiplin ilmu. Dalam pembelajaran musik, siswa akan mengalami kepuasan dan rasa pencapaian tertinggi manakala mereka mampu melakukan dan menciptakan sendiri musiknya; baik itu dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Melalui musik, siswa mengembangkan keterampilan teknis dan artistik, yang melibatkan koordinasi motorik dan gerakan sensitif. Selain itu, siswa juga belajar menjadi tekun dan disiplin oleh pembelajaran musik. Pendidikan musik membawa siswa pada kesadaran dan apresiasi terhadap lingkungan budayanya.

Kurikulum yang baik selalu berusaha menghubungkan siswanya untuk terus berkomunikasi, berkolaborasi, dan memicu kreativitas untuk memecahkan masalah (Jackson, 2006). Karakterisasi model kurikulum semacam itu juga terdapat pada kurikulum pembelajaran musik. Kurikulum pembelajaran musik sekurang-kurangnya harus terdiri atas tiga elemen penting, yaitu kegiatan mendengar dan menanggapi (*listening and responding*), pertunjukan (*performing*), dan menciptakan (*composing*) (National Commission for Culture and the Arts, 1999). Namun, yang perlu diingat dalam mengimplementasikan ketiga unsur ini harus disesuaikan dengan jenjang pendidikannya. Materi mendengar dan pertunjukan anak sekolah dasar (SD) tentu akan berbeda levelnya dengan anak sekolah menengah pertama (SMP). Mendengar merupakan satu proses penting dalam musik. Karena musik itu tersusun atas suara maka mendengarkan musik dengan saksama akan mengarahkan pada respons fisik, emosional, verbal, dan kognitif. Mendengar melatih kepekaan telinga dan rasa musikalitas siswa. Melalui teori musik, aktivitas mendengar bisa dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. Aktivitas mendengar dalam pelajaran teori musik dikenal juga dengan *ear training* atau “Solfegio.” Aktivitas mendengarkan musik lainnya juga terjadi pada materi apresiasi dan analisis musik. Pada kegiatan belajar ini, biasanya siswa ditugaskan untuk mendengarkan karya musik atau lagu yang belum mereka kenal. Setelah itu, mereka memberikan tanggapan atas apa yang didengarnya. Sementara itu, untuk analisis musik biasanya merupakan tahap lanjutan dari “Solfegio.”

Aktivitas selanjutnya dalam kurikulum musik adalah mempertunjukkan. Aktivitas ini biasanya yang paling disukai siswa karena dianggap paling menyenangkan. Di mata siswa, mempertunjukkan karya musik menggunakan alat musik atau bernyanyi bisa dilakukan siapa saja tanpa persiapan. Dengan demikian, aktivitas ini merupakan aktivitas yang praktis untuk pembelajaran musik. Mempertunjukkan karya musik menggunakan alat musik juga bisa dikombinasikan dengan improvisasi dan penciptaan karya musik. Dengan menggunakan alat musik, biasanya siswa lebih terpacu untuk melakukan eksplorasi sebuah karya musik.

Dalam mempertunjukkan musik siswa juga belajar proses mental, disiplin dalam berlatih, serta menikmati setiap elemen-elemen musik, seperti nada, ritmik, melodi, dan harmoni.

Menciptakan atau *composing* merupakan aktivitas tertinggi dalam pembelajaran musik sebagaimana level tertinggi dalam Taksonomi Bloom (lihat: Bloom, 1956). Aktivitas mencipta sebuah karya musik akan membangkitkan seluruh elemen kreativitas siswa. Kreativitas itu kemudian dituangkan ke dalam ekspresi estetis berbentuk bunyi-bunyian yang harmonis. Menciptakan memerlukan beberapa keterampilan dasar oleh karena itu, materi ini sebaiknya diletakkan di bagian akhir pembelajaran atau digabungkan dengan pertunjukan. Misalnya guru memberikan penugasan berupa pembuatan karya musik. Setelah karya musik itu selesai dibuat, siswa merekam atau mempertunjukkannya secara langsung melalui fitur *live streaming* di media sosial. Untuk level tertentu, misalnya di sekolah musik khusus, siswa juga diminta untuk menuliskan hasil karyanya ke dalam bentuk notasi.

Dalam menyusun kurikulum pembelajaran musik secara daring, diharapkan guru juga memasukkan elemen-elemen musik, seperti durasi, tempo, *pitch*, dinamika, tekstur, dan timbre untuk pemahaman musik mereka. Materi musik terkadang terlalu padat dan membutuhkan waktu yang panjang untuk dibahas satu per satu. Dengan menyisipkan setiap elemen musik ke dalam setiap aktivitas pembelajaran, guru sedikit menghemat waktu. Proses menciptakan musik adalah aktivitas yang juga menyenangkan bagi siswa untuk menghasilkan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan musik yang komprehensif. Guru dapat membuat proses ini terlihat menyenangkan melalui peran aktif siswanya. Aktivitas pembuatan musik sebaiknya dibuat agar siswa terpancing untuk berperan aktif atau merespons setiap jenis pertunjukan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman langsung tentang mendengar, mengapresiasi, dan menganalisis musik.

Urutan, jangkauan, dan kedalaman kurikulum musik harus dibuat sesuai dengan tingkat pendidikan siswa. Pada tahap ini guru dituntut menguasai psikologi pendidikan musik. Hal itu

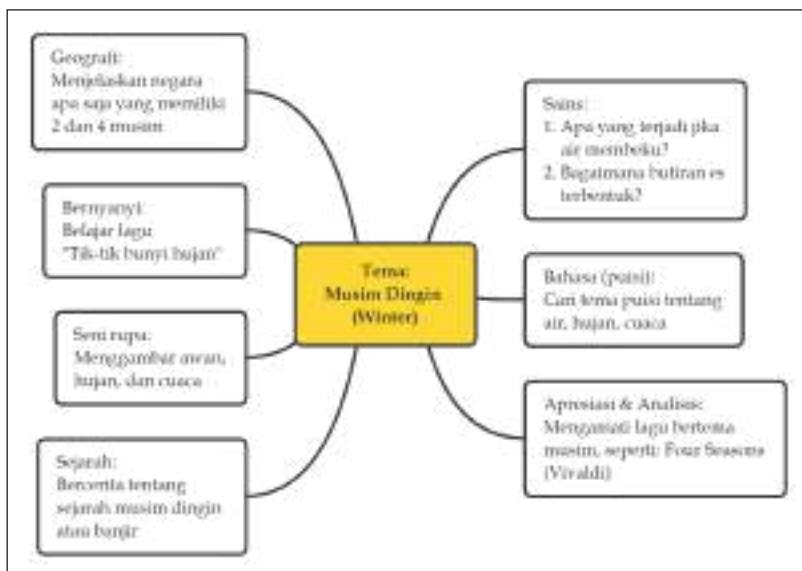
akan menuntun guru untuk bijak dalam membuat kurikulum musik bagi siswa-siswanya. Terkadang guru memiliki ekspektasi yang tinggi, dan ingin siswanya tampil ideal. Kenyataannya tidak semua siswa memiliki musikalitas yang sama. Mengajarkan musik untuk anak SD tentu berbeda dengan anak SMP atau SMA. Anak SD masih cenderung banyak bermain sehingga kurikulum musik memperbanyak porsi permainan dalam pembelajaran musik. Misalnya dengan mengintegrasikan aktivitas bernyanyi dengan menari. Karakteristik berbeda terdapat pada anak SMP atau SMA; siswa SMA biasanya lebih menyukai eksistensi dan aktualisasi diri. Dengan demikian, jenis pembelajaran perlu memberikan porsi lebih besar pada pertunjukan musik (*music performance*).

Pemilihan konten dalam menyusun kurikulum pembelajaran musik harus mempertimbangkan pengalaman dan pemahaman siswa. Jika konten musik yang diajarkan terasa cukup berat dan kurang dipahami, sebaiknya guru mencari konten-konten musik lain yang mudah diterima. Misalnya dalam memilih lagu-lagu untuk materi ajar. Sebaiknya lagu yang dipilih adalah lagu populer atau jenis musik lain yang memiliki harmonisasi umum. Lagu bertema “Rock” mungkin cocok untuk siswa laki-laki di usia SMA. Namun, lagu tradisional mungkin bisa masuk ke semua usia. Tantangan dalam mengajarkan materi musik tradisional biasanya tentang cara penyampaian dan mempresentasikan musiknya. Penyampaian dan presentasi yang buruk akan menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam menerima materi lagu yang diberikan. Pembelajaran musik adalah pembelajaran yang paling mudah dikaitkan dengan pengenalan lingkungan sosial dan budaya. Melalui materi musik tradisional, kurikulum musik disesuaikan dengan kearifan lokal daerah setempat.

Aspek penilaian dalam kurikulum musik juga merupakan faktor yang tidak kalah penting. Penilaian merupakan bagian integral dari kegiatan belajar-mengajar musik sehingga perlu disusun dengan sebaik-baiknya. Bagian tentang penilaian dalam kurikulum musik menguraikan tentang pengalaman belajar siswa. Hasil penilaian memberikan informasi yang berguna bagi guru dan orang tua.

Penilaian dalam kurikulum mencakup banyak elemen; guru mengamati partisipasi siswa dalam aktivitas belajar musik serta dalam penerapan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman. Elemen-elemen penilaian seperti itu muncul ketika siswa mengarang musik, memainkan instrumen atau bernyanyi, mendengarkan musik *live* atau rekaman, atau berbagi tanggapan dan gagasan dalam diskusi dalam kelas daring atau tatap muka. Penilaian berkaitan dengan urutan pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa. Sebuah konsep baru tidak akan dipahami kecuali konsep sebelumnya dipahami. Misalnya, ketika siswa perlu belajar tentang nilai-nilai catatan sebelum mereka diminta untuk membaca pola ritmik tertentu. Dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, guru dapat menyesuaikan instruksi dan merencanakan lebih banyak kegiatan yang sesuai dengan kondisi siswanya. Perumusan kurikulum musik harus dijabarkan secara jelas, agar setiap indikatornya tidak bersifat multitafsir (Suharto, 2007).

Penyusunan kurikulum —khususnya untuk anak usia sekolah— sebaiknya menggunakan konsep pembelajaran terpadu (*intergrated learning*). Integrasi adalah prinsip penting dari kurikulum musik sekolah. Kurikulum pembelajaran terpadu menarik siswa dalam kegiatan yang mencakup sejumlah tujuan dari yang berbeda. Pembelajaran terpadu dianggap cukup efektif untuk mengajarkan musik, terutama bagi siswa yang belum terlalu mengenal dan menyukai musik. Tema yang terintegrasi bisa sangat memotivasi dan memuaskan bagi siswa dan sangat berguna dalam situasi multi-kelas. Dalam kurikulum musik, pertautan atau hubungan dalam musik itu sendiri disebut *linkage*, sedangkan koneksi yang terjadi antara musik dan bidang studi lainnya digambarkan sebagai integrasi.



Gambar 3.1 Contoh Pembelajaran Musik Terpadu

Pemahaman dan pengalaman siswa tentang musik dapat diperluas dan diperkaya melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kurikulum musik menyediakan banyak peluang untuk pengembangan dan penerapan konsep musik dan keterampilan melalui penggunaan TIK. Banyak program yang mampu memberikan pengalaman dalam menciptakan musik secara digital, misalnya melalui aplikasi seperti "Museshore" atau "Google Music Lab". Teknologi menawarkan dukungan yang dapat meningkatkan pemahaman dalam musik. Teknologi dalam pendidikan musik bertugas mendefinisikan ulang praktik pembelajaran musik tradisional yang selama ini berlangsung (Cremata, 2021). Teknologi memberikan pemahaman terhadap cara belajar musik di dunia virtual. Melalui aplikasi atau penggunaan internet, siswa dapat memiliki kesempatan untuk melihat dan mendengar berbagai instrumen, terutama yang belum pernah mereka lihat di lingkungan mereka sendiri. Beberapa instrumen orkestra atau instrumen tradisional dari negara lain mungkin sulit untuk didapatkan atau

ditemui. Para siswa dapat mengalami kesenangan menjelajahi suara melalui media elektronik, memperoleh keterampilan dan konsep dengan cara mereka sendiri, merekam, improvisasi, dan membuat komposisi. Siswa juga dapat meninjau karya mereka sendiri atau dengan orang lain. Melalui penggunaan situs web sekolah dan situs web kelas, masing-masing siswa dapat berbagi dokumen digital, fail audio, dan dokumen data visual tentang tradisi musik mereka, pertunjukan, komposisi atau preferensi dalam musik. Pertunjukan *live music* ditransmisikan melalui berbagai platform, merangsang siswa mendengarkan langsung, terfokus, dan aktif memberikan tanggapan melalui fitur *chat*. Banyak tema dan topik musik lokal yang disajikan dalam berbagai media elektronik dan dikomunikasikan dengan cara yang berbeda di media digital.

B. Tujuan Penyusunan Kurikulum Pembelajaran Musik Secara Daring

Pembelajaran musik secara daring melibatkan berbagai komponen penting, di antaranya pertunjukan, kondisi, dan kriteria. Komponen-komponen itu harus dipertimbangkan dalam penyusunan kurikulum pembelajaran musik secara daring. Pertunjukan bisa diartikan sebagai kinerja siswa, atau juga pertunjukan musik itu sendiri. Hal yang perlu dicatat dalam menyusun komponen pertunjukan atau kinerja siswa adalah komponen itu menunjukkan apa yang akan dapat dilakukan oleh siswa dan bukan apa yang mampu diajarkan oleh guru. Di sini guru membuat pelajaran musik untuk memenuhi kebutuhan siswa, bukan karena guru ahli dalam hal itu. Ada beberapa acuan dasar yang perlu dipahami oleh guru sebelum menyusun atau merumuskan kurikulum pembelajaran musik secara daring. Acuan dasar dalam penyusunan kurikulum adalah sebagai berikut.

1) Mengingat

Tahap ini menuntut siswa untuk menghafal dan mengingat informasi dasar tentang konten musik yang diajarkan. Guru biasanya menjelaskan tentang definisi, istilah, dan elemen-elemen dasar musik. Jenis elemen-elemen semacam itu dapat diuji

menggunakan tes *online* berjenis benar/salah atau pilihan ganda untuk mengukur kinerja peserta didik pada tingkat pertama ini. Aplikasi yang bisa digunakan misalnya Google Form.

2) Memahami

Pada tahap ini siswa harus mampu menjelaskan dan memberikan contoh konsep, membuat klasifikasi atau perbandingan. Untuk pembelajaran musik secara daring, guru dapat meminta siswa untuk mengirimkan ringkasan topik materi musik dengan kata-kata mereka. Ini adalah tes untuk tingkat pemahaman tentang apa yang telah mereka pelajari. Siswa dapat menuliskan jawaban melalui LMS atau menggunakan dokumen digital.

3) Menerapkan

Siswa harus tahu bagaimana menerapkan pengetahuan atau keterampilan musik mereka ke dalam situasi tertentu. Misalnya bagaimana menggunakan pengetahuan menulis mereka untuk mengerjakan tugas yang diberikan berikutnya. Siswa juga dapat menerapkan kemampuan memainkan alat musik dan membuat video. Hal-hal teknis semacam ini mungkin tidak terlalu dibahas di dalam pembelajaran karena umumnya siswa dianggap sudah mengerti dengan hal-hal teknis. Intinya adalah guru hanya merangsang bagaimana siswa mampu menerapkan pengetahuannya pada setiap tugas yang diberikan. Guru tentu sudah mengetahui terlebih dahulu tentang batasan apa saja yang mampu dan apa saja yang tidak mampu dikerjakan siswa.

4) Menganalisis

Pada tahap ini siswa dapat mengatur informasi dan membuat uraian yang bersifat komprehensif. Dalam pembelajaran musik secara daring guru dapat meminta siswa untuk menganalisis video-video pertunjukan musik, menganalisis sebuah artikel musik, atau menganalisis satu fenomena musik yang diberikan dalam sebuah soal cerita. Menganalisis dalam pembelajaran musik berarti melakukan serangkaian tahapan untuk menguraikan pengetahuan yang didapat. Dalam materi teori musik misalnya, siswa akan mempelajari hubungan antara elemen pembentuk

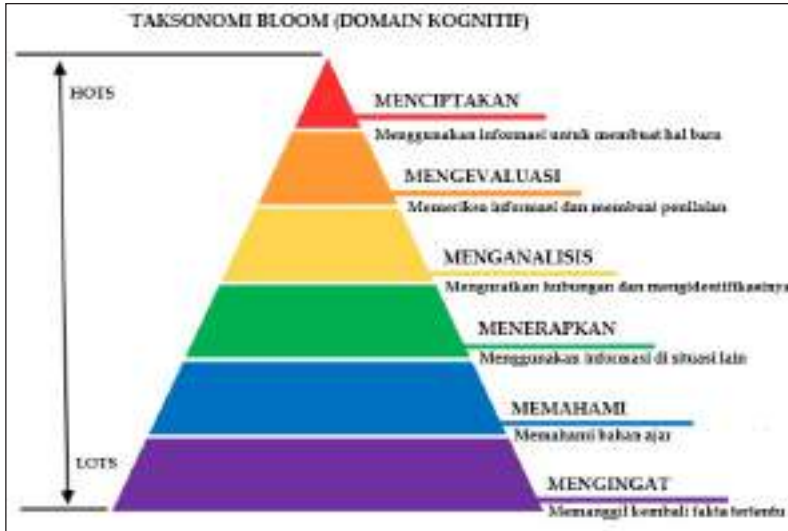
musik. Mengapa sebuah musik bisa terdengar sangat indah, hal itu kemudian akan mengantarkan siswa untuk menelusuri lebih jauh elemen-elemen musik seperti ritmik, melodi, *chord*, dinamika, tempo, *pitch*, dan sebagainya.

5) Mengevaluasi

Tahapan ini hampir dekat dengan level penciptaan. Sebagai contoh, jika guru memberikan tugas untuk membuat karya musik sederhana pada siswa maka siswa akan melakukan serangkaian tahapan kerja. Siswa memulai dengan membuat konsep karya musik, melakukan percobaan-percobaan berdasarkan informasi yang didapatkan, menganalisis, lalu mulai memeriksa setiap informasi yang didupatkannya. Tahap evaluasi dalam kognitif siswa sangat penting dalam menyaring informasi. Berbagai informasi yang tersebar di internet tidak selalu bisa digunakan atau perlu didiskusikan terlebih dahulu dengan guru.

6) Menciptakan

Pada tingkat tertinggi, siswa dapat membangun struktur atau pola dengan membangkitkan, merencanakan, memproduksi, dan menata kembali elemen-elemen pengetahuan musik yang didupatkannya. Siswa mungkin mempelajari musik bukan hanya melalui sekolah, melainkan juga dari internet. Informasi yang didapatkan oleh siswa beragam dan bisa saja membentuk persepsinya terhadap musik. Melalui platform YouTube saja, siswa banyak mendapatkan informasi tentang teori musik, sejarah musik, cara mengaransemen musik, hingga bagaimana membuat sebuah komposisi musik yang baik.



Sumber: Bloom (1956)

Gambar 3.2 Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom merupakan acuan dasar dalam menyusun kurikulum pembelajaran apa pun, termasuk untuk musik. Jika pembelajaran musik akan dilaksanakan secara daring maka perlu menyeimbangkan antara kebutuhan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Internet sangat dekat dengan siswa saat ini, tantangannya bagaimana guru bisa membuat model kurikulum pembelajaran musik yang tetap relevan. Informasi konten musik yang akan digunakan bisa saja materi klasik yang tidak berubah dari tahun ke tahun. Misalnya pengertian not, melodi, dinamika, *pitch* dalam musik bersifat tetap. Perubahan terjadi pada cara penyampaian dan media yang digunakan. Dalam pembelajaran tatap muka di kelas, guru mungkin menyampaikan definisi teori-teori itu di depan kelas dan ditulis di atas papan tulis. Sekarang dalam ruang virtual, guru hanya perlu membuat salindia Power Point yang diunggah ke dalam sistem pembelajaran atau LMS atau meyebarkannya melalui media sosial. Guru tidak lagi menggunakan metode ceramah yang membosankan, tetapi bisa membuat video interaktif agar siswa dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan. Beberapa di antara

siswa mungkin saja tidak suka membaca buku. Dengan membuat video interaktif atau berupa multimedia guru sebenarnya telah mengubah persepsi siswa tentang teori musik. Media sosial seperti Instagram juga mampu difungsikan untuk membuat teori musik berupa infografis.

Tujuan khusus dari kurikulum musik di antaranya:

- 1) membuat siswa menikmati, memahami, dan mengapresiasi musik secara kritis;
- 2) mengajarkan dan melatih keterbukaan, kesadaran, dan respons siswa terhadap berbagai jenis musik;
- 3) mengembangkan kreativitas siswa untuk mengekspresikan ide, perasaan dan pengalaman melalui kegiatan bermusik yang dilakukan individu dan berkelompok;
- 4) mengembangkan potensi musik siswa yang dimiliki;
- 5) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa mengalami kegembiraan dan kepuasan saat terlibat secara aktif dalam berkreasi musik;
- 6) memelihara kepercayaan diri siswa melalui partisipasi dalam pertunjukan musik;
- 7) mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi, *higher order thinking skill* (HOTS) siswa;
- 8) memperoleh pengetahuan musik, keterampilan, konsep, dan nilai-nilai dalam musik; dan
- 9) meningkatkan kualitas hidup siswa melalui pengalaman musik dan pengalaman estetis.

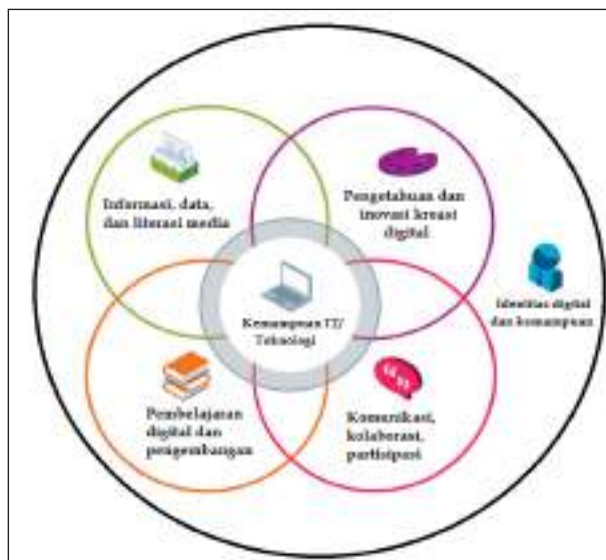
Dalam konteks yang lebih luas, kurikulum musik mampu membuat siswa:

- 1) melakukan eksplorasi bunyi dan sumber suara secara ekspresif menggunakan instrumen musik konvensional atau instrumen buatan sendiri;
- 2) mendengarkan, menikmati, dan menanggapi berbagai jenis musik, termasuk berbagai genre, gaya dari periode yang berbeda,

dan budaya dalam etnis tertentu. Proses ini dilakukan melalui melihat secara langsung maupun melalui rekaman video;

- 3) mengembangkan kepekaan terhadap musik melalui kegiatan musik secara fisik, verbal, emosional, atau yang bersifat kognitif;
- 4) mendemonstrasikan dan menjelaskan perbedaan bunyi dan keheningan, menunjukkan pemahaman tentang tempo, durasi, nada, dinamika, struktur, timbre, tekstur, dan gaya dengan caranya sendiri;
- 5) mempertunjukkan karya musik, baik vokal maupun instrumental dari berbagai genre musik yang relevan dengan tingkatannya;
- 6) memperoleh keterampilan bermusik yang memperkaya pemahaman musiknya, kemampuan itu suatu saat diperlukan sebagai ekspresi kreatif;
- 7) memiliki pengalaman menirukan pola ritmis dan melodi menggunakan suara, gerakan (tanda tangan), perkusi tubuh dan instrumen musik buatan sendiri;
- 8) belajar dan menampilkan karya musik yang ekspresif menggunakan standarisasi musik tertentu;
- 9) mengembangkan kepercayaan diri dan kemandirian siswa melalui inisiatif,
- 10) membuat keputusan, dan menerima tanggung jawab untuk belajar musik. Kapasitas itu umumnya dijumpai pada aktivitas menciptakan musik;
- 11) memilih dan menyusun setiap elemen bunyi untuk menciptakan ide musik baru;
- 12) berimprovisasi dalam menanggapi musik yang didengarkan;
- 13) berbicara tentang aspek komposisi musik sesuai teori yang berlaku;
- 14) merancang dan menggunakan notasi sebagai elemen penting dalam literasi musik; dan
- 15) merekam komposisi atau lagu menggunakan media elektronik secara digital.

Keterampilan guru musik merupakan modal utama untuk menyelenggarakan pembelajaran daring. Dasar utama pembentukan keterampilan itu adalah kreativitas. Kreativitas akan mendorong guru menemukan hal baru dalam pembelajaran musik dan menemukan pemecahan atas segala persoalan yang muncul (Hidayatullah, 2020). Kreativitas mendorong guru musik dalam membangun kapasitas digitalnya. Kapasitas digital merupakan kemampuan seseorang berkaitan dengan penguasaan teknologi, mengelola berbagai informasi digital, menciptakan pengetahuan digital, mengembangkan pembelajaran digital, dan kemampuan interpersonal (komunikasi, kolaborasi, partisipasi). Dengan kelima kapasitas itu, seorang guru musik telah membangun identitas digitalnya. Sangat penting diketahui bahwa kapasitas digital itu juga membawa seseorang untuk menelusuri lebih jauh segala hal yang berkenaan dengan perkembangan teknologi digital.



Gambar 3.3 Model Pembangunan Kapasitas Pengajar Daring

Kurikulum musik, khususnya di sekolah, berusaha mengakomodasi dua kebutuhan siswa. Pertama, siswa yang memang memiliki potensi musik yang kuat sehingga belajar musik bagi mereka terlihat menyenangkan dan memperkuat kemampuan mereka. Kedua, siswa yang sama sekali tidak memiliki potensi dan kemauan untuk belajar musik. Guru tentu harus melihat seluruh kemampuan siswanya dan berusaha untuk mampu melayani kebutuhan musik mereka. Lowe dan Belcher (2012) memperkuat bahwa tujuan sebenarnya dari pendidikan musik adalah untuk mengembangkan siswa yang tahu musik kemudian meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya.

Penyusunan kurikulum musik juga bisa mengacu pada pengalaman musikal. Guru bisa menyusun kegiatan belajar musik dengan memperkenalkan elemen-elemen dasar bunyi sebagai pengantar dalam mempelajari musik (Sukmayadi, 2014). Untuk membuat kurikulum di tingkat sekolah, biasanya porsi pembelajaran musik tidak terlalu banyak dan tuntutananya tidak terlalu tinggi. Dengan demikian, jenis kegiatan pengenalan, apresiasi, dan kreasi musik bobotnya bisa menyesuaikan. Hal ini berbeda dengan sekolah kejuruan musik yang memang levelnya lebih tinggi. Para siswa di sekolah itu memang dituntut untuk menjadi pemusik profesional dan persiapan untuk masuk ke perguruan tinggi musik.

C. Menyusun Kurikulum Pembelajaran Musik Secara Daring

Penyusunan kurikulum pembelajaran musik secara daring perlu memikirkan aspek kompetensi dasar yang ingin dibentuk. Gambaran pengembangan konsep materi musik terdiri atas

- 1) rasa tentang pulsa,
- 2) rasa tentang durasi,
- 3) rasa tentang *pitch*,
- 4) rasa tentang tempo,
- 5) rasa tentang dinamika,
- 6) rasa tentang struktur,
- 7) Rasa Tentang Timbre,

- 8) Rasa Tentang Tekstur,
- 9) Rasa Tentang Gaya (*Style*).

Konsep musik di atas didasarkan pada elemen-elemen musik dan akan dikembangkan melalui turunan kegiatan belajar secara rinci

Dalam pengalaman belajar, beberapa hal yang dapat dilakukan siswa dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Pengalaman Belajar Siswa

Pengalaman belajar	Pengalaman belajar siswa
Mendengar dan menanggapi (<i>listening and responding</i>)	Melakukan eksplorasi bunyi Mendengarkan dan mengapresiasi musik
Pertunjukan (<i>performing</i>)	Bernyanyi Menulis dan membaca notasi Bermain alat musik
Menciptakan (<i>composing</i>)	Improvisasi dan menciptakan musik Mendiskusikan komposisi dan merekamnya

Dalam menyusun kurikulum pembelajaran musik secara daring, perlu memikirkan langkah-langkah awal, meliputi perencanaan kurikulum itu sendiri, pengembangan konsep, serta memikirkan pengalaman belajar musik seperti apa yang ingin diterapkan pada siswa

1. Perencanaan Kurikulum

Secara umum kurikulum pembelajaran musik dapat dibuat dalam dua bagian besar, sebagai berikut.

- a) Pengembangan konsep yang menjelaskan konsep musik yang harus dikembangkan siswa saat mereka terlibat dalam satu aktivitas atau kegiatan musik.

- b) Pengalaman belajar yang mencakup tiga domain: (1) mendengar dan menanggapi; (2) pertunjukan; dan (3) menciptakan. Ketiga domain ini harus saling terkait satu sama lain.

Domain pertama, yakni mendengar dan menanggapi dilakukan dengan mendengarkan banyak repertoar (karya atau lagu) dari berbagai kebudayaan, genre, dan periode. Persepsi pendengaran ditingkatkan dan perhatian difokuskan pada struktur dan kualitas ekspresi musik. Domain pertunjukan kemudian akan membahas tentang pentingnya menggunakan suara atau bunyi, instrumen musik pertama dan yang paling mudah diakses untuk siswa. Hal ini mempertimbangkan keterjangkauan pertunjukan dan sebagai sarana keterampilan musik yang tidak memberatkan siswa. Ketika kemandirian dan kompetensi musik siswa berkembang, mereka akan menikmati pengalaman bernyanyi secara sederhana, mulai dari bernyanyi dengan *ostinato* sederhana (pola berulang) atau pola lainnya. Melalui kegiatan bernyanyi dan mempelajari banyak nyanyian, perhatian siswa akan tertuju pada literasi musik, mulai dari permainan ritmik yang disederhanakan, *pitch* (menggunakan teknik “solfa”), dan penulisan ke notasi. Kemampuan musikal siswa akan terus diasah dengan berbagai kegiatan belajar musik dari ketiga domain. Kegiatan berikutnya adalah menampilkan musik perkusi yang ditala (*tuning*) dan tidak ditala sebelumnya. Siswa juga memainkan instrumen melodi, misalnya gamelan, *xylofon*, dan alat perkusi lain. Di sini kepercayaan diri siswa akan tumbuh dan pemahaman dalam membuat musik dapat ditunjukkan. Siswa dengan keterampilan instrumen lain, misalnya biola, piano, *keyboard*, atau gitar dapat dimasukkan dalam kegiatan kelompok untuk melengkapi kelas daring.

Dalam domain menciptakan, kreativitas dan keunikan siswa diberikan melalui sarana ekspresi diri untuk bereksperimen dan menguasai berbagai materi musik. Ini termasuk instrumen musik konvensional dan perkusi buatan sendiri. Instrumen dan teknik dapat dipilih dengan mengolah dinamika dan tempo untuk berbagai tujuan. Pengolahan ritmik atau melodi juga dapat disertakan dalam aktivitas mendengarkan, mempertunjukkan, dan menciptakan komposisi musik. Siswa didorong untuk merenungkan, mengevaluasi,

dan membandingkan karya komposisinya dengan orang lain. Jika dirasa perlu, mereka (siswa) melakukan revisi terhadap karyanya. Proses penciptaan karya selanjutnya didokumentasikan dalam bentuk simbol notasi atau direkam secara digital sebagai bahan ajar dan evaluasi berikutnya. Dalam memilih konten atau materi musik disarankan agar setiap pengalaman belajar memiliki keragaman, keseimbangan, dan kontinuitas. Untuk memberikan pengalaman belajar musik yang lebih komprehensif, disarankan untuk menyusun kurikulum yang bersifat terpadu.

2. Pengembangan Konsep

Pengembangan konsep musik dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Pengembangan Konsep Musik

No.	Konsep Materi Musik	Unit Materi
1	Rasa tentang pulsa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan dan mempraktikkan <i>beat</i> 2. Membedakan ketukan atau <i>beat</i> lemah dan kuat 3. Mengidentifikasi jenis irama (seperti “Waltz,” “Ragtime,” dan lain-lain)
2	Rasa tentang durasi	Mendengarkan, meniru, dan mempraktikkan bunyi sesuai dengan nilai durasinya
3	Rasa tentang <i>pitch</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dan membedakan antara suara tinggi dan rendah 2. Menirukan melodi 3. Memahami kontur (bentuk) melodi

No.	Konsep Materi Musik	Unit Materi
4	Rasa tentang tempo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dan membedakan antara ritmik dan melodi cepat dan lambat 2. Memahami pola, makin cepat, makin lambat
5	Rasa tentang dinamika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dan membedakan antara suara keras dan lembut, makin keras, makin lembut 2. Memilih dan menggunakan tingkat dinamika dalam memainkan alat musik
6	Rasa tentang struktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bagian yang kontras atau berulang pada lagu atau karya 2. Mengidentifikasi frase 3. Mengenali bentuk musik sederhana (misalnya ABA, AA, AB)
7	Rasa tentang timbre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membedakan warna suara antar instrumen musik 2. Mengidentifikasi keluarga instrumen musik
8	Rasa tentang tekstur	Mengenali jenis melodi yang dimainkan dalam sebuah komposisi musik, apakah tunggal, duet, dan lain-lain
9	Rasa tentang gaya (<i>style</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan dan menanggapi musik dalam berbagai <i>style</i> 2. Membedakan berbagai jenis <i>style</i> musik, seperti folk, blues, dan lain-lain

3. Pengalaman Belajar

Kurikulum pembelajaran musik sekurang-kurangnya harus terdiri atas tiga elemen penting, yaitu kegiatan mendengar dan menanggapi (*listening and responding*), pertunjukan (*performing*), dan menciptakan (*composing*) (National Commission for Culture and the Arts, 1999)

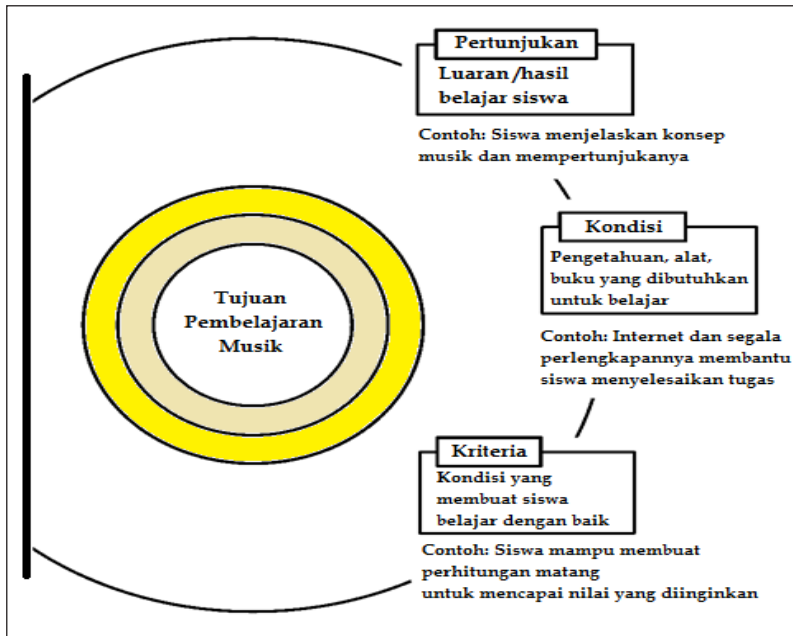
Tabel 3.3 Elemen pada Kurikulum Pembelajaran Musik

Mendengar dan menanggapi (<i>Listening and responding</i>)			
No.	Pengalaman belajar siswa	Unit materi	Jenis kegiatan
1	Melakukan eksplorasi bunyi	Suara lingkungan	Mendengarkan suara yang berasal dari lingkungan dan memahami bagaimana suara itu diproduksi dan diatur Jenis suaranya: ombak, gema, suara burung, suara logam, tali, polusi kendaraan
		Suara vokal	1. Melakukan eksplorasi suara melalui kegiatan bernyanyi, berbicara, dan berekspresi. Jenis suara: suara siulan, perut, berbisik, berdesis 2. Membedakan suara vokal manusia melalui bernyanyi. Jenis suara yang dianalisis: sopran, alto, tenor, bas, suara kepala, dan lain-lain
		Perkusi tubuh	Mengidentifikasi berbagai suara yang diproduksi menggunakan tubuh. Contohnya: bertepuk tangan, menampar, mengetuk
		Suara alat musik	1. Eksplorasi membuat suara menggunakan peralatan rumah tangga dan alat buatan sendiri. Contoh: <i>Recorder</i> , gitar, stick, galon, pipa, kertas, sisir, dan lain-lain 2. Eksplorasi suara-suara dari benda tertentu yang mewakili objek tertentu. Misalnya: suara pada kayu yang digoyangkan menyerupai angin, suara beras yang ditaburkan menyerupai hujan, dan sebagainya

Mendengar dan menanggapi (<i>Listening and responding</i>)			
No.	Pengalaman belajar siswa	Unit materi	Jenis kegiatan
2	Mendengarkan dan mengapresiasi musik	Identifikasi klasifikasi alat musik	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengelompokkan keluarga alat musik orkestra. Contoh: dawai, perkusi, <i>woodwind</i>, <i>brass</i> Siswa menyebutkan jenis alat musik tradisional dari berbagai wilayah. Misalnya: gamelan, gembus, kulin-tang, dan lain-lain
		Identifikasi alat musik melalui musik yang didengar	Mengidentifikasi alat musik yang diperdengarkan melalui musik klasik, pop, <i>blues</i> , jazz. Misalnya: mengidentifikasi alat musik selo pada komposisi 'The Swan' from 'Carnival of the Animals' karya Saint-Saëns
		Identifikasi jenis melodi atau ritmik yang menonjol pada sebuah lagu	Mendengarkan beberapa lagu populer dan mendeskripsikan melodi dan ritmik yang menjadi ciri khas lagu tersebut. Siswa menulis menggunakan narasi atau notasi (jika memungkinkan)
Pertunjukan (<i>Performing</i>)			
1	Bernyanyi	Unison	<ol style="list-style-type: none"> Bernyanyi solo tanpa iringan menyesuaikan dengan <i>pitch</i>, tempo, dan dinamika Bernyanyi dengan melodi yang diubah atau improvisasi Bernyanyi dengan melakukan eksplorasi pada struktur lagu. Misalnya menyanyikan bagian A dan B saja, atau keduanya
		Bernyanyi bagian sederhana	<ol style="list-style-type: none"> Bernyanyi dengan mengulang bagian tertentu, misalnya seperti <i>refrain</i> Bernyanyi diulang-ulang. Setiap kali pengulangan, melodi diubah

Pertunjukan (<i>Performing</i>)			
No	Pengalaman belajar siswa	Unit materi	Jenis kegiatan
2	Menulis dan membaca notasi	Ritmik	<p>1. Menangkap bunyi yang didengar dan langsung menuliskannya dalam notasi. Jika ini tidak mungkin dilakukan, siswa dapat mengulang bunyinya dengan mulut mereka</p> <p>2. Membunyikan setiap not yang diperdengarkan oleh guru, dan menggantinya dengan suku kata tertentu. Misalnya:</p>  <p>*) ini disebut juga sebagai teknik "<i>rhythm syllable</i>"</p>
		<i>Pitch</i>	Menyanyikan kembali lagu-lagu yang sudah dikenal dengan berbagai ekspresi. Misalnya mengganti setiap kata dengan "da" atau "di" atau "du" dan sebagainya.
		Ritmik dan <i>Pitch</i>	<p>1. Menyanyikan atau memainkan kembali satu lagu yang tertulis di notasi dengan tonalitas atau nada dasar yang berbeda dengan lagu aslinya</p> <p>2. Membaca melodi sederhana yang tertulis pada notasi</p>
3	Bermain alat musik	Teknik	Memainkan teknik bermain alat musik tertentu, misalnya mengadopsi teknik drum (<i>flam</i> , <i>rimshot</i> , dan lain-lain)
		Mengiringi lagu	Latihan mengiringi lagu yang sedang diputar melalui MP3 <i>player</i> . Siswa mengikuti isian yang ada pada lagu, misalnya bagian gitar, drum, atau instrumen lainnya yang dikuasai siswa; juga bernyanyi

No.	Pengalaman belajar siswa	Unit materi	Jenis kegiatan
		Meniru	Meniru permainan pada lagu tertentu, bisa berupa potongan atau lagu secara utuh. Siswa bebas memilih lagu apa yang menjadi kesukaan mereka, dan mereka akan membawakan lagu itu sesuai dengan lagu aslinya
Menciptakan (<i>Composing</i>)			
1	Improvisasi dan menciptakan musik	Menciptakan karya	<p>1. Menciptakan karya atau sebuah ilustrasi musik tertentu berupa lagu, musikalisasi puisi, musik iringan tari, dan sebagainya. Siswa menggunakan aplikasi tertentu untuk merekam dan membuat musik.</p> <p>2. Membuat karya musik dengan tema tertentu menggunakan nada dasar tertentu yang telah ditetapkan guru, misalnya C, D, G, dan A</p>
2	Mendiskusikan komposisi dan merekamnya	Mendiskusikan karya	Mendiskusikan karya musik berkaitan dengan penggunaan alat musik, jenis perekaman, aransemen, pemain, dan lain-lain
		Menuliskan notasi khusus	Merancang dan menuliskan komposisi atau lagu yang telah dibuat menggunakan notasi Barat atau membuat sistem notasi sendiri
		Merekam komposisi secara digital	Merekam lagu atau karya komposisi menggunakan aplikasi dan perangkat digital seperti laptop, DAW, <i>microphone</i> , dan alat musik elektronik



Gambar 3.4 Komponen Tujuan Pembelajaran Musik Daring

Memasuki era postmodern, kurikulum pendidikan terus mencari bentuk estetis yang mengarah pada prinsip keadilan, kasih sayang, dan akses luas (Slattery, 2006). Terlebih penggunaan teknologi yang makin masif memungkinkan jenis pembelajaran kolaborasi, lebih banyak waktu merefleksikan tujuan belajar, dan cara interaktif dalam berkomunikasi dalam ruang virtual (Sprenger, 2010). Siswa jelas membutuhkan kondisi terbaik agar mampu belajar dengan baik, terutama dalam kondisi pembelajaran jarak jauh melalui ruang virtual. Siswa membutuhkan berbagai perlengkapan belajar, mulai dari sumber belajar, perangkat untuk membuat tugas-tugas musik (aplikasi), membuat notasi, laporan, dan situs-situs yang dapat digunakan untuk mengakses materi-materi ajar secara daring. Siswa juga perlu mengetahui perlengkapan umum seperti cara mengonversi fail “Word” ke “PDF”, membuat desain sampul laporan agar terlihat menarik, mengakses salindia Power Point yang menarik, dan lain-lain. Kriteria adalah komponen terakhir yang paling penting

dalam menyusun (penugasan) materi ajar dalam kurikulum. Siswa harus mengetahui seberapa besar kemungkinan mereka mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Misalnya, jika tugas diberikan untuk dikerjakan dalam waktu 45 menit hingga 1 jam maka siswa perlu mengetahui berapa waktu yang diberikan untuk setiap soalnya. Guru harus memberikan kisi-kisi dan rubrik secara lengkap agar sistem penugasan bisa ditangkap dengan detail oleh siswa. Terkadang beberapa guru kurang mengerti dalam memberikan tugas sehingga siswanya sendiri kebingungan.

Setelah ketiga komponen terpenuhi, pertimbangan selanjutnya dalam menyusun tujuan kurikulum pembelajaran musik adalah merumuskan masing-masing levelnya. Dalam hal ini konsep pelevelan Taksonomi Bloom bisa dijadikan acuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran musik. Secara garis besar penyusunan kurikulum pembelajaran musik harus memperhatikan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skills* (HOTS) dan *lower order thinking skills* (LOTS). Kedua kemampuan itu kemudian akan diturunkan ke dalam enam tingkatan level kognitif, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

BAB IV PEDAGOGI PEMBELAJARAN DARING

A. Pedagogi Musik

Penciptaan musik adalah aktivitas paling kuno yang pernah dilakukan sebelum manusia mulai mengenal metode pembelajaran musik dan cara mengajarkan musik. Aktivitas penciptaan musik dan berbagai konteks budayanya dapat dipelajari melalui berbagai studi musikologi mulai dari masa peradaban awal manusia, yakni masa pra-sejarah hingga era pra-modern di budaya Barat (Berger, 2005; Gerald, 1986; Grout dkk., 2014; Spencer, 1890; Taavola, 2019). Begitupun dengan studi tentang cara mengajarkan musik atau yang lebih dikenal dengan pedagogi musik, awalnya belum berkembang seperti sekarang. Pedagogi musik tertua justru ditemukan di lingkungan masyarakat pedesaan non-akademis. Di masyarakat, musik diwariskan atau ditularkan dengan cara paling tradisional, seperti metode ceramah, demonstrasi, imitasi, dan pengulangan. Beberapa waktu setelahnya barulah masyarakat akademis mulai melakukan banyak penelitian tentang masalah pedagogi musik.

Pedagogi musik muncul berawal dari sebuah keinginan untuk memahami bagaimana menularkan musik. Saat seseorang mampu memainkan musik dengan sangat baik, para pedagog (ahli pedagogi) kemudian tertarik untuk mengetahui bagaimana cara mereka belajar. Bagi para pedagog, mengetahui bagaimana cara

belajar atau mengajarkan seseorang dalam belajar musik adalah hal yang sangat penting. Pedagogi musik menjadi sub-disiplin turunan dari pendidikan musik. Dalam pengertiannya yang paling umum, pedagogi musik mengacu pada semua upaya praktis, berorientasi pada aplikasi, dan cara ilmiah yang ditujukan dalam mengajar musik. Tugas pedagogi musik berfokus pada kemampuan, pengetahuan, pengalaman, pemahaman, dan interpretasi di semua bidang musik. Karena pedagogi musik seperti itu mencakup konsep-konsep terkait pendidikan musik, didaktik, dan pengajaran dalam musik. Pedagogi musik berkaitan dengan aspek pengajaran dan pembelajaran musik. Di dalam pedagogi musik juga dipelajari tentang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Apresiasi musik dan aspek sensitivitas dalam musik juga masuk ke dalam ruang lingkup pedagogi musik. Pedagogi musik juga berkaitan dengan studi-studi lain seperti kajian budaya dan antropologi karena berkaitan dengan struktur kehidupan masyarakat tertentu. Musik adalah bagian dari kebudayaan masyarakat. Pola pengajaran musik di Afrika dengan negara Asia tentu jauh berbeda. Di sinilah peran pedagogi musik mengungkap berbagai fenomena dalam pengajaran musik.

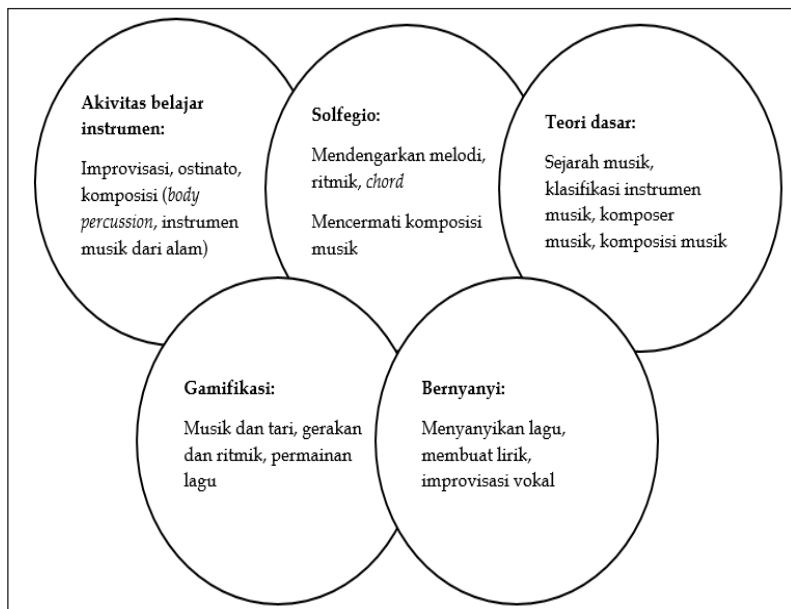
Di dalam teori pedagogi Barat, istilah mengajar dibedakan menjadi beberapa elemen, misalnya *teaching* dan *instruction*. Dalam pengertian bahasa Indonesia keduanya memiliki kemiripan arti, tetapi di dalam teori pedagogi keduanya jauh berbeda. *Teaching* menjelaskan tentang suatu konsep, sedangkan *instruction* menerangkan bagaimana melakukan sesuatu. *Teaching* atau mengajar artinya mengirimkan hampir semua hal seperti konsep, ide, teori, dan sejarah. Sementara itu, *instruction* artinya memberikan petunjuk bagi seseorang untuk melakukan sesuatu yang spesifik. Misalnya ketika guru memberikan sebuah petunjuk untuk mengerjakan latihan-latihan penjarian sebelum melakukan konser musik atau resital maka itu dinamakan *instruction*. Penugasan adalah salah satu bentuk *instruction* yang diberikan guru pada saat mengajar (*teaching*). Dalam pengertiannya yang lebih sempit, pedagogi musik datang untuk memberikan sebuah refleksi ilmiah dan pembentukan teori di dalam bidang musik. Pedagogi musik secara sistematis memberikan batasan praktis dan teoretis untuk perkembangan

pendidikan musik. Pedagogi musik melingkupi kajian musik yang berkaitan dengan praktik artistik, kajian ilmiah, dan aspek didaktik. Pedagogi musik merupakan bentuk dari sebuah studi pendidikan musik yang berkembang dan menemukan dimensinya sendiri.

Dengan evolusi pedagogi musik di abad ke-20, banyak pendekatan khusus yang dikembangkan lebih lanjut atau mengambil dari metode-metode pengajaran musik sebelumnya. Misalnya seperti metode “Kodály” yang dikembangkan seorang komposer Hongaria dan pedagog bernama Zoltán Kodály, “Eurhythmics” dikembangkan oleh musisi Swiss dan pendidik Émile Jaques-Dalcroze, metode “Orff-Schulwerk” yang dikembangkan oleh Carl Orff di Jerman, dan metode “Suzuki” yang dibuat oleh pemain biola Jepang dan pedagog bernama Shin’ichi Suzuki. Sebagai sebuah disiplin ilmu yang memisahkan diri dari disiplin pendidikan musik, pedagogi musik juga memikirkan tentang pembelajaran individual dalam konteks informal atau yang berbasis masyarakat. Pedagogi musik melihat semua upaya dan pendekatan pembelajaran musik yang beragam, tetapi memiliki tujuan untuk mendidik, menghasilkan musik, menciptakan, mentransmisikan, dan mempertunjukkan musik dengan baik. Karena itulah, pembahasan diskusi tentang pedagogi musik makin jauh berkembang melampaui era sebelumnya di berbagai jurnal internasional.

Seorang pedagog musik dapat dipastikan bisa mengajar, tetapi seorang pengajar musik belum tentu bisa menjadi seorang pedagog. Seorang pedagog musik akan mampu mengelola pembelajaran musik dengan sistematis dan terorganisasi. Misalnya dalam menyelenggarakan pembelajaran musik bagi siswa-siswanya, seorang pedagog mampu menyelaraskan berbagai materi dalam kompetensi-kompetensi khusus kepada siswanya. Dalam pembelajaran musik di kelasnya, seorang pedagog mampu membuat dan membagi materi-materi musik berdasarkan kompetensi khusus. Misalnya, kelas musik terbagi atas lima materi inti tentang teori dasar, bernyanyi, gamifikasi, solfegio, dan pembelajaran instrumen musik. Seluruh aktivitas belajar mampu dikelola dengan baik sesuai dengan porsi dan kemampuan para siswanya. Pedagog musik mampu menyeimbangkan antara

kebutuhan teoretis dan praktik. Walaupun dalam satu mata pelajaran lebih membicarakan tentang instrumen musik,, batasan-batasan pendekatan teoretis yang jelas tetap disisipkan.



Gambar 4.1 Pengelolaan Materi Musik dalam Pembelajaran

B. Konten Era Digital

Karena setiap pekerjaan dan praktik kebudayaan telah memasuki era digital, eksistensi pendidikan musik juga ikut berevolusi ke dalam praktik ruang virtual. Teknologi menawarkan banyak hal, mulai dari kebiasaan baru dalam bermusik, istilah-istilah baru, hingga proses penciptaan musik yang bertransformasi ke dalam bentuk artistik yang lain. Sebelum memasuki era digital, pertunjukan musik dihargai setinggi-tingginya dengan kuratorial lengkap. Memasuki era digital, pertunjukan musik ditransformasi ke dalam bentuk virtual. Pengalaman musikal baru mulai terbentuk, hal ini berbeda dengan periode sebelumnya. Selama memasuki era digital, banyak

pengalaman musikal yang mengalami perubahan, mulai dari perekaman musik, pemasaran musik, menikmati musik, hingga mengajarkan musik. Akhirnya, muncul keterampilan-keterampilan baru yang dibutuhkan untuk mendukung seluruh proses bermusik maupun pengajaran musik. Musisi yang pada awalnya hanya berfokus pada konten musiknya, saat ini perlu memproduksi musiknya sendiri. Mereka melakukan perekaman, *mixing, editing video*, hingga memasarkannya melalui YouTube. Seorang guru musik akhirnya mempelajari sistem pembelajaran baru yang disebut LMS, memasang aplikasi-aplikasi pembelajaran musik di laptopnya, dan membuat materi-materi musik berupa video pembelajaran. Aktivitas-aktivitas baru semacam itu menjadi sangat umum di tengah era digital seperti sekarang.

Pembelajaran berbasis digital atau virtual menghilangkan konsep “kehadiran” sebagai aset utamanya. Kesulitan yang semula dialami di kelas tatap muka mampu diselesaikan secara langsung, tetapi di ruang virtual masalahnya menjadi lebih kompleks. Guru tidak lagi mampu memberikan solusi secara langsung karena dibatasi oleh ruang. Untuk melakukan koreksi secara fisik dalam mengajarkan alat musik misalnya, guru kesulitan untuk melakukan perbaikan pada penjarian atau posisi bermain yang lebih spesifik. Namun, kesulitan-kesulitan ini bisa diantisipasi dengan sudut pandang pedagogi musik. Misalnya membuat video-video pembelajaran dengan mempertimbangkan detail gambar yang diberikan. Di ruang virtual guru hanya mampu berinteraksi melalui bentuk video sehingga video-video pengajaran musik dibuat lebih detail agar mudah dipahami. Dalam membuat video, guru harus mempertimbangkan posisi kamera lebih dekat, pencahayaan, mengatur tempo dalam memberikan contoh, membuat visualisasi lain seperti menyertakan notasi dalam video, dan lain-lain.

Akhirnya, apa pun alat teknologi yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran musik di ruang virtual, tantangan utama adalah bagaimana merefleksikan model pedagogisnya. Maksudnya adalah mempertimbangkan berbagai aspek baik dan buruk untuk menentukan sebuah pendekatan yang akan digunakan. Jika pembelajaran akan dilakukan secara sinkronus maka, ada

konsekuensi yang mengikutinya, begitupun jika pembelajaran dilakukan secara asinkronus. Oleh karena itu, digitalisasi praktik pendidikan musik selalu membutuhkan refleksi pedagogis untuk membangun situasi belajar yang benar-benar kondusif. Refleksi pembelajaran musik berbasis teknologi akan mendorong guru ke inti pedagogi musik itu sendiri. Sederhananya, jika perangkat yang digunakan atau sistem penugasan dalam pembelajaran musik dirasa terlalu berat maka guru harus mencari cara bagaimana membuatnya menjadi ringan bahkan jika diperlukan—lebih menyenangkan.

Terkadang guru kebingungan membedakan antara inovasi yang bersifat teknis dengan inovasi pedagogis. Inovasi teknis akan cenderung memikirkan hal-hal praktis, misalnya mempergunakan jenis perangkat yang digunakan, jenis penugasan, instrumen evaluasi, dan pembuatan rancangan pembelajarannya. Sementara itu, inovasi pedagogis berangkat dari gagasan atau cara pandang guru dalam mengajar musik. Apakah kelas daring itu akan dibawa ke dalam pengenalan teknologi saja, atau justru guru ingin membangun gagasan-gagasan yang bersifat inovatif dan kritis. Sebagai contoh, guru akan mengajarkan tentang proses kreatif atau penciptaan karya musik menggunakan instrumen musik perkusi maka fokusnya adalah kompetensi yang ingin dicapai, bukan media penyampaiannya. Guru bisa saja membuat panduan dalam bentuk teks, video, atau pesan melalui grup. Apa pun perangkat yang digunakan, semua mengarah pada cara kerja siswa karena pada akhirnya siswa yang akan mengerjakan tugas itu di rumah dari jarak jauh. Guru hanya perlu memastikan segala proses penciptaan karya itu berjalan dengan semestinya. Dengan membuat panduan yang jelas dan diadakan proses pendampingan, proses penciptaan musik dari rumah pun bisa diselenggarakan dengan baik. Intinya, dalam pembelajaran musik secara daring, penggunaan metode-metode klasik bisa saja digunakan. Perbedaannya terletak pada inovasi teknisnya atau perangkat yang digunakan. Hingga saat ini, metode ceramah juga masih diperlukan, bahkan tidak bisa dihilangkan untuk situasi tertentu. Namun, dengan berbagai kemajuan teknologi pendidikan saat ini, metode ceramah bisa saja dikombinasikan agar terlihat lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian,

makin jelas jika pedagogi-lah yang sebenarnya memegang kendali atas pembelajaran apa pun, bukan sebaliknya pembelajaran yang mengendalikan pedagogi.

Inovasi pedagogis tidak selalu harus tergantung pada ada atau tidak adanya alat teknologi tertentu dalam pembelajaran. Bahkan pandangan yang terlalu mendewakan teknologi digital justru terkadang dapat menyebabkan kemunduran proses belajar mengajar itu sendiri. Dalam pembelajaran musik kondisinya sangat relatif. Jika kelas yang diselenggarakan adalah kelas instrumen maka instrumen musik adalah alat utama pembelajaran musik. Sementara itu, perangkat digital adalah pelengkap untuk berinteraksi antara guru dan siswa. Namun, jika pembelajaran musik memang mempergunakan aplikasi atau perangkat tertentu sebagai materinya maka guru perlu memastikan ketersediaan dan kelengkapan perangkat-perangkat untuk siswanya. Saat ini orang-orang bahkan terlalu sibuk untuk membicarakan hal-hal yang bersifat teknis, tanpa mempertimbangkan refleksi pedagogis musik itu sendiri. Padahal, refleksi pedagogis terhadap penggunaan teknologi sangatlah penting, bahkan aplikasi WhatsApp saja bisa sangat berguna jika diberdayakan dengan baik untuk pembelajaran musik jarak jauh. Sebuah refleksi pedagogis mampu melihat inti dari pembelajaran musik itu sendiri sehingga perangkat teknis bukan menjadi ukuran utama. Teknologi tidak hanya berarti perubahan transmisi teks, suara, gambar melalui aplikasi canggih, tetapi juga alat untuk penemuan dan penciptaan yang mengubah pendidikan musik dalam pengertian luas. Para pengajar musik di masa depan harus memberikan perhatian khusus untuk masalah pedagogis sebelum menentukan penggunaan perangkat teknologi secara teknis.

Pembelajaran musik bertransformasi seiring dengan penggunaan teknologi secara masif di berbagai aspek. Hampir setiap pengguna *smartphone* memasang aplikasi-aplikasi seperti YouTube, Spotify, Google, Facebook, dan Instagram. Setiap orang makin mengenal cara kerja media sosial dan menggunakan informasi yang ada di ruang virtual. Dengan mengetahui keunggulan dan fitur-fitur yang ada pada setiap aplikasi tersebut, seorang guru dapat dengan mudah

menggunakan aplikasi-aplikasi itu untuk kepentingan pembelajaran. Untuk mengumumkan informasi, guru dapat membuat grup melalui WhatsApp, Facebook, atau Instagram. Untuk membuat materi ajar musik, guru dapat menggunakan YouTube dalam bentuk video. Untuk melakukan evaluasi guru dapat menggunakan platform pembelajaran khusus seperti Edmodo, Google Classroom, dan sebagainya. Segala macam fitur yang ditawarkan teknologi hampir dapat digunakan sebagai media alih fungsi atau alih wahana baru.

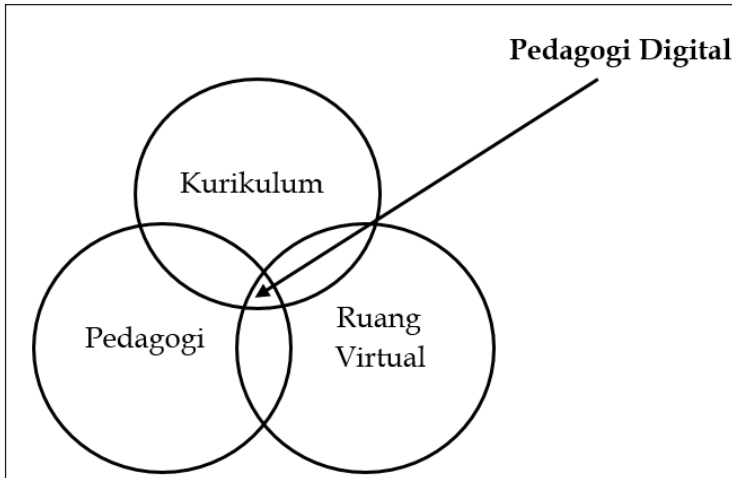
Para pengguna internet menghasilkan berbagai informasi berbentuk mahadata (*big data*). Melalui media sosial dan platform-platform khusus mereka mengunggah berbagai data. Hal itu menyebabkan informasi di ruang digital makin bertambah setiap hari bahkan setiap menit. Berbagai data yang terunggah itu mengendap dan akhirnya menjadi informasi dan pengetahuan yang berlimpah. Sebagai contoh dari satu platform YouTube saja telah terdapat jutaan video musik yang bisa diakses terbuka. Sekian banyak video musik dengan kategori yang beragam itu kemudian bisa digunakan untuk kepentingan pembelajaran musik. Penggunaan media sosial dan internet ke level selanjutnya adalah pemanfaatan informasi untuk peningkatan pengetahuan. Apa pun informasi yang tersebar di internet tentang musik, dipergunakan sebaik-baiknya sebagai bahan ajar, materi dalam pertemuan digital, bahan tugas dan diskusi, dan lain-lain. Seluruhnya harus mengarah pada pemanfaatan dan kepentingan pembelajaran musik.

Ruang virtual memungkinkan terbentuknya komunitas daring yang tidak bisa dicapai dalam pembelajaran tatap muka (Kenny, 2016; Tobias, 2020). Praktik pembelajaran musik daring tidak menggantikan pertemuan tatap muka, tetapi memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman tersebut dan mempertahankan koneksi yang berkelanjutan. Ruang pertemuan virtual juga memungkinkan terjadinya kolaborasi yang mungkin tidak pernah mungkin terjadi secara luring, yang membuka banyak kemungkinan dalam pendidikan musik, terutama yang berkaitan dengan menciptakan peluang untuk kolaborasi antarbudaya (Josef dkk., 2020; Klopper, 2010). Praktik musik, seperti kolaborasi musik virtual, yang sebe-

lumnya sulit untuk dilakukan karena keterbatasan waktu, justru mampu ditempuh dengan teknologi digital. Keterbatasan musik virtual yang sering dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka, yang bersifat *real-time* atau *delayed-time* justru memancing para pengajar musik makin kreatif dalam menemukan pendekatan dan materi musik yang sesuai (Tobias, 2020). Siswa perlu dibekali dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengakses informasi dan juga belajar berkolaborasi dengan sukses di ruang baru dengan dukungan dan bimbingan seorang pendidik musik (Klopper, 2010; Tobias, 2020). Ruang virtual memberikan berbagai potensi praktik musik dan pendekatan baru yang belum pernah ada sebelumnya dalam pembelajaran tatap muka. Hal ini dapat dilihat sebagai peluang untuk meningkatkan pendekatan pengajaran dan pembelajaran musik untuk mencapai tujuan pedagogis dengan lebih baik, terutama karena pengajar musik berperan sebagai jembatan antara bidang praktik musik bagi siswanya (Gibson, 2021).

Ruang virtual menciptakan banyak disrupsi, misalnya penyebutan pedagogi digital di kalangan pakar-pakar pendidikan. Istilah pedagogi digital merupakan jenis metode pengajaran yang bersifat digital dan memanfaatkan unsur teknologi dalam pembelajarannya. Pedagogi digital juga dapat dipahami sebagai sebuah pendekatan dalam mengajar dengan melibatkan penggunaan teknologi dan berbagai platform untuk menunjang tujuan pembelajaran. Jadi, dalam situasi tertentu, tidak selamanya pembelajaran berbasis digital, tetapi penggunaan unsur teknologi dapat disesuaikan. Jika guru merasa perlu menggunakan media web sebagai sarana pembelajaran maka itu termasuk perwujudan dari pedagogi digital. Ada juga yang menggunakan cara yang lebih sederhana seperti hanya menggunakan PowerPoint dalam pengajarannya. Tujuan guru juga memberikan pengalaman lain dalam proses pendidikan. Pedagogi digital merupakan sebuah upaya untuk menggunakan teknologi dan mengubah proses pembelajaran pada tingkat yang berbeda. Dalam konteks era 4.0 seperti sekarang, siswa sebagai “*digital native*” adalah subjek yang sesuai untuk penerapan berbagai model pembelajaran virtual, semuanya terletak pada kreativitas guru/pengajar. Minat siswa terhadap dunia digital dan virtual, setidaknya dapat

terlihat dari interaksi mereka menggunakan media sosial. Bahkan platform seperti YouTube, Facebook, dan Instagram adalah alat yang sangat tepat untuk “berkomunikasi” dengan mereka. Karena berselancar di berbagai platform tersebut merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Pedagogi digital terbentuk dari perpaduan informasi di internet, kurikulum, dan pedagogi itu sendiri.



Gambar 4.2 Pedagogi digital terbentuk dari perpaduan pedagogi, kurikulum, dan informasi di ruang virtual.

C. Pedagogi Teknologi dan Pengetahuan Konten

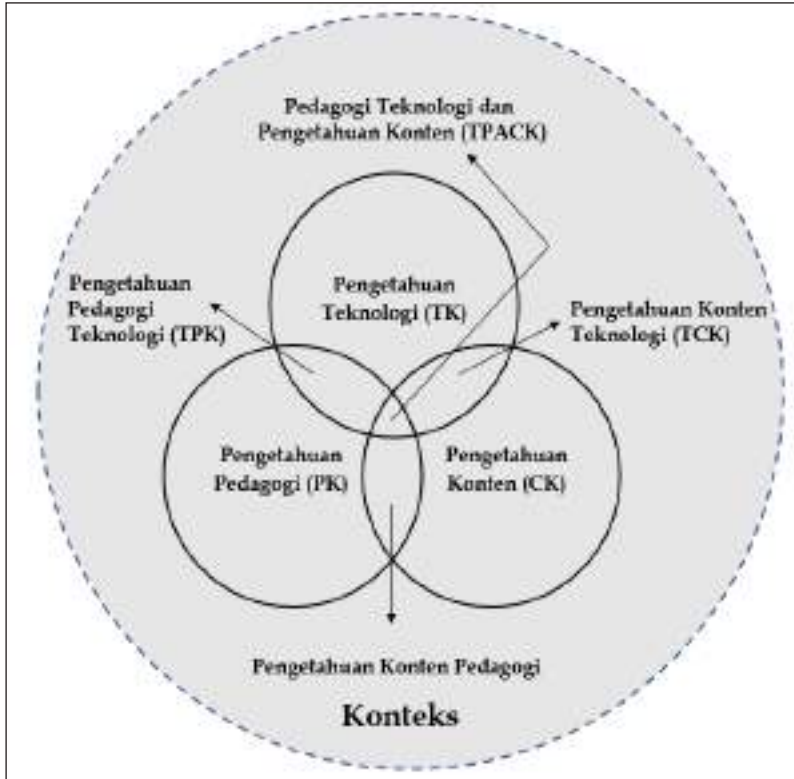
Seorang guru yang baik merupakan ahli dalam membuat materi pelajaran dan memiliki pengetahuan yang mendalam tentang pedagogi. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 Ayat 1 bahwa seorang pengajar sebaiknya memiliki (1) kompetensi pedagogi; (2) kompetensi kepribadian; (3) kompetensi sosial; dan (4) kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (Undang-undang Republik Indonesia tentang guru dan dosen, 2005). Selain itu, konten dan pengetahuan pedagogis tumpang tindih dan saling memengaruhi, membentuk jenis pemahaman gabungan yang

disebut pedagogi pengetahuan konten atau *pedagogical content knowledge* (PCK) (Shulman, 1986). Shulman menjelaskan PCK sebagai topik yang (seharusnya) paling sering diajarkan dalam bidang studi seseorang. PCK akan menuntun seorang pengajar untuk merepresentasikan gagasan-gagasan pengajarannya melalui ide kreatif, membuat analogi, memberikan contoh, membuat ilustrasi, penjelasan, dan demonstrasi yang mudah dipahami. PCK juga mendorong guru merepresentasikan dan memformulasikan materi ajar agar dapat dipahami oleh orang lain atau siswa. PCK mencakup pemahaman guru tentang masalah-masalah dalam belajar, apa yang membuat topik tertentu menjadi mudah atau sulit.

Guru di setiap disiplin apa pun akan menunjukkan bentuk pedagogis yang khas pengetahuan kontennya, termasuk dalam pembelajaran musik. Pengetahuan tentang konten dan pedagogi akan saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Pengetahuan ini tentu akan berbeda antara pendidik musik guru mata pelajaran lain seperti IPS, IPA, Inggris, atau Matematika. Pengetahuan tentang konten merupakan pra-syarat wajib seorang guru musik. Tanpa penguasaan konten musik akan sulit untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan baik. Selanjutnya, pengetahuan pedagogi musik juga hal yang penting untuk menyusun metode pengajaran yang tepat untuk siswa-siswanya. Bagi guru musik di era digital seperti sekarang, penting untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dan pembelajaran secara efektif. Sebelumnya mereka harus memiliki pengetahuan tentang teknologi. Pengetahuan tentang teknologi dapat mendukung pengetahuan konten dan pedagogi, semuanya dapat memengaruhi satu sama lain. Mengintegrasikan teknologi bukan tentang teknologi, tetapi membuat konten pembelajaran musik yang efektif untuk praktik belajar lengkap dengan tahapannya. Teknologi digunakan sebagai alat untuk menyampaikan konten dan menerapkan praktik belajar musik dengan cara yang lebih baik; fokusnya harus pada kurikulum dan pembelajaran musik itu sendiri. Kurikulum lama bisa saja digunakan untuk pembelajaran musik secara daring, tentunya dengan melakukan penyesuaian berkaitan dengan teknis pembelajaran. Intinya, integrasi kurikulum dan teknologi tidak ditentukan oleh jumlah atau jenis teknologi yang

digunakan, tetapi oleh bagaimana dan mengapa digunakan (Earle, 2002, 7). Penggunaan teknologi yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran siswa memerlukan kemampuan konseptualisasi pengetahuan, keterampilan, dan menularkan materi.

Mishra dan Koehler (2006) menyusun sebuah model pedagogi yang dikembangkan dari model pengetahuan konten pedagogi Shulman (1986). Mishra dan Koehler mengadaptasi pengetahuan konten atau *content knowledge* (CK) dan pengetahuan pedagogi atau *pedagogical knowledge* (PK) yang ditambahkan dengan pengetahuan teknologi atau *technological knowledge* (TK). Penggabungan ketiga kemampuan itu kemudian disebut dengan pedagogi teknologi dan pengetahuan konten atau lebih populer dengan *technological pedagogical and content knowledge* (TPACK). Banyak pendekatan yang bisa digunakan untuk membantu guru menggunakan teknologi. Dengan pendekatan itu guru bisa berfokus pada alat-alat teknologi diri. TPACK mampu membuat guru mengetahui bagaimana menerapkan alat untuk pembelajaran musiknya. Mampu menggunakan teknologi secara efektif tidak hanya membutuhkan pemahaman tentang teknologi itu sendiri, tetapi juga pendekatan pedagogis musik yang efektif untuk memanfaatkan teknologi itu dalam pembelajarannya. Selain itu, keterjangkauan dan kendala teknologi untuk digunakan dalam konteks instruksional tertentu perlu dipertimbangkan. Guru harus merenungkan keterkaitan antara konten, juga pedagogi dan konten dalam konteks pengajarannya.



Sumber: Bauer (2014)

Gambar 4.3 *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*

Model TPACK adalah cara untuk mengonseptualisasikan penggunaan teknologi untuk pembelajaran yang tentunya juga bisa diterapkan dalam pendidikan musik. Pengetahuan tentang konten, pedagogi, dan teknologi terkadang tumpang tindih dan terkesan tidak saling berhubungan satu sama lain. Padahal tiga komponen utama TPACK memiliki hubungan yang dinamis dan saling memengaruhi satu sama lain. Konteks lingkungan tertentu dan keadaan ruang virtual dalam kelas musik mungkin memengaruhi pilihan guru terhadap jenis teknologi, pendekatan pedagogis, atau bahkan konten yang akan dipelajari. Hal yang paling penting dalam model

TPACK adalah teknologi dipandang sebagai alat untuk melayani pembelajaran konten materi pelajaran, bukan sebaliknya. Guru harus mempertimbangkan keterjangkauan dan kendala teknologi saat menentukan apakah penggunaan model TPACK sesuai dan bermanfaat bagi prestasi belajar siswa di dalam kelas musiknya. Oleh karena itu, guru perlu memahami komponen-komponen apa saja yang termasuk dalam TPACK. Hal ini penting untuk melakukan optimalisasi materi secara komprehensif. Komponen-komponen dalam TPACK diuraikan sebagai berikut.

1. Pengetahuan Konten (*Content Knowledge*)

Pengetahuan konten atau *content knowledge* (CK) adalah pemahaman yang komprehensif tentang materi pelajaran yang sedang diajarkan. Secara umum, guru harus memiliki pengetahuan konten yang setidaknya setara dengan seseorang yang mengambil jurusan mata pelajaran tertentu di perkuliahan. Misalnya, seorang pendidik musik harus memiliki pengetahuan konten setara dengan pengetahuan seseorang yang mengambil jurusan musik. Dalam musik, ini berarti bahwa guru harus memiliki latar belakang umum dalam teori musik dan sejarah musik, serta memiliki kecakapan aural dan keterampilan memainkan salah satu alat musik. Secara umum, hal-hal yang berada di bawah payung musik masuk dalam kategori ini. Guru akan menemukan banyak hal-hal yang memerlukan improvisasi dalam mengajar musik. Bisa saja di sekolah guru harus memberikan materi tentang musik populer yang belum pernah didupakannya pada saat kuliah. Di sinilah pentingnya penguasaan pengetahuan tentang konten.

2. Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge*)

Pengetahuan pedagogi atau *pedagogical knowledge* (PK) adalah pemahaman tentang prinsip-prinsip umum, praktik, dan metode pengajaran serta pembelajaran siswa yang berlaku untuk semua disiplin ilmu. Banyak topik yang biasanya tercakup dalam psikologi pendidikan dan penyelenggaraan pendidikan akan termasuk dalam kategori ini. Pengetahuan pedagogi mencakup pemahaman tentang

perkembangan manusia, belajar, teori, motivasi, gaya belajar, prinsip penilaian, dan pengelolaan ruang kelas. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru musik juga menguasai pengetahuan tambahan. Ini berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pengajaran musik. Seorang guru yang mengetahui tentang psikologi siswanya, tentu lebih mudah dalam mengelola kelas musiknya secara daring.

3. Pengetahuan Konten Pedagogi (*Pedagogical Content Knowledge*)

Pengetahuan konten pedagogi atau *pedagogical content knowledge* (PCK) merupakan level berikutnya dari PK. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa pengetahuan konten pedagogi merupakan penggabungan pengetahuan ahli tentang suatu mata pelajaran dengan kemampuan untuk mengajarkan mata pelajaran itu kepada peserta didik. Para pakar pedagogi musik pada umumnya sepakat bahwa menciptakan, menampilkan, dan menanggapi musik adalah tiga proses musik yang mendasar dalam mengajar musik. Pendidikan musik tidak hanya membutuhkan pengetahuan dan keterampilan di masing-masing bidang musik, tetapi mereka juga perlu memahami berbagai pedagogi yang berguna di dalam dan antardaerah. Biasanya, guru musik dengan PCK lebih memiliki lebih banyak pilihan pendekatan dalam mengajar musik.

4. Pengetahuan Teknologi (*Technology Knowledge*)

Pengetahuan teknologi atau *technology knowledge* (TK) adalah pemahaman tentang teknologi secara umum dan khusus yang diperlukan untuk pengajaran dan pembelajaran musik. Ini akan mencakup keterampilan dasar mengoperasikan komputer (misalnya, pembukaan dan membuat folder dan fail), dapat mengoperasikan perangkat keras komputer dan aplikasi, dan memahami kegunaan dari setiap aplikasi yang digunakan. TK juga mencakup penguasaan pengolahan data digital, *spreadsheet*, *browser web*, surel, dan masih banyak lagi. TK juga akan melibatkan cara menginstal aplikasi dan dapat menghubungkan perangkat ke dalam komputer. TK akan

menuntun seorang pengajar musik terus berinovasi dan mempelajari teknologi terbaru. Bisa saja aplikasi yang saat ini digunakan tidak relevan 5–10 tahun ke depan, ditambah lagi banyak aplikasi-aplikasi khusus yang dibuat untuk pembelajaran musik. Guru perlu mempersiapkan kemampuan dan perangkatnya untuk menunjang kebutuhan pembelajaran musik.

5. Pengetahuan Konten Teknologi (*Technological Content Knowledge*)

Pengetahuan konten teknologi atau *technological content knowledge* (TCK) adalah pemahaman tentang bagaimana teknologi itu digunakan di area konten serta bagaimana area konten dapat terpengaruh oleh teknologi. Misalnya, teknologi audio digital telah mengubah industri rekaman. Teknik perekaman digital seperti sekarang telah berkembang ke titik yang jauh dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Seorang guru dapat mempergunakan aplikasi *digital audio workstation* (DAW) untuk merekam musik sebagai bagian dari konten pembelajaran musiknya. Di sini guru memerlukan penguasaan tentang produk lebih detail. Tidak hanya mengetahui fungsi-fungsi dari kinerja alat itu, tetapi juga mampu mendeskripsikan secara jelas bagaimana setiap fitur-fitur di dalamnya bekerja. Guru akan membutuhkan beberapa fungsi DAW untuk mengonversi fail audio, membuat konten, melakukan *mixing*, dan proses lainnya. Berbagai fitur ini hanya akan dikuasai dengan TCK.

6. Pengetahuan Pedagogi Teknologi (*Technological Pedagogical Knowledge*)

Pengetahuan pedagogi teknologi atau *technological pedagogical knowledge* (TPK) adalah kombinasi dan interaksi pengetahuan teknologi (TK) dan pengetahuan pedagogi (PK). TPK akan menuntun seorang guru untuk memahami keterjangkauan dan kendala dalam menggunakan teknologi umum untuk mengajar dan pembelajarannya. Dalam kelas musik umum misalnya, seorang guru

musik akan menggunakan proyektor sebagai papan tulis interaktif dalam pembelajarannya. Guru memahami bahwa proyektor adalah salah satu cara paling ampuh untuk membangun kelas yang lebih interaktif daripada hanya sekedar menulis di papan tulis. Dalam konteks pembelajaran daring, misalnya guru menggunakan fitur “Share Screen” pada aplikasi Zoom untuk menggantikan fungsi proyektor di kelas. Guru juga akan mengatur kualitas audio agar materi musik dapat terdengar dengan jernih. Seluruh kemampuan semacam ini membutuhkan ketajaman TPK.

7. Pengetahuan Pedagogi dan Konten Teknologi (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*)

Pengetahuan pedagogi dan konten teknologi atau *technological pedagogical and content knowledge* (TPACK) tersusun atas tiga bidang pengetahuan, yakni teknologi, pedagogi, dan konten itu sendiri. Perpaduan ketiga aspek itu lebih dari sekedar pengetahuan dasar. Seorang guru yang menguasai TPACK mampu mempergunakan ketiganya sekaligus sebagai spesialis teknologi, pedagogis, dan ahli konten. Guru saat ini memang dituntut untuk memiliki keahlian ganda. Integrasi teknologi yang efektif mengharuskan guru untuk secara serius mempertimbangkan bagaimana konten, pedagogi, dan teknologi bekerja sama membentuk pembelajaran musiknya. Salah satu implementasi TPACK misalnya penggunaan aplikasi “Sibelius” untuk pengajaran teori musik dan komposisi. Guru mengetahui bagaimana aplikasi itu bekerja, fitur-fitur apa saja yang ada, dan tentu saja telah memahami berbagai simbol yang ada di dalamnya. Dengan mempergunakan aplikasi itu, guru telah memikirkan pengalaman belajar seperti apa yang nantinya akan dirasakan siswa. Siswa akan mengetahui cara mengoperasikan aplikasi itu untuk membuat notasi, selain itu siswa juga belajar banyak simbol baru yang sebelumnya tidak dipelajari. Siswa juga memahami bagaimana membuat instrumen musik untuk kebutuhan ensambel atau orkestra. Dapat terlihat bahwa dari satu aplikasi saja begitu banyak pengalaman belajar yang akan didapatkan siswa. Guru telah memikirkan semua itu sebagai sebuah pengalaman musikal yang diintegrasikan dengan

teknologi. Dengan demikian, makin terlihat bagaimana TPACK mendorong para guru untuk lebih kreatif.

Bauer (2014) mengatakan jika dalam TPACK yang terpenting adalah kemampuan untuk menggunakan dan mengelola konteks. Maksudnya, situasi pembelajaran bisa saja berbeda di setiap kelas daring. Kondisi siswa, perangkat, koneksi internet, dan hambatan lain yang mungkin muncul tidak bersifat umum. Masalah yang timbul akan lebih spesifik dan menuntut guru untuk mencari solusi yang tepat saat itu juga. Di sinilah letak kemampuan TPACK dalam menguasai masalah pembelajaran musik dari konteks yang berbeda-beda. Sesuatu yang menjadi perhatian bersama para guru adalah pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten yang terus berkembang dan disempurnakan. Bisa jadi konteks TPACK yang saat ini digunakan tidak lagi relevan untuk tahun berikutnya. Justru kesadaran TPACK itulah yang seharusnya menuntun seorang guru untuk selalu beradaptasi. Guru musik harus terbuka terhadap ide dan cara baru dalam melakukan pengajaran. Mereka juga harus menunjukkan kesediaan untuk menginvestasikan waktu dan upaya yang diperlukan untuk memanfaatkan pendekatan pedagogis dan teknologi barunya. Hal itu dibutuhkan jika mereka ingin mengembangkan dan menyempurnakan TPACK mereka.

BAB V

AKTIVITAS PEMBELAJARAN MUSIK SECARA DARING

A. Aktivitas Pengajaran Musik Secara Daring

Pada dasarnya, aktivitas pengajaran musik secara daring tidak jauh berbeda dengan aktivitas belajar musik pada umumnya. Guru hanya perlu melakukan penyesuaian-penyesuaian dan memaksimalkan kreativitasnya. Aktivitas-aktivitas yang bisa dilakukan seperti: menyusun materi sebagai panduan belajar musik, membuat materi video pengajaran, membuat resital, melakukan kolaborasi dalam bermusik, gamifikasi, bertemu dengan musisi, membuat kuis atau soal uraian, serta mengapresiasi dan menganalisis pertunjukan musik virtual.

1. Menyusun Materi sebagai Panduan Belajar Musik

Belajar musik secara daring tidak berarti menghabiskan seluruh aktivitas belajar di depan monitor atau *streaming* menggunakan *smartphone*. Belajar musik secara daring juga dapat dimaknai sebagai aktivitas belajar musik secara mandiri. Jika pada pembelajaran musik tatap muka, guru dan siswa saling bertemu secara fisik maka aktivitas daring membatasi keduanya untuk bersentuhan secara fisik. Namun, pembelajaran musik tetap bisa dilakukan di rumah secara fisik. Untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran musik jarak jauh

(*remote learning*), guru perlu menyusun materi-materi pembelajaran musik yang dipersiapkan dengan rapi. Caranya dengan membuat penyimpanan awan (*cloud storage*) menggunakan Google Drive atau aplikasi sejenis. Materi-materi yang disusun, harus dibuat sistematis sesuai dengan kebutuhan materi setiap sesi atau pertemuan. Panduan materi belajar musik di rumah harus terdiri atas deskripsi lengkap kegiatan belajar musik, perintah apa saja yang harus dilakukan siswa, rubrik penilaian, target yang harus dicapai siswa setiap minggu, dan materi latihan dalam bentuk notasi (format panduan materi pada Lampiran 2).

Jenis pembelajaran musik lainnya yang cukup menyenangkan dilakukan di rumah adalah bermain perkusi berbasis lingkungan. Maksudnya, siswa memainkan alat musik jenis perkusi yang mereka temui di lingkungan sekitar rumahnya. Guru sebelumnya menyusun panduan kegiatan yang isinya memerintahkan anak untuk mencari alat musik yang dapat dengan mudah ditemukan. Seorang pendidik bernama Dennis (2020) membuat skema pembelajaran musik selama pandemi Covid-19 dengan materi pembelajaran perkusi berbasis lingkungan (Contoh panduan penugasan pada Lampiran 3).

Kreasi kegiatan belajar musik di rumah lainnya adalah membuat tema-tema yang menyenangkan bagi siswa. Hal-hal yang bersifat menyentuh atau emosional terkadang menjadi kunci untuk memotivasi minat siswa belajar musik. Misalnya dengan membuat tema penugasan musik bertema ulang tahun atau hari-hari bersejarah bagi siswa. Tiap-tiap siswa diminta untuk membuat musik sederhana menggunakan aplikasi musik, seperti Noteflight, Musescore, dan Band Lab. Setelah membuat musik sederhana menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut, siswa diminta untuk mengunggah hasil karyanya ke sistem pengelolaan pembelajaran berbentuk *learning management system* (LMS).

2. Membuat Materi Video Pengajaran

Mengajar secara daring membutuhkan materi-materi yang sesuai. Banyak video yang bisa digunakan, contohnya dengan mengunduh melalui YouTube. Guru hanya perlu memilih dan mencermati materi-

materi mana yang cocok digunakan untuk siswa-siswanya. Namun, tetap dibutuhkan ketelitian dan kemampuan untuk menentukan materi yang sesuai, karena materi yang salah menyebabkan pembelajaran musik tidak maksimal. Lebih baik lagi jika guru membuat materi pembelajarannya sendiri berupa tutorial pembelajaran musik. Langkah ini mungkin akan memakan banyak waktu di awal. Namun, setelah memiliki banyak video yang terunggah di YouTube, guru dapat menggunakan materi-materi itu sebagai templat berulang-ulang di tahun-tahun berikutnya. Melalui video-video YouTube, guru juga bisa meniru berbagai konsep atau konten-konten pembelajaran musik yang telah dibuat. Beberapa dari konten-konten yang dibuat, tidak selamanya membahas tentang teori musik secara kompleks, tetapi bisa dibuat dengan cara yang menyenangkan dan menarik, terutama bagi siswa anak-anak. Video yang dibuat Lorentzen dan Solan (2020) cukup menggambarkan pembelajaran musik itu.

Kemampuan membuat video pembelajaran merupakan keterampilan wajib yang harus dikuasai oleh guru dan siswa. Dalam kondisi apa pun, pembelajaran berbasis virtual, terutama untuk pembelajaran musik pasti melibatkan suara dan gerakan-visual. Dengan demikian, video adalah dokumen yang merepresentasikan aktivitas-aktivitas musik. Aktivitas belajar musik tidak hanya berbentuk deskriptif atau narasi-narasi saja, tetapi berbentuk unjuk kerja yang dipertunjukkan. Jika setiap siswa saat ini hampir seluruhnya menguasai aplikasi *video-editing* seperti Kinemaster, Filmora, Premiere, guru dituntut menguasai keterampilan yang sama.

3. Membuat Resital

Resital merupakan pertunjukan musik yang dilakukan setelah seseorang menguasai beberapa karya musik. Resital biasanya dilakukan di atas panggung dan disaksikan oleh penonton. Untuk kondisi pembelajaran jarak jauh, resital para siswa bisa dilakukan di rumah dengan disaksikan oleh orang tua, saudara, tetangga, atau kerabat lainnya. Resital akan memberikan pengalaman berbeda dari sekadar memainkan alat musik kemudian direkam begitu

saja. Resital menimbulkan motivasi dan pengalaman musikal yang berbeda bagi siswa. Meskipun dilakukan di rumah dan disaksikan oleh orang-orang terdekat, resital tetap melatih mental siswa untuk bermain dengan benar. Orang tua akan merasa bangga walaupun resital dilakukan di rumah. Untuk memberikan apresiasi lebih besar, siswa diminta merekam resital yang mereka lakukan. Format video harus menggambarkan situasi pertunjukan, terdapat penampil dan audiens yang menyaksikan pertunjukan musiknya. Video rekaman berdurasi 3–5 menit dikirim melalui LMS atau surel guru.

Selain dilakukan secara tidak langsung, resital juga bisa dilakukan secara langsung menggunakan fitur *live streaming* yang ada di beberapa platform media sosial. Sebagai contoh, gunakan Instagram untuk melakukan resital daring secara *real-time*. Sebelum resital dilakukan, buat poster pertunjukan yang disebarakan beberapa hari sebelumnya. Ini akan menciptakan pengalaman kuratorial bagi siswa. Dalam pelaksanaan *live streaming* sangat mungkin terjadi kendala, misalnya video terputus karena kualitas sinyal yang buruk. Ini harus dianggap sebagai hal normal dalam pembelajaran virtual, karena merupakan salah satu limitasi yang belum banyak pemecahannya.

4. Melakukan Kolaborasi dalam Bermusik

Musik adalah salah satu bentuk komunikasi yang bisa dilakukan melalui kolaborasi. Melalui panduan dan instruksi yang jelas dari guru atau pengajar, siswa dapat melakukan kolaborasi dengan banyak orang. Di rumah, siswa dapat berkolaborasi dengan anggota keluarga atau tetangganya. Sementara itu, di dunia virtual siswa dapat berkolaborasi dengan siapa saja. Kolaborasi virtual bisa dilakukan dengan dua cara, yakni sinkronus dan asinkronus. Kolaborasi yang bersifat sinkronus sejauh ini hanya dapat dilakukan secara langsung (*face-to-face*). Artinya, sekelompok siswa harus bertemu dalam satu dimensi ruang fisik yang sama untuk bermain musik secara berkelompok. Ketika memainkan musik, siswa dapat menyiarkan secara langsung melalui *live streaming* atau merekamnya terlebih dahulu dan mengunggahnya setelah beberapa saat.

Kolaborasi asinkronus dilakukan dengan merekam terlebih dahulu permainan anggota kelompok dalam bentuk video-video yang terpisah. Setelah semua video permainan musik terkumpul, kemudian disatukan menggunakan aplikasi *video-editting*.

5. Gamifikasi

Pembelajaran musik tidak selalu menyenangkan bagi setiap orang, termasuk siswa. Oleh karena itu, para pengembang (*programmer*) aplikasi musik berbasis gamifikasi harus dapat merespons permasalahan itu. Bagi siswa, belajar musik harus menyenangkan. Banyak aplikasi gamifikasi yang bisa digunakan untuk melakukan kegiatan belajar musik, misalnya Name That Note, Saff Wars, Kahoot, Music Tech Teacher, dan Beepbox. Aplikasi-aplikasi itu akan dibahas di bab selanjutnya. Sistem pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan pengembangan dari konsep "*reward and punishment*." Konsepnya, siswa harus melakukan serangkaian tes tertentu menggunakan aplikasi. Jika mereka (siswa) mampu melewati tes tersebut maka dinyatakan lolos dan mendapatkan hadiah tertentu. Sebaliknya, jika mereka gagal tidak akan mendapatkan keuntungan apa pun.

6. Bertemu dengan Musisi

Ada sebagian siswa yang tertarik belajar musik karena melihat orang lain terlebih dahulu. Menyaksikan musisi profesional bermain alat musik merupakan kesenangan tersendiri bagi siswa. Ketika belajar musik terasa sangat membosankan dan menemukan titik jenuh maka bertemu dengan musisi profesional cukup memberikan motivasi baru. Guru dapat mengatur waktu khusus untuk mempertemukan siswa dengan musisi-musisi profesional. Pertemuan itu bisa terjadi secara langsung atau dalam ruang virtual. Selain memberikan apresiasi terhadap musik, bertemu dengan musisi profesional memunculkan rasa bangga bagi siswa. Pertemuan dengan para musisi profesional bisa dilakukan dengan beberapa cara, misalnya dengan diskusi atau konser interaktif. Diskusi bisa dilakukan menggunakan Zoom atau aplikasi sejenisnya. Di dalam forum, siswa

bisa mengajukan banyak pertanyaan yang dijawab langsung. Konser interaktif juga bisa dilakukan menggunakan aplikasi sejenis. Intinya untuk memunculkan motivasi belajar perlu ada kontak interaktif dengan musisi yang berpengalaman.

7. Membuat Kuis atau Soal Uraian

Belajar musik tidak selalu berhubungan dengan praktik, ada saat nya para siswa perlu memahami teori-teori dasar. Pemahaman tentang teori itu, umumnya disampaikan dalam bentuk narasi deskriptif. Dengan menyeimbangkan antara teori dan praktik, pembelajaran musik bisa dikatakan lengkap. Kuis bisa dibuat menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu, salah satunya Google Form. Kuis atau soal yang dibuat, tidak selalu berbentuk pilihan ganda, tetapi bisa dalam bentuk uraian untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Pemberian kuis atau soal uraian juga bisa berangkat dari topik diskusi yang terbilang baru. Misalnya, ketika guru akan memberikan materi baru, kuis diberikan untuk memicu pengetahuan siswa.

8. Mengapresiasi dan Menganalisis Pertunjukan Musik Virtual

Selama menggunakan internet, banyak platform yang menawarkan pertunjukan musik. Misalnya di YouTube, guru dapat memilih materi pertunjukan-pertunjukan musik yang layak untuk diapresiasi oleh siswa. Jika materi musik berhubungan dengan elemen musik atau sejarah musik Barat, guru dapat menggunakan konser musik klasik sebagai bahan apresiasi dan analisis musik. Dalam mengapresiasi, siswa diminta untuk menjelaskan suasana yang ada dalam pertunjukan itu. Misalnya, siswa fokus pada jumlah masing-masing kelompok pemain orkestra, gerakan dirigen, dan bagian-bagian musik. Sementara itu, untuk materi analisis musik, siswa diminta untuk mencermati elemen musik, seperti tempo, ritmik, melodi, harmoni, dan dinamika. Dengan penugasan-penugasan yang rinci semacam itu, siswa akan terdorong untuk mengamati musik dengan teliti dan menyimak dengan saksama.

Teknis pengerjaan tugas mengapresiasi dan menganalisis ini bisa dilakukan dengan dua cara. Pertama, guru memberikan tugas untuk dikerjakan dalam kurun waktu tertentu. Kedua, guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas sesaat setelah menyaksikan pertunjukan. Sebelumnya, guru mengumpulkan siswa terlebih dahulu menggunakan aplikasi Zoom. Selanjutnya guru memberikan arahan-arahan bagaimana mengerjakan tugas, mengapresiasi, dan menganalisis musik. Hal yang perlu dicatat di sini, guru harus menyesuaikan tingkat kemampuan siswa dalam memberikan tugas. Tugas semacam ini memerlukan pembekalan yang cukup, karena itu sebaiknya guru sudah memberikan materi tentang apresiasi dan analisis musik terlebih dahulu.



Sumber: Deutsche Grammophon - DG (2020)

Gambar 5.1 Mengapresiasi Sekaligus Menganalisis Pertunjukan Musik Melalui YouTube

Situasi pandemi Covid-19 memunculkan sebuah kesadaran untuk beradaptasi dengan hal-hal baru. Beberapa musisi merasa nyaman mempertunjukkan musik di atas panggung dan disaksikan

jutaan penonton. Di sisi lain, beberapa musisi lebih suka membuat banyak karya dan mengunggahnya ke YouTube. Dua kondisi berbeda ini memengaruhi sikap seorang musisi dalam mengatur sikap, teknik atau cara bermain, *setting* audio, dan sebagainya. Bagi musisi A, suara penonton memberikan spirit yang besar dalam memberikan pertunjukan yang sempurna, sementara musisi B sangat mudah menuangkan ide-ide musiknya jika mereka berhadapan dengan kamera. Pertunjukan musik ensambel *live streaming* hanya bisa dilakukan jika masing-masing anggota berada dalam kondisi waktu yang sama (*real-time*). Pengaturan tempo, dinamika, harmoni *chord*, dan *tutti* (unison) sangat ditentukan oleh kemampuan setiap orang untuk menangkap bunyi dan memproduksi setiap not-nya. Konsep pertunjukan digital (*digital performance*) yang banyak dilakukan saat ini memiliki ketergantungan yang besar terhadap akses internet.

Dalam hal komposisi dan penggunaan instrumen, para musisi mencari berbagai trik sebagai strategi untuk memperkecil kendala-kendala saat pertunjukan. Misalnya, menonjolkan piano dan perkusi untuk memandu tempo dan *beat* bagi anggota lain atau pemilihan repertoar (lagu) yang mudah dimainkan dalam konteks digital. Dalam kondisi normal seorang pemain piano biasa melakukan ritual khusus sebelum konser, misalnya memeriksa gedung pertunjukan, akustik ruangan, dan posisi pemain. Ia tidak perlu melakukan pengecekan yang bersifat teknis, seperti menyetem (*tuning*), mengatur suara di *front of house* (FoH), dan sebagainya. Hal-hal tersebut jauh berbeda dengan pertunjukan digital, baik itu dilaksanakan secara langsung atau *tapping* (tidak langsung). Musisi hampir melakukan seluruh tahapannya sendiri, mulai dari pengaturan lampu, kamera, suara, alat musik, aplikasi, dan perangkat pendukung lainnya. Aktivitas kompleks semacam ini membuat musisi disibukkan dengan hal-hal di luar musik yang bersifat teknis. Gambaran tentang aktivitas musisi dalam ruang virtual itu bisa diadaptasi sebagai konsep pembelajaran musik daring. Guru hanya perlu mengatur, mengelola, dan memastikan setiap kebutuhan atau perangkat yang diperlukan untuk mengimplementasikannya.

B. Mengelola Pembelajaran Musik Jarak Jauh

Menyelenggarakan pembelajaran musik secara daring berarti mengelola pembelajaran dari jarak jauh. Artinya, banyak hambatan-hambatan yang mungkin muncul. Secara garis besar saja, antara guru dan siswa pasti akan dihadapkan dengan koneksi internet. Setelah keduanya memiliki koneksi internet, pertanyaan baru bermunculan, bagaimana mengelola siswa untuk latihan musik dari jauh? Bagaimana memastikan siswa latihan dengan benar? Bagaimana mengevaluasi pembelajaran musik jarak jauh? Pertanyaan-pertanyaan itu kerap timbul di benak banyak pengajar musik. Masalah akan lebih kompleks lagi, manakala siswa yang diajar dalam jumlah besar. Dalam kondisi normal (pembelajaran tatap muka), biasanya guru berpikir untuk menerapkan model pembelajaran ensambel. Namun, dalam ruang virtual tentu saja mempraktikkan ensambel tidak semudah itu. Guru kemudian mulai berpikir untuk menggunakan media khusus agar rencana pembelajaran musiknya dapat dilaksanakan. Hal lainnya terletak pada kekuatan ide atau metode yang nanti akan diterapkan. Di sini peran guru memang sangat menentukan dalam melihat kondisi pembelajaran dengan kaca mata yang lebar. Setiap kelas atau sekolah mungkin mengalami kondisi dan hambatan berbeda-beda karena pembelajaran memang bersifat kasuistik yang unik.

Apabila kondisi koneksi internet terpenuhi, masalah mungkin sedikit lebih teratasi karena guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi tertentu untuk mengajarkan musik, atau menggunakan LMS tertentu untuk mengelola pembelajarannya. Kondisi yang umumnya ditemui adalah ketersediaan internet, terlebih di daerah-daerah khusus yang sangat sulit mendapatkan kualitas sinyal yang baik. Jika memungkinkan untuk melakukan pertemuan dengan siswa, tentu hal ini akan lebih baik. Namun, jika hal itu tidak mungkin dilakukan, ada berbagai aplikasi pembelajaran musik yang bisa digunakan, di antaranya SmartMusic dan Audacity.

Melihat atau mendengarkan siswa memainkan musik secara langsung adalah cara yang paling umum dilakukan. Hal selanjutnya adalah penggunaan media apa yang cocok digunakan dengan kondisi

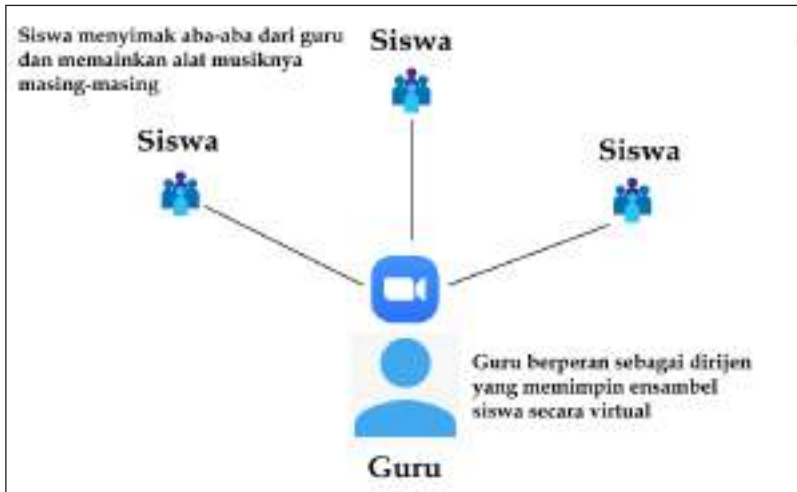
saat ini. Guru harus memikirkan masalah latensi atau *delay* yang biasa terjadi jika pertunjukan musik akan menggunakan koneksi internet. Kedua koneksi harus dalam keadaan baik. Oleh karena itu, koneksi dapat diperiksa terlebih dahulu pada laman <https://www.speedtest.net/>. Pilihan lainnya, jika siswa dapat dibagi berdasarkan wilayah tempat tinggalnya maka lebih baik mengumpulkan mereka per wilayah. Misalnya dalam satu kelas dibagi menjadi lima wilayah inti. Jika jumlah siswa sekitar 25 orang maka masing-masing wilayah membentuk kelompok dengan jumlah anggota sekitar lima orang. Di satu kota atau kabupaten bisa ditentukan titik bertemu atau jarak terdekat untuk melakukan pertemuan dan latihan musik. Setelah berkumpul, mereka melakukan proses penciptaan dan latihan musik secara ensambel. Setelah tercipta satu karya utuh, mereka merekam dan mengirimnya kepada guru.

Melakukan presentasi atau pertunjukan daring melalui Zoom Meeting mungkin terdengar sangat umum, tetapi cara ini paling bisa diterapkan jika semua pihak memiliki koneksi internet yang stabil. Jika dalam pertemuan terdapat sekitar 30 orang siswa, guru bisa meminta siswa untuk mempertunjukkan karya musik-nya satu per satu, atau secara berkelompok; dengan catatan kelompok itu berada di satu ruang dimensi yang sama, sehingga tampilan yang muncul tetap dari satu akun. Selama melakukan pertunjukan daring di Zoom, guru dapat berfungsi ganda, yakni sebagai evaluator dan administrator yang mengatur suasana tetap kondusif. Guru dapat melakukan *mute* untuk siswa yang lupa mematikan “Mic” mereka, atau meminta untuk seluruh siswa tetap mengaktifkan kamera mereka. Ini bukan hanya menjaga siswa tetap disiplin, tetapi mengajarkan pengalaman berapresiasi musik dalam ruang virtual. Mengajarkan pengalaman apresiasi dalam pembelajaran musik bisa dibilang esensi dari pembelajaran musik itu sendiri. Sesungguhnya, memainkan musik tidak hanya media untuk merangsang kreativitas siswa, tetapi intinya adalah pembentukan sikap etis dan estetis bagi para siswa.

Salah satu keuntungan aplikasi Zoom dibandingkan Skype adalah fitur “*Preserve Original Sound*” yang mentransmisikan kualitas audio

tetap terjaga tanpa diperkecil (Zoom, 2021). Di dalam aplikasi Skype, audio akan diperkecil sehingga sulit untuk mendapatkan kualitas suara terbaik dalam ruang virtual. Kelebihan yang berhubungan dengan kualitas audio semacam ini perlu menjadi pertimbangan utama bagi setiap guru yang akan menyelenggarakan kelas musik. Jika dalam kelas daring itu akan menyajikan pertunjukan secara virtual, kualitas audio menjadi faktor utama. Sementara itu, aplikasi lain yang juga bisa digunakan untuk pembelajaran musik daring adalah Google Hangout. Aplikasi ini bisa diintegrasikan dengan Google Classroom dan menyimpan rekaman video pada Google Drive. Selama masa pandemi, Google Hangout juga memiliki berbagai penawaran menarik, seperti uji coba G Suite dengan kapasitas 250 peserta dan melakukan *streaming* dengan 1.000.000 penonton untuk disimpan di Google Drive. Melihat penawaran-penawaran semacam ini, guru musik harus lebih cermat dalam memilih aplikasi mana yang paling tepat digunakan sesuai dengan kondisi yang ada.

Pilihan lain dalam melakukan kelas daring adalah melakukan latihan secara *real-time* atau di waktu yang bersamaan dengan para siswa. Di sini guru dapat memimpin siswa untuk melakukan latihan dan memegang alat musik di rumah masing-masing. Cara semacam ini pernah dilakukan oleh Blanco (2018) dalam memimpin ensambel musik di rumah masing-masing secara virtual. Blanco berperan sebagai *conductor* atau dirigen yang memimpin para siswanya. Mungkin cara ini tidak terlalu efektif untuk menghasilkan musik yang autentik atau menyatu (tidak *delay*), atau bahkan guru sama sekali tidak dapat mendengar suara dari masing-masing siswa; tetapi cukup efektif untuk mengasah kemampuan siswa dalam menyimak dan berproses dalam format ensambel. Metode ini tidak menekankan hasil, tetapi proses latihan yang dilakukan dalam segala keterbatasan ruang virtual. Dengan menggunakan aplikasi Zoom, siswa dapat menyaksikan guru mereka menjadi dirigen di layar laptop mereka, sedangkan siswa bersiap memegang alat musik mereka masing-masing.



Gambar 5.2 Guru memimpin ensambel virtual melalui Zoom secara virtual.

Sebelumnya tiap-tiap siswa sudah diberi notasi partitur (notasi), sehingga ketika guru memimpin musik melalui Zoom, para siswa juga telah dilengkapi oleh notasi di depan mereka. Model pembelajaran semacam ini baik dilakukan untuk ensambel dalam jumlah peserta sedikit. Bagi siswa, metode ini mungkin menarik dan cukup mudah dilakukan. Siswa hanya perlu membaca notasi di depan mereka, atau melihat aba-aba langsung dari guru mereka di layar laptopnya. Mereka (siswa) tidak perlu memikirkan kualitas penggabungan audio dari laptopnya. Tugas siswa hanya dua, menyimak aba-aba dari guru dan membunyikan alat musiknya. Metode belajar ini bahkan bisa dikembangkan untuk situasi tertentu. Misalnya, untuk siswa yang tinggal di rumah yang saling berdekatan, mereka bisa bergabung di satu tempat. Hal ini akan menekan jumlah akun yang masuk dalam layar Zoom mereka. Untuk memastikan siswa benar-benar mengikuti aba-aba guru dan hadir dalam pembelajaran musik, guru dapat berkomunikasi dengan para orang tua. Mereka (orang tua) dapat merekam dan mengirim video anak-anak mereka melalui

WhatsApp atau surel guru, sebagai bukti anak-anak mereka benar-benar mempraktikkan instruksi guru. Guru juga bisa membuat Zoom terhubung dengan YouTube-Streaming. Sebagai bukti kehadiran siswa, guru bisa meminta siswa untuk berkomentar apa saja. Jika model pembelajaran ini dilakukan lebih dari satu guru maka ini akan menjadi lebih mudah dan terkontrol. Guru dapat meminta rekannya untuk menjadi tim administrator atau memantau kinerja siswa dari ruang digital lain. Dengan demikian, tiap-tiap guru akan memiliki peran dan bisa fokus pada satu pekerjaan.

Untuk meningkatkan pengalaman bermain alat musik dan pertunjukan virtual, guru dapat mencoba cara berikutnya. Guru meminta siswa untuk membuat video ketika memainkan alat musik menggunakan aplikasi-aplikasi musik, seperti SmartMusic, Audacity, dan sebagainya. Pendekatan pembelajaran ini tidak berbasis *real-time* (langsung) seperti contoh sebelumnya. Jenis kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan merekam permainan musik siswa. Siswa bahkan bisa meng-*edit* video mereka terlebih dahulu sebelum diberikan kepada guru. Guru memberikan penugasan berupa pembuatan video memainkan alat musik berdurasi sekitar 4–5 menit. Dalam video itu guru bisa memberikan pilihan untuk memainkan alat musik secara individu atau ensambel. Aplikasi seperti Audacity bisa digunakan untuk melakukan perekaman musik dengan kualitas audio yang jernih. Bagi siswa yang memiliki kelengkapan *microphone*, tentu hal ini akan sangat membantu perekaman musik. Setelah video selesai direkam, siswa diminta mengunggah video itu ke YouTube. Jika guru menggunakan LMS seperti Google Classroom atau Edmodo maka tautan video-video itu bisa dikirimkan melalui aplikasi tersebut. Tugas-tugas video permainan musik yang telah diunggah dari seluruh siswa, akan dikelola menggunakan LMS agar lebih terorganisasi dan mudah untuk dinilai. Guru tentu tidak selalu memiliki waktu untuk memeriksa seluruh tugas-tugas itu dalam sehari. Oleh karena itu, dokumen video yang terunggah dalam penyimpanan di LMS atau YouTube akan tersimpan dengan baik.

Buku ini tidak diperjualbelikan

BAB VI

SISTEM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN MUSIK

A. Memahami Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring

Kegiatan pembelajaran musik di internet bisa dilakukan secara mandiri. Jika seorang pemelajar musik telah memiliki kemampuan untuk mengakses materi-materi belajar musik, berbagai platform tersedia untuk membantu pembelajaran musiknya. Namun, jika pembelajaran itu diselenggarakan secara kolektif, misalnya untuk satu kelas maka memerlukan sebuah sistem pembelajaran yang memiliki fasilitas atau fitur yang mendukung pembelajaran itu. Dalam pembelajaran berbasis internet atau *e-learning* dikenal istilah *learning management system* (LMS). LMS atau sistem manajemen pembelajaran adalah aplikasi untuk mengatur, menyimpan, memantau, melaporkan, otomatisasi, dan penyampaian pembelajaran atau program pelatihan. LMS adalah sebuah sistem yang dirancang dengan berbagai fitur-fitur yang diadopsi dalam pembelajaran di kelas sesungguhnya. Beberapa fitur yang umumnya ditawarkan adalah fitur untuk membuat nama kelas, mengunggah tugas-tugas, memberikan penugasan, dan melakukan penilaian. Hampir seluruh kelengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran

disediakan oleh LMS. Beberapa jenis LMS yang biasa digunakan di antaranya Moodle, ILIAS, Dokeos, dan ATutor.

Dalam pembelajaran daring dikenal juga istilah *massive open online courses* (MOOCs). Ini adalah istilah untuk menyebutkan pembelajaran berbasis daring (*online*), terbuka, dan diikuti oleh berbagai peserta di dunia virtual. Sederhananya, MOOC adalah penyebutan untuk jenis pembelajaran, sedangkan LMS adalah sistem yang digunakan untuk menjalankan MOOC tersebut. Istilah lain yang juga kerap digunakan adalah *learning content management system* (LCMS), ini adalah pengembangan dari LMS. Apabila LMS digunakan oleh guru dan siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran maka LCMS digunakan oleh staf pengajar, guru, atau perangkat sekolah untuk mengakses konten atau materi-materi pembelajaran tersebut. LCMS diciptakan bukan untuk siswa, karena isinya memang dibuat untuk konsumsi para pengajar dan perancang kurikulum. Beberapa contoh LCMS yang biasa digunakan di antaranya Claroline dan E-doceo solution. MOOCs (juga LMS, LCMS) secara efektif membuka pintu menuju cara berpikir baru dan mengoperasionalkan inovasi dalam pendidikan (Bonk dkk., 2015).

Guru atau pengajar musik perlu mempelajari dan mengetahui berbagai istilah-istilah baru yang biasa digunakan dalam pembelajaran berbasis internet. Hal itu berguna untuk melakukan penelusuran dengan kata kunci yang tepat. Di beberapa kondisi, para pengajar atau guru musik sendiri tidak mengetahui apa yang harus mereka kerjakan, mereka mencari informasi di internet dan menggunakan aplikasi-aplikasi untuk membantu kegiatan belajar-mengajar mereka. Hal ini disebabkan oleh faktor minimnya informasi yang diterima oleh para guru-guru musik. Dengan memahami istilah-istilah yang biasa digunakan dalam *e-learning*, setidaknya guru-guru dan pengajar musik dapat melakukan pencarian dan mempelajari tentang cara kerja pembelajaran secara virtual.

Di ruang virtual, LMS berguna sebagai pengelola kegiatan pembelajaran musik karena setiap fitur-fitur yang disediakan umumnya mendukung untuk berbagai fail multimedia. Fitur-fitur dalam LMS mengadaptasi dari praktik pembelajaran fisik, yang

mengharuskan peserta didik harus terdaftar terlebih dahulu; fitur ini kemudian dikenal dengan “*enrollment*”. Fitur ini berguna untuk membatasi setiap peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran daring. Guru dapat membuat kata kunci, kode, atau *password* agar pembelajaran hanya diikuti oleh siswa yang tercatat aktif. Fitur selanjutnya yang biasa dijumpai dalam LMS adalah penugasan dan pembuatan materi-materi. Fitur ini memungkinkan guru untuk membuat deskripsi tugas, rubrik penilaian, menilai, melampirkan dokumen pelengkap berupa audio, video, dan jenis fail lain. Setiap peserta dalam LMS umumnya mendaftar menggunakan surel. Media ini sekaligus digunakan untuk mengirim pesan notifikasi untuk setiap jenis aktivitas yang terjadi di dalam LMS.

LMS memberikan ruang agar siswa dapat berkomunikasi dalam penugasan yang berupa uraian. Membuat forum diskusi adalah kegiatan rutin yang biasa dilakukan setiap pengguna LMS. Di sini terjadi komunikasi dan interaksi antarsiswa. Mereka bisa mengomentari tugas yang diberikan guru, sekaligus mengomentari jawaban dari peserta lain. Meskipun demikian, diskusi tetap membuka potensi untuk melakukan kecurangan antarsiswa, misalnya dengan melakukan plagiarisme. Umumnya plagiarisme terjadi pada jenis soal uraian atau membutuhkan narasi yang cukup panjang. Di sinilah dibutuhkan ketelitian dan ketajaman guru untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan-kemungkinan tersebut. Guru perlu memikirkan skema terburuk apa yang mungkin dilakukan oleh siswa-siswanya, karena informasi di internet sangat berlimpah dan mudah untuk disalahgunakan. Sebagai sebuah sistem yang lengkap, LMS juga umumnya dilengkapi dengan fitur laporan pembelajaran. Berbagai tugas dan aktivitas dalam LMS seluruhnya tercatat atau terekam dengan rapi. Ketika dibutuhkan, seluruh aktivitas-aktivitas itu dapat dengan mudah diunduh dengan bentuk fail tertentu. Misalnya, untuk mengunduh laporan daftar kehadiran siswa dan nilai tugas-tugas, guru cukup menekan menu “Report” sesuai dengan kebutuhan jenis dokumennya.

Apabila LMS merupakan sistem sebagai rumah atau gedung sekolah virtual maka pembelajaran daring memerlukan sumber

ilmu pengetahuan. Di dunia nyata, sumber pengetahuan umumnya berbentuk buku, tetapi saat ini ruang virtual menawarkan pengalaman pengetahuan yang lebih luas lagi. Sumber pengetahuan itu dikenal dengan *open educational resources* (OER). OER merupakan sumber daya pengetahuan baru berupa dokumen dan informasi digital. OER atau sumber pembelajaran terbuka menyediakan peta kurikulum, materi, buku teks, video *streaming*, aplikasi multimedia, sinilar, dan lainnya. Bahan yang telah dirancang untuk digunakan dalam OER tersedia untuk digunakan oleh pendidik dan siswa, tanpa perlu membayar royalti atau biaya lisensi (Butcher, 2015). Dalam pembelajaran seni, OER juga bisa digunakan sebagai sarana literasi berbasis digital (Hidayatullah, 2018). Penggunaan YouTube, Google, Wikipedia, dan berbagai aplikasi dan sumber informasi dapat difungsikan sebagai OER. OER juga dapat berbentuk informasi hasil penelitian, alat pembelajaran, dan berbagai bentuk perangkat untuk menunjang kegiatan pembelajaran. OER diciptakan dengan satu pemikiran inovatif untuk menghilangkan berbagai hambatan dalam pembelajaran daring (Atkins dkk., 2007).

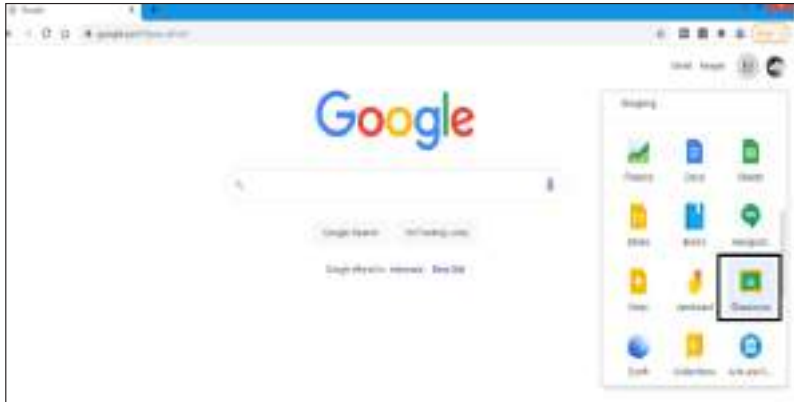
Ketersediaan dan keberlimpahan informasi seharusnya dapat menjadi modal yang sangat kuat dalam menyelenggarakan pembelajaran. OER berpotensi mengarahkan praktik pedagogis baru dan dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran. Namun, masih ada tantangan yang harus diatasi seperti kurangnya kesadaran dan kemampuan mencari bahan ajar berkualitas (Bossu dkk., 2012). Ditambah lagi dengan ancaman plagiarisme yang umumnya terjadi di wilayah institusi pendidikan (Ison, 2014). Dengan berlimpahnya informasi yang tersebar di internet tidak lantas menjadikan setiap orang menjadi pintar. Seseorang bahkan perlu menyaring setiap informasi yang ada, apakah cocok dijadikan sebagai bahan pembelajaran atau tidak. Dengan demikian, LMS, MOOCs, dan OER merupakan perangkat pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran di era digital. Menggabungkan OER dan MOOCs dapat menumbuhkan pendekatan didaktik baru dan inovatif untuk jenis pendidikan di masa depan (Ebner dkk., 2017).

B. Membuat Sistem Pembelajaran Musik Menggunakan Google Classroom

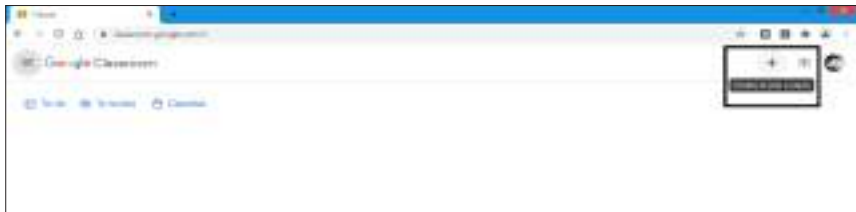
Saat ini berbagai institusi besar telah menggunakan LMS sebagai bagian dalam kegiatan *e-learning*. Salah satu institusi besar yang cukup populer menggunakan LMS adalah Universitas Terbuka (UT). Karena merupakan sebuah sistem terintegrasi yang membutuhkan *server* dan pendanaan yang kuat maka tidak semua orang mampu menggunakan sistem LMS. Akan tetapi, ada beberapa LMS yang bisa digunakan secara gratis dan bebas, di antaranya Edmodo, Schoology, dan Google Classroom. Untuk kebutuhan pembelajaran musik, Google Classroom lebih dianjurkan. Selain dimiliki oleh sebuah perusahaan besar yang *server*-nya lebih stabil, Google Classroom juga terintegrasi dengan berbagai aplikasi dan fitur yang mendukung optimalisasi penggunaannya. Pada bab 7, akan dijelaskan beberapa sumber belajar dan aplikasi yang terintegrasi dengan Google Classroom.

Pemaparan berikut akan menjelaskan tahapan-tahapan secara rinci penggunaan Google Classroom untuk pembelajaran musik.

- 1) Membuka *browser* (sangat disarankan menggunakan Google Chrome)
- 2) Login menggunakan surel (Gmail) yang telah dibuat sebelumnya. Jika belum memiliki surel maka dibuat terlebih dahulu.
- 3) Pilih menu “Google Classroom” yang terdapat pada menu di sebelah pojok kanan atas,

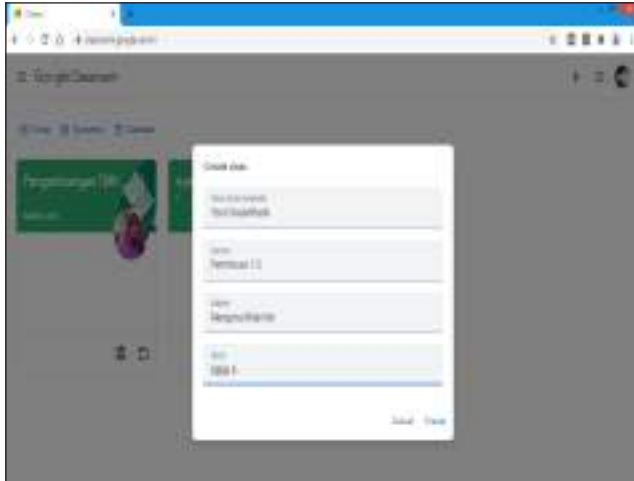


- a) Pilih menu di pojok kanan atas dan klik “Create a Join Class”, lalu klik “Create Class” jika digunakan oleh guru/pengajar; tetapi jika digunakan oleh siswa klik “Join Class.”



- b) Isi bagian-bagian yang diperlukan sesuai kebutuhan kelas musik.
Misalnya:

- Class Name (nama kelas): Teori Dasar Musik
- Section (pertemuan/bab/bagian): Pertemuan 1-3
- Subject (materi pelajaran): Mengenal nilai not
- Room (ruang/kelas): Kelas A (bisa dibuat sebanyak jumlah kelas)

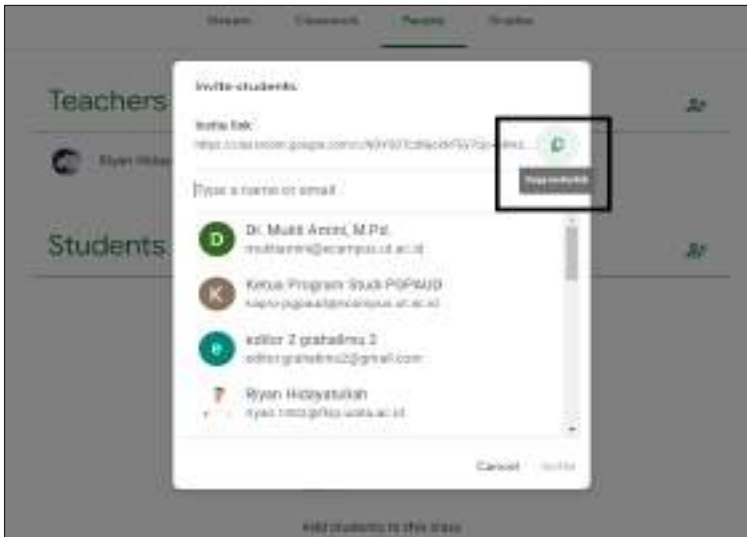


c) Setelah selesai melakukan pengisian, tampilan beranda akan muncul seperti gambar berikut.



Terdapat pilihan “Classwork” untuk membuat materi, penugasan, atau soal-soal ujian. Fitur “People” untuk memasukkan siswa dan guru (jika terdapat lebih dari satu pengajar musik). Fitur “Grade” akan terisi jika materi atau tugas-tugas yang dibuat pada “Classwork” sudah diselesaikan oleh siswa.

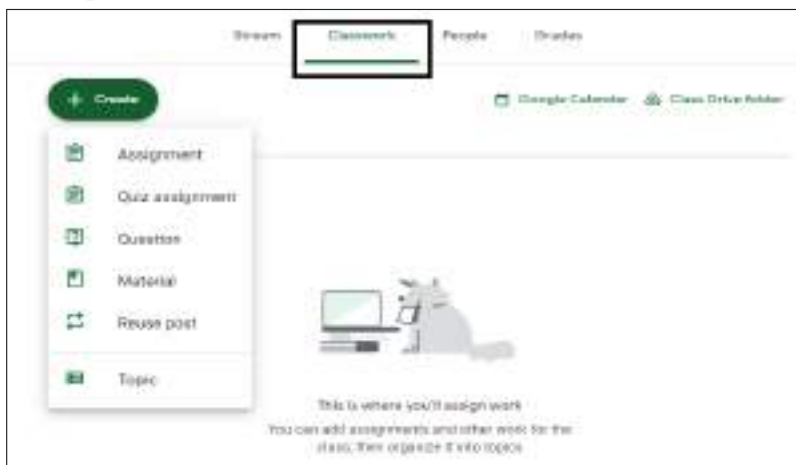
- d) Untuk mengundang siswa, pilih menu “People”, setelah itu klik menu “Copy invite link” pada bagian pojok kanan atas. Salin (*copy*) tautan (*link*) tersebut pada dokumen atau melalui grup di aplikasi WhatsApp yang terdapat siswa. Selanjutnya, setiap siswa yang mengeklik tautan tersebut akan terdaftar dalam kelas yang telah dibuat.



- e) Hal lain yang perlu diperhatikan adalah fitur “Class code” sebagai tiket atau kunci untuk masuk ke dalam kelas yang telah dibuat oleh guru. Kode ini hanya diberikan oleh siswa dan guru yang tergabung dalam kelas daring.



f) Menu “Classwork” digunakan untuk membuat materi, penugasan, atau jenis tes tertentu. Terdapat beberapa jenis pilihan untuk guru dalam membuat jenis kegiatan yang akan diberikan di dalam kelas daring mereka. Fitur-fitur itu di antaranya “Assignment,” “Quiz Assignment”, ”Question”, ”Material”, ”Reuse post”, dan “Topic”.



- g) Pada fitur “Assignment” terdapat pilihan untuk menentukan judul materi dan deskripsi perintah yang akan diberikan.



- h) Untuk melengkapi materi penugasan, guru bisa menambahkan beberapa fail dengan berbagai bentuk (format). Penyertaan fail-fail itu difasilitasi oleh beberapa fitur, di antaranya “Add Google Drive File”, “Upload File”, “Add Link”, “Add YouTube Video”, dan fitur-fitur khusus yang disediakan oleh Google seperti “Google Docs”, “Google salindias”, “Google Sheets”, “Google Form”, dan “Google Drawings.”





Pada tahap ini guru atau pengajar musik memiliki kebebasan untuk menentukan jenis penugasan atau materi yang akan diberikan kepada siswanya. Misalnya ketika memilih menu “YouTube” untuk menautkan materi maka hanya menyalin tautan ke dalam kolom yang telah disediakan.

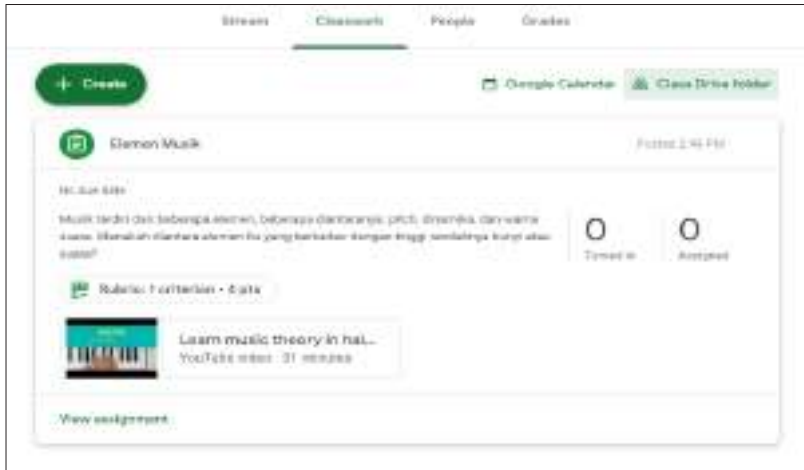




- i) Tahap selanjutnya, guru dapat membuat rubrik melalui fitur “Rubric” pada bagian kanan bawah. Ini berguna untuk membuat kriteria penilaian sehingga guru cukup menerima hasil kerja siswa saat mereka selesai mengerjakan tugas. Fitur ini akan memudahkan guru dalam melakukan penilaian atau koreksi. Saat tugas ini diumumkan kepada siswa, rubrik ini akan terunggah secara otomatis lengkap dengan materi penugasan.



Setelah mengisi berbagai kelengkapan data penugasan, langkah terakhir adalah memilih menu “Assign:”, kemudian akan muncul tampilan seperti berikut. Tugas yang telah dibuat akan muncul dengan tampilan berbeda dengan guru. Kolom komentar digunakan menjawab jenis tugas yang berjenis uraian. Sementara itu, untuk tugas berbentuk pilihan ganda dapat menggunakan jenis fitur penugasan lainnya.



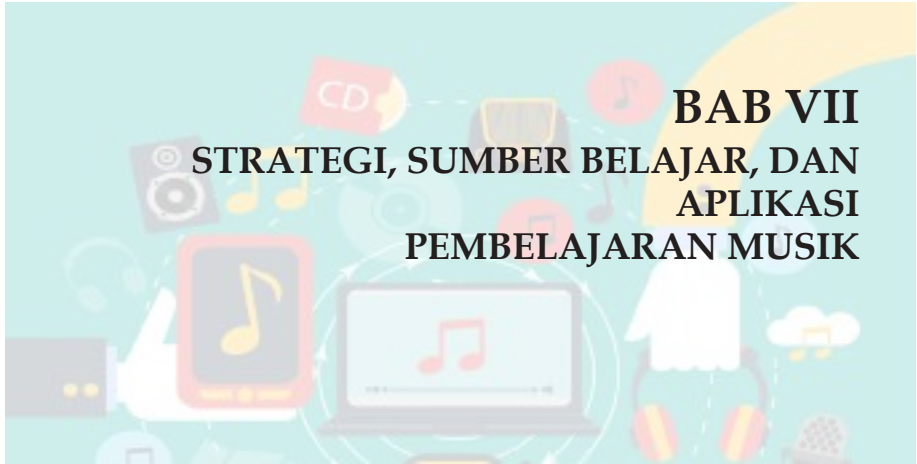
Pada bagian atas penugasan, akan muncul dua jenis menu, pertama “Instructions” dan kedua “Student Work”. Menu “Instructions” digunakan untuk melihat tampilan tugas secara umum lengkap dengan rubriknya. Sementara itu, menu “Student Work” digunakan untuk melihat hasil kerja siswa, melihat mana yang sudah mengerjakan tugas dan yang belum, serta melihat *grade*-nya.



Selain menggunakan materi berbahan dasar video-video YouTube, guru dapat dengan kreatif membuat penugasan jenis lain. Jika kelas terdiri atas siswa yang mampu memainkan instrumen maka guru dapat meminta siswa-siswanya untuk merekam permainan alat musik ke dalam bentuk video, kemudian mereka unggah ke YouTube. Tautan YouTube itu dikirimkan kepada guru atau pengajar melalui Google Clasroom.

Sebagai dasar untuk menilai secara objektif, guru harus memastikan seluruh materi tugas dikirim melalui LMS. Hal ini bertujuan agar tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa-siswa mereka terekam dan tersimpan sesuai dengan porsinya. Setiap tugas yang diunggah ke dalam LMS akan terekam waktu dan tanggalnya, hal ini memudahkan guru untuk menilai mana siswa yang disiplin dan mana yang tidak. Sesederhana apa pun tugas yang diberikan harus diunggah ke dalam LMS, karena sistem itu akan menyimpan segala bentuk kejadian atau aktivitas pembelajaran musik. Melalui aktivitas-aktivitas yang terekam di dalam LMS itu guru akan memiliki gambaran besar tentang pembelajaran musik yang dilaksanakannya. Hal ini akan memudahkan untuk melakukan evaluasi secara objektif kepada siswa-siswanya. Di sinilah fungsi LMS yang paling utama, yakni merekam segala bentuk pekerjaan dan kegiatan pesertanya.

Menyelenggarakan pembelajaran daring membutuhkan persiapan atau sebuah perencanaan digital (*digital plan*) (OpenLearn, 2019). Seorang guru harus memperkaya wawasan digitalnya dengan membaca berbagai literatur berkaitan dengan pembelajaran daring, seperti jurnal, buku teks, prosiding, dan artikel lainnya. Wawasan atau pengetahuan tentang konten digital akan berkaitan dengan konten pembelajaran dan aspek pedagogi dalam pengajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan berbagai langkah persiapan sebelum mulai menyelenggarakan pembelajaran virtual.



BAB VII STRATEGI, SUMBER BELAJAR, DAN APLIKASI PEMBELAJARAN MUSIK

A. Prinsip Belajar Musik Secara Daring

Dalam situasi khusus seperti pandemi Covid-19, cara-cara lama dalam mengajar musik mungkin tidak lagi relevan atau perlu disempurnakan. Banyak pengajar musik yang menghadapi persoalan yang sama hampir di seluruh dunia. Selain keterbatasan sumber daya manusia dalam mengelola pembelajaran musik, ketersediaan sumber-sumber belajar musik juga menjadi persoalan yang tidak kalah pentingnya. Dibutuhkan strategi atau teknik pengajaran khusus di tengah kondisi 'darurat'. Hal pertama yang perlu disadari oleh para pendidik musik adalah mulai berdamai dengan situasi dan mulai memikirkan cara-cara kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Para pengajar musik mungkin menyadari bahwa belajar di tengah kondisi pandemi melalui ruang virtual tidak akan berlangsung secara optimal. Jika pandangan semacam ini terus dipelihara maka tidak akan terjadi kemajuan teknologi pengajaran dalam rumpun pendidikan musik.

Rasa panik kerap muncul di antara pendidik dan orang tua siswa manakala mereka menyadari bahwa pembelajaran musik harus dikakukan dari rumah. Banyak yang merasa bingung dan tidak tahu cara memulai pengajaran musik secara daring. Terkadang para pengajar juga lupa untuk menyesuaikan kembali orientasi

tujuan belajar musiknya. Mereka menganggap, kondisi belajar daring harus memiliki hasil yang sempurna sama seperti pembelajaran musik secara fisik. Tentu saja pembelajaran secara daring memiliki beberapa limitasi atau keterbatasan. Permasalahannya bukan pada keterbatasan akses, tetapi bagaimana menciptakan pengalaman belajar musik yang tetap menyenangkan dan efektif. Pengajar musik juga kerap menghabiskan waktu berbulan-bulan untuk sekadar menyusun rancangan pembelajaran musik mereka agar konten yang disampaikan terlihat sempurna. Padahal, siswa tidak membutuhkan kesempurnaan itu, mereka hanya perlu mendapatkan pengetahuan agar kondisi psikomotor dan kognitifnya tetap terjaga.

Prinsip pertama yang perlu dipahami oleh para pengajar musik dalam mengajarkan musik secara daring adalah prinsip konektivitas. Pengajar dan siswanya mungkin terhalang oleh jarak dan ruang, tetapi mereka tetap bisa berinteraksi melalui berbagai platform seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, YouTube, atau media sosial lain. Peran orang tua di rumah juga menjadi mediator yang sangat penting dalam menjaga anak-anak tetap belajar. Tugas utama orang tua di rumah adalah memastikan anak-anak mereka tetap belajar dan berlatih. Mereka (orang tua) dapat melakukan pendampingan dengan menemani siswa berlatih musik. Misalnya dalam pembelajaran piano, orang tua mendampingi anak-anak latihan selama 30 menit hingga 1 jam. Jika materi belajar musik berupa teori, orang tua dapat berdiskusi dengan guru musik mereka untuk memberikan praktik latihan yang cocok untuk anaknya. Prinsip selanjutnya adalah menciptakan kurikulum atau strategi yang berbeda dengan pengajaran musik pada kondisi normal. Pembelajaran musik secara daring memiliki banyak hambatan, mulai dari hambatan internal hingga eksternal. Hambatan belajar bisa saja muncul dari keterbatasan guru atau siswa. Hambatan-hambatan itu bisa diminimalisasi dengan menggunakan media atau sumber belajar tertentu. Jika guru merasa memerlukan sebuah sistem yang terintegrasi dan membantu pekerjaan mereka dalam mengajar, seharusnya mereka mulai mengenali berbagai aplikasi belajar daring. Salah satu platform yang menawarkan aplikasi-aplikasi pendidikan secara lengkap misalnya Google. Platform ini memiliki berbagai

aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom, Google Drive, Google Form.

Google Classroom digunakan untuk mengatur pembelajaran musik agar lebih terorganisasi seperti pembelajaran di kelas. Di dalamnya, pengajar musik bisa mengunggah materi-materi musik mereka secara langsung atau menghubungkan tautannya dari YouTube. Google Drive bisa digunakan sebagai media penyimpanan berbasis *cloud* dengan kapasitas yang besar. Guru dan siswa dapat sama-sama mengakses materi dan bahan ajar yang tersimpan di Google Drive. Sementara itu, Google Form bisa digunakan dalam membuat soal-soal latihan atau tes untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

B. Merencanakan Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran musik, para guru harus mulai merencanakan jenis pengajaran seperti apa yang akan mereka terapkan. Para pengajar musik harus berpikir dalam gambaran besar tentang konteks kurikulum musik. Kemudian kurikulum-kurikulum itu mereka turunkan ke dalam beberapa kata kerja operasional. Hal ini seperti membuat silabus atau rencana pembelajaran semester (RPS). Walaupun pada kenyataannya tidak semua pengajar benar-benar merancang RPS dan silabus, setidaknya mereka perlu memikirkan beberapa poin penting yang berhubungan dengan tujuan belajar musik. Poin-poin penting itu bisa dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dasar berikut ini.

- 1) Apa tujuan akhir dari pembelajaran musik ini?
- 2) Keterampilan musik apa yang ingin dicapai oleh siswa?
- 3) Pengetahuan musik apa yang perlu dipahami oleh siswa?
- 4) Kompetensi musik apa yang perlu dicapai oleh siswa di minggu ini atau bulan ini?
- 5) Jika kelas belajar musik berupa ensambel, bagaimana mengajarkannya?
- 6) Bagaimana memberikan pengalaman belajar secaraimbang antara individu dan kelompok?

- 7) Tindakan apa yang bisa dilakukan guru untuk mengantisipasi masalah dalam belajar alat musik secara daring?

Berbagai pertanyaan-pertanyaan itu setidaknya harus muncul di kepala guru atau pengajar musik sebelum mereka memulai pembelajarannya. Hal yang perlu dipahami, kondisi pengajaran musik akan berbeda tergantung jenis lembaganya. Misalnya di lembaga formal seperti sekolah, pembelajaran musik pasti melibatkan pembelajaran ensambel, guru harus mengatur cara belajar musik daring yang mengakomodasi kebutuhan siswa secara berkelompok. Sementara itu, di lembaga non-formal seperti kursus musik, pembelajaran musik umumnya bersifat individual. Dalam hal ini guru atau instruktur musik biasanya lebih fokus dan leluasa dalam menentukan materi belajar musik untuk siswa-siswanya.

Setelah membuat rancangan atau tujuan pembelajaran musik, pengajar musik perlu memikirkan hal-hal berikut

- 1) Rencana pembelajaran musik

Prinsip ini merupakan hal dasar yang wajib disadari oleh setiap guru musik. Setelah menentukan capaian belajar atau kompetensi inti, guru musik seharusnya mampu menemukan cara-cara kreatif untuk merealisasikan capaian belajar itu. Untuk memaksimalkan pembelajaran daring, guru atau pengajar musik perlu mempertimbangkan dalam menggunakan jenis aplikasi musik tertentu. Misalnya seperti Smartmusic atau Noteflight yang bisa diakses secara daring. Hal yang perlu diperhatikan adalah kondisi siswa di rumah. Apakah mereka memiliki perangkat yang memadai dan lengkap untuk melakukan pembelajaran musik secara daring? Misalnya sambungan Wi-Fi, dan laptop. Jika jawabannya tidak, pengajar musik perlu memikirkan cara paling sederhana untuk melakukan pengajaran musik.

- 2) Konektivitas yang tercipta

Belajar musik secara daring dapat dilakukan setidaknya dengan dua cara, yakni sinkronus (*synchronous*) dan asinkronus (*asynchronous*). Sinkronus misalnya seperti bertemu secara *real-time* menggunakan Zoom, Google Meet, dan sebagainya. Sementara itu, asinkronus misalnya berupa pembelajaran tidak langsung, seperti

menggunakan email, *learning management system* (LMS), *massive open online courses* (MOOCs), dan sebagainya. Sangat dianjurkan untuk melakukan pembelajaran musik berbasis sinkronus, karena di sinilah konektivitas akan tercipta. Di ruang kelas, konektivitas mungkin akan dengan mudah terbangun dengan melakukan candaan atau lelucon kecil. Hal-hal semacam itu menciptakan kehangatan antara guru dan siswa. Di ruang virtual, memunculkan kehangatan semacam itu tentu dilakukan dengan pengalaman yang berbeda. Misalnya ketika guru dan siswa melakukan pertemuan daring melalui Zoom, sebaiknya guru sering memberikan umpan balik kepada siswanya. Banyak hal-hal sederhana yang bisa dilakukan, contohnya dengan mengajak siswa untuk swafoto (*selfie*), kemudian foto itu diunggah ke akun media sosial atau surel mereka. Hal ini akan menciptakan kedekatan dan rasa hubungan yang kuat antara guru-siswa. Siswa mungkin saja mengalami kejenuhan selama berada di rumah. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran musik tidak membebani mereka terlalu berat. Dengan menciptakan suasana yang tidak terlalu formal dan membangun kedekatan dengan siswa melalui media sosial, para guru musik seharusnya mampu mengelola siswa-siswanya dengan baik.

3) Tidak berlebihan dalam berpikir

Para guru atau pengajar musik mungkin berpikir bahwa pembelajaran musik secara daring perlu penguasaan berbagai aplikasi sekaligus. Hal ini sebenarnya terlalu berlebihan, padahal jika merujuk pada prinsip sebelumnya tentang konektivitas, guru sebetulnya bisa terhubung dengan siswa-siswanya melalui media yang paling sering digunakan. Saat ini mungkin hampir semua generasi milenial menggunakan WhatsApp atau Instagram, kedua media ini bisa digunakan untuk menjangkau siswa-siswa. Jika harus menggunakan aplikasi tertentu, guru harus memastikan bahwa aplikasi itu mudah dipelajari secara instan dan tidak berbayar. Selain memikirkan soal penggunaan aplikasi tertentu untuk pembelajaran musik, sebenarnya guru atau pengajar musik harus lebih berfokus memikirkan pengalaman belajar dan kompetensi yang ingin dicapai siswa. Untuk pembelajaran kelas gitar di sekolah formal misalnya,

guru dapat menggunakan materi video-video tutorial yang ada di YouTube; lebih baik lagi jika video tutorial itu dibuat langsung oleh guru. Namun, hal itu tidak menjadi persoalan inti, justru yang penting adalah kemampuan guru untuk mengelola materi dan melakukan instruksi kepada siswanya. Video-video yang didapatkan melalui YouTube bisa digunakan sebagai bahan ajar atau modul dalam berlatih. Guru bisa memberikan tugas dengan instruksi yang sangat jelas dan rinci melalui surel atau pesan singkat (asinkronus). Setelah mempelajari materi-materi itu, tentu guru harus mengevaluasi keterampilan gitar siswa-siswanya; pada tahap ini bisa dilakukan secara sinkronus. Intinya, apa pun yang akan digunakan oleh guru atau pengajar musik tidak menghilangkan esensi dari pembelajaran musik itu sendiri.

Hal selanjutnya yang perlu diperhatikan para pengajar musik adalah yang berkaitan dengan perspektif psikologis. Para guru dan pengajar musik perlu memahami dengan jernih bahwa kondisi pandemi adalah masa-masa yang sangat sulit bagi setiap orang, termasuk siswa. Di tengah kondisi itu para siswa mungkin saja merasa tertekan, terisolasi, takut, dan mengalami berbagai permasalahan. Seharusnya pada tahap ini pembelajaran musik dapat digunakan sebagai sarana hiburan yang menyenangkan bagi siswa. Musik bahkan bisa digunakan untuk menciptakan konektivitas secara fisik di tengah pembelajaran virtual. Pembelajaran virtual tidak berarti siswa hanya boleh menggunakan aplikasi atau menatap layar komputer sepanjang waktu. Guru dapat menemukan cara menghubungkan koneksi fisik di dalam pembelajaran daring. Hal itu bisa diwujudkan melalui pemberian tugas yang memungkinkan siswa berinteraksi secara fisik dengan orang-orang di lingkungannya. Para siswa dapat mewawancarai anggota keluarga tentang jenis musik apa yang mereka sukai dan tidak. Selanjutnya siswa juga dapat membuat musik dari suara yang ditemukan di rumah mereka. Penugasan semacam ini akan memberikan kesadaran kepada siswa bahwa musik adalah bagian penting dari kehidupan manusia; sekaligus banyak hal yang bisa dilakukan untuk mengalami peristiwa musikal.

C. Jenis-jenis Media Sosial

Istilah media sosial digunakan secara umum untuk menyebutkan berbagai jenis platform secara umum. Kenyataannya, penyebutan istilah-istilah itu masih terbagi ke dalam beberapa jenis. Terkadang tidak banyak yang menyadari perbedaan istilah-istilah itu. Karena umumnya menggunakan istilah berbahasa Inggris dan terkesan memiliki kesamaan makna. Penting bagi seorang guru musik untuk mengerti istilah-istilah media sosial yang sebagian besar menggunakan bahasa Inggris. Istilah jejaring sosial (*social networks*) lebih sering digunakan untuk menyebutkan aplikasi Facebook, Twitter, LinkedIn. Jejaring sosial umumnya digunakan untuk berhubungan secara sosial di sebuah situs web. Jejaring sosial kerap digunakan untuk membantu kelancaran bisnis melalui *branding*, kesadaran sosial, pembangunan hubungan, layanan pelanggan, dan prospek. Istilah lain yang kerap muncul adalah jaringan berbagi media (*media sharing networks*). Jenis media ini lebih sering digunakan untuk menemukan dan berbagi foto, video langsung, video, dan jenis media lainnya di situs web, contohnya adalah Instagram, Snapchat, dan YouTube. Fungsi jaringan berbagi media ini hampir sama dengan jejaring sosial. Berikut ini adalah beberapa klasifikasi jenis media dan platform.

Tabel 7.1 Klasifikasi Jenis Media Sosial dan Platform

No.	Jenis Media	Platform
1	Jejaring sosial (<i>social networks</i>)	Facebook, Twitter, LinkedIn
2	Jaringan berbagi media (<i>media sharing networks</i>)	Instagram, Snapchat, dan YouTube
3	Forum diskusi (<i>discussion forums</i>)	Reddit, Quora, dan Digg
4	Penanda dan jejaring kurasi konten (<i>bookmarking & content curation networks</i>)	Pinterest dan Flipboard
5	Ensiklopedia	Wikipedia, Britannica
6	Blog	Blogspot, Wordpress

Jenis media selanjutnya adalah forum diskusi (*discussion forums*), contohnya seperti Reddit, Quora, dan Digg. Jenis media ini secara khusus digunakan untuk menemukan, berbagi, dan mendiskusikan berbagai jenis informasi, opini, dan berita. Media ini kerap dijadikan solusi bagi pengguna internet yang mengalami berbagai macam persoalan pada isu-isu yang sangat spesifik. Di dalam forum diskusi biasanya terbagi atas ribuan topik. Untuk memilih topik teori musik misalnya, masih terbagi lagi ke dalam subtopik berikutnya. Karena itulah, sekali lagi, sangat penting untuk mengetahui kata kunci apa yang akan ditelusuri di media sosial karena penggunaan kata kunci yang kurang tepat tidak akan memunculkan hasil yang sesuai. Sebelum masuknya pemain media sosial populer seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, forum-forum ini adalah tempat para pengguna internet, pakar, dan penggemar melakukan berbagai diskusi dan riset tentang berbagai bidang. Salah satu forum diskusi yang sangat populer pada generasi sebelumnya adalah “Kaskus”.

Aplikasi selanjutnya adalah penanda dan jejaring kurasi konten (*bookmarking & content curation networks*), misalnya seperti Pinterest dan Flipboard. Aplikasi ini membantu memilih jenis media sosial bagi guru dan siswa. Media populer selanjutnya berjenis ensiklopedia seperti Wiki dan blog, misalnya Wikipedia, Britannica, blogspot, dan Wordpress. Ensiklopedia seperti Wikipedia atau Britannica membantu menemukan informasi dasar tentang berbagai pengetahuan. Blog lebih bersifat personal yang isinya cerita-cerita atau tips melakukan sesuatu.

Tabel 7.2 Berbagai Platform Musik yang Bisa Digunakan untuk Pembelajaran Musik

No.	Nama Aplikasi	Tautan	Deskripsi
1	Last.fm	https://www.last.fm/music	Berisi berbagai jenis lagu dari berbagai genre. Situs ini berbasis komunitas musik virtual
2	Genius	https://genius.com/	Menyediakan lirik berbagai lagu
3	All Music	https://www.allmusic.com/	Menyediakan informasi musik dan rewiu musik
4	Internet Archive	https://archive.org/	Perpustakaan digital berisi berbagai jenis arsip digital berupa buku, junal, audio, video, film, situs web, dan lain-lain
5	Music Brainz	https://musicbrainz.org/	Ensiklopedia yang berisi metadata musik secara terbuka
6	Free Sound	https://freesound.org/	Menyediakan <i>sample audio</i> secara gratis
7	Musescore	https://musescore.com/	Menyediakan Partitur/ <i>score</i> musik
8	Musipedia	https://www.musipedia.org/	Mesin pencari untuk mengidentifikasi musik
9	Sound Hound	https://www.soundhound.com/	Aplikasi pengidentifikasi musik berdasarkan suara. Dianjurkan untuk menggunakan aplikasi versi <i>smartphone</i>

D. Sumber-sumber Pembelajaran Musik

Internet menawarkan berbagai aplikasi pembelajaran musik yang sangat berlimpah. Beberapa aplikasi dapat diakses secara gratis dan memungkinkan penggunaannya untuk saling terhubung (prinsipnya seperti media sosial). Menurut Gulish (2020) beberapa aplikasi dan sumber belajar daring yang bisa digunakan oleh pengajar musik dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

- a) Grup Facebook; grup semacam ini merupakan hal sederhana yang dapat dibuat oleh para pengajar musik. Selain membuat grup untuk kepentingan pembelajaran musiknya, para pengajar musik juga bisa bergabung ke beberapa grup Facebook untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan terbaru tentang musik. Grup Facebook juga bisa digunakan untuk berbagi materi-materi musik berupa dokumen (doc, PDF, dan lain-lain). Berikut salah satu tautan yang bisa dikunjungi: <https://www.facebook.com/groups/242289003466971/>
- b) Aplikasi dan platform digital untuk berbagai kebutuhan pembelajaran musik. Peralatan belajar musik secara daring ini terdiri atas berbagai kegunaan, di antaranya pembuatan notasi, komposisi musik, panggilan, konferensi, *video editing* secara daring, praktik dan latihan keterampilan musik, konten dan sumber pembelajaran musik, LMS, gamifikasi, dan daftar materi musik di YouTube. (lihat: Lampiran 1).
- c) Beberapa aplikasi yang terhubung bisa digunakan pada Google Classroom. Berikut aplikasi-aplikasi berbasis *web-browser* tersebut.
 - 1) Chrome Music Lab; terbagi ke dalam beberapa jenis permainan seperti pada Tabel 7.3.

Tabel 7.3 Aplikasi-aplikasi dalam Chrome Music Lab

No.	Jenis Aplikasi	Tautan	Deskripsi
1	Pembuatan Lagu	https://musiclab.chrome.experiments.com/Experiments	Aplikasi ini berguna untuk membuat komposisi atau lagu sederhana dengan berbagai simulasi instrumen yang disediakan
2	Belajar Ritmik	https://musiclab.chrome.experiments.com/Rhythm/	Aplikasi ini berguna untuk mengajarkan ritmik
3	Spektogram Musik	https://musiclab.chrome.experiments.com/Spectrogram/	Aplikasi untuk memberikan representasi visual suara menggunakan spektogram
4	Belajar <i>Chord</i>	https://musiclab.chrome.experiments.com/Chords/	Aplikasi sederhana untuk belajar dan menghafalkan struktur <i>chord</i>
5	Gelombang Suara	https://musiclab.chrome.experiments.com/Sound-Waves/	Aplikasi ini memberikan pengalaman visual tentang gelombang suara yang menjadi dasar pembentukan musik
6	Arpeggio (Kandisky)	https://musiclab.chrome.experiments.com/Arpeggios/	Aplikasi ini memberikan pengalaman musik tentang arpeggio, yakni pembahasan yang berkaitan dengan <i>chord</i>

7	Pembuatan Melodi dan Visual	https://musiclab.chrome.experiments.com/Kandinsky/	Aplikasi ini menggabungkan antara menggambar dan membuat musik
8	Pembuatan Melodi	https://musiclab.chrome.experiments.com/Melody-Maker/	Aplikasi ini cocok untuk membuat lagu atau komposisi sederhana bagi siswa
9	Perekam/ Pemutar Suara	https://musiclab.chrome.experiments.com/Voice-Spinner/	Aplikasi ini untuk merekam suara dan memungkinkan untuk mengubah frekuensi bunyi berdasarkan peralatan yang disediakan
10	Belajar Harmonik	https://musiclab.chrome.experiments.com/Harmonics/	Aplikasi ini memberikan pengalaman eksplorasi bunyi, terutama yang berkaitan dengan <i>harmonic series</i>
11	Pembuatan Melodi (<i>Piano Roll</i>)	https://musiclab.chrome.experiments.com/Piano-Roll/	Aplikasi ini untuk membuat melodi menggunakan <i>piano-roll</i> dengan tampilan menarik
12	Oscillators	https://musiclab.chrome.experiments.com/Oscillators/	Aplikasi ini memberikan pengalaman musik dan hubungannya dengan ilmu fisika (gelombang)
13	Simulasi Senar	https://musiclab.chrome.experiments.com/Strings/	Aplikasi ini merupakan simulasi senar. Aplikasi ini mengajarkan hubungan secara matematis tentang panjang senar dan frekuensi suara

Sumber: Eric (2018)

- 2) Groove Pizza (tautan: <https://apps.musedlab.org/groovepizza>)
- 3) Mix Lab (tautan: <https://mixlab.withgoogle.com/>)
- 4) AI Duet (tautan: <https://experiments.withgoogle.com/ai/ai-duet/view/>)
- 5) Inside Music (tautan: <https://experiments.withgoogle.com/webvr/inside-music/view/>)
- 6) Seeing Music (tautan: <https://creatability.withgoogle.com/seeing-music/>)
- 7) Semi-Conductor (tautan: <https://semiconductor.withgoogle.com/>)
- 8) Google Arts nad Culture (tautan: <https://artsandculture.google.com/project/performing-arts>)
- 9) Kanal-kanal YouTube untuk pembelajaran musik ditunjukkan pada Tabel 7.4.

Tabel 7.4 Kanal YouTube Pembelajaran Musik

No	Nama Kanal	Tautan
1	TED-Ed Music Education	https://www.youtube.com/playlist?list=PLlrM1WDJanG8KRFsvD_yg73DVHg2hR0S_
2	Chris Wright - Understanding Music	https://www.youtube.com/channel/UCIWgOIvIraszdXPKsz-R7ynw
3	The Listener's Guide	https://www.youtube.com/user/thelistenersguide
4	Instruments of the Orchestra first grade	https://www.youtube.com/playlist?list=PL2EB1F5A1D278BCF0
5	Odd Quartet - Music History, Theory, and Tech	https://www.youtube.com/playlist?list=PL2EB1F5A1D278BCF0
6	Music Theory Guy	https://www.youtube.com/user/musictheoryguy
7	The Physics of Music	https://www.youtube.com/watch?v=XDsk6tZX55g
8	Screen Castify	https://www.screencastify.com/

Sumber: Curts (2019)

- 10) Teachers pay Teachers (tautan: <https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:music%20google%20classroom>)
- 11) Goobric dan Doctopus (Rubrik untuk Google Classroom)
- 12) Amazing Educational Resources (tautan: <https://www.amazingeducationalresources.com/>)

E. Aplikasi Berbasis Komputasi Awan (*Cloud Computing*)

Istilah komputasi awan atau dikenal dengan *cloud computing* muncul seiring kebutuhan terhadap ruang penyimpanan yang makin tinggi. Sebelumnya, orang-orang menggunakan disket sebagai sarana penyimpanan data, berlanjut ke dalam VCD dan DVD, kemudian berlanjut kepada *flash disk* dan *external hard disk*, hingga pada penyimpanan awan (*cloud storage*). Penyimpanan awan tidak memerlukan media penyimpanan fisik, karena seluruh data di simpan ke dalam komputer server. Penyimpanan awan terbilang aman karena data disimpan di ruang virtual. Penyimpanan awan umumnya membutuhkan akun dilengkapi dengan *password*. Sejauh pengguna masih mengingat *password* akunnya maka data yang tersimpan terbilang aman. Beberapa platform penyimpanan awan yang sangat populer di antaranya DropBox dan Google Drive. Sayangnya, penyimpanan awan masih memiliki keterbatasan, terutama jika ruang penyimpanan yang dibutuhkan sangat besar. Pengguna harus membayar lebih untuk mendapatkan ruang penyimpanan dengan kapasitas yang sangat besar.

Teknologi penyimpanan atau komputasi awan ini tidak hanya untuk penyimpanan biasa, tetapi sering kali diintegrasikan pada aplikasi tertentu. Misalnya aplikasi-aplikasi musik yang membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar. Data-data pekerjaan yang telah selesai dibuat, selanjutnya disimpan (*save to*) ke dalam penyimpanan awan. Saat ini, hampir seluruh aplikasi yang dibuat pasti menggunakan fitur penyimpanan awan. Untuk

aplikasi-aplikasi berbasis penyimpanan awan, sayangnya, juga tidak seluruhnya tersedia secara gratis. Beberapa aplikasi dengan fitur yang baik justru berbayar. Hal ini kemudian perlu menjadi dasar pertimbangan bagi guru-guru musik. Jika penggunaan aplikasi-aplikasi itu dirasa efektif, efisien, dan memacu produktivitas maka sebaiknya berinvestasi pada aplikasi-aplikasi pembelajaran semacam itu. Guru atau pengajar dapat berunding dengan pihak sekolah atau pengurus lembaga pendidikan untuk hal-hal semacam ini.

Tabel 7.5 Aplikasi Pembelajaran Musik Terbuka Berbasis Penyimpanan Awan

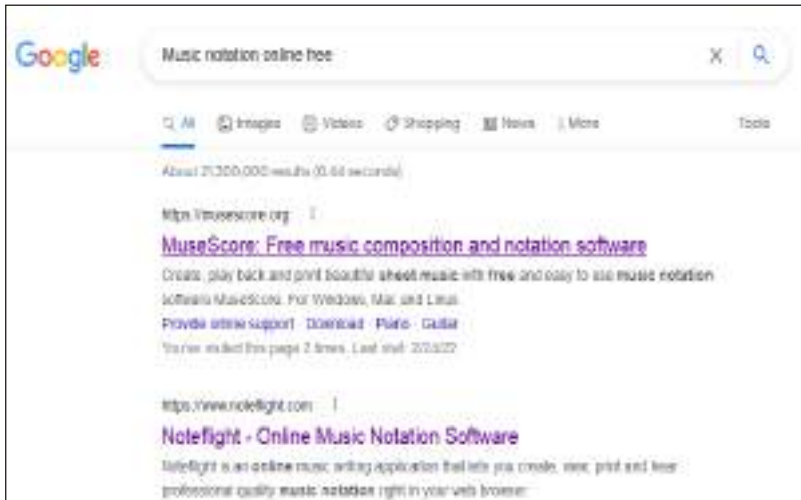
No	Nama Aplikasi	Tautan
1	Music Play Online	https://musicplayonline.com/
2	SmartMusic	https://www.smartmusic.com/
3	Noteflight Learn	https://www.noteflight.com/learn
4	Soundtrap	https://edu.soundtrap.com/teacher-resources/lesson-plans/
5	WeVideo	https://www.wevideo.com/education-resources?search=&subject%5B%5D=arts-music&posts=all&paged=1
6	Moosiko	https://moosiko.com/
7	The Music Workshop	https://program.musicworkshopedu.org/

F. Aplikasi Musik Berjenis Aplikasi web

Aplikasi web (*web application*) adalah perangkat lunak yang bisa diakses melalui mesin pencari seperti Google Chrome dan Mozilla Firefox. Aplikasi web diakses melalui jaringan internet atau intranet (LAN). Di generasi sebelumnya, aplikasi perlu diinstal terlebih dahulu ke dalam memori penyimpanan komputer, misalnya aplikasi ‘Sibelius’ untuk membuat notasi musik membutuhkan ruang penyimpanan sekitar 500 MB (*megabyte*) hingga 3 GB (*gigabyte*). Kelemahannya tidak semua jenis komputer mampu melakukan

instalasi aplikasi itu karena keterbatasan memori penyimpanan dan jenis sistem operasi Windows (baca: *Operating System*). Setelah aplikasi web makin populer, berbagai aplikasi sejenis Sibelius mulai bermunculan. Salah satunya adalah Noteflight yang memiliki fitur yang mirip dengan Sibelius. Bahkan, aplikasi ini lebih lengkap untuk versi berbayar, di antaranya membuat ribuan notasi (*score*) tidak terbatas, merekam hasil aransemen, merekam audio secara ‘live’ ke dalam bentuk notasi, transkrip notasi ke dalam bentuk MIDI, perlengkapan *mixing* yang lengkap, terkoneksi dengan komunitas, dan masih banyak lagi. Dengan segala fitur-fitur yang ditawarkan, aplikasi web ini lebih banyak dipilih karena tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Segala jenis pekerjaan menggunakan aplikasi web semacam ini disimpan melalui penyimpanan awan. Pada bagian lampiran buku ini terdapat berbagai tautan aplikasi web untuk pembelajaran musik. Pembaca hanya perlu menyalin (*copy*) dan menempelkan (*paste*) tautan (*link*) itu pada *browser*.

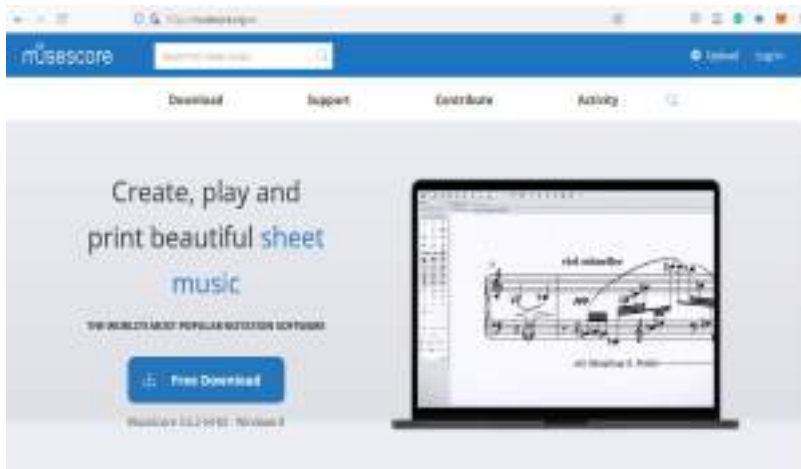
Menggunakan pengetahuan dasar tentang aplikasi web ini, seorang guru musik dapat mengakses berbagai aplikasi musik lainnya. Jika belum mengetahui tautannya secara rinci, dapat terlebih dahulu mengetikkan kata kuncinya di mesin pencari Google. Misalnya dengan mengetikkan kata “music notation online free”, akan muncul aplikasi web musik yang bisa diakses langsung. Sebagai contoh aplikasi “Muscores” muncul saat mengetikkan kata kunci tersebut.



Sumber: Google (2022)

Gambar 7.1 Tangkapan Layar Pencarian Aplikasi Web Musik dalam Mesin Pencari Google Pencarian Aplikasi Web Musik dalam Mesin Pencari Google

Pencarian dalam menggunakan kata kunci yang tepat dalam mesin pencari Google juga menentukan jenis aplikasi apa yang akan muncul. Sangat disarankan untuk menggunakan frasa berbahasa Inggris untuk mencari aplikasi-aplikasi musik, karena rata-rata aplikasi itu dikembangkan oleh tim pengembang (*programmer*) asing.



Sumber: Musescore (2022)

Gambar 7.2 “Musescore” Salah Satu Aplikasi Musik Berbasis Web yang Cukup Populer Digunakan

G. Sumber Belajar Terbuka untuk Pembelajaran Musik

Banyak pakar pendidikan musik mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dengan membuat konten, buku, artikel, hingga aplikasi dengan tim pengembang. Ini merupakan sumber belajar yang bisa diterapkan untuk pendidikan musik. Sebagai seorang pendidik musik yang cermat, guru bisa mengakses berbagai sumber-sumber belajar musik yang dibuat berbagai pakar musik di seluruh dunia. Sumber-sumber belajar itu tersedia dalam bentuk berbayar, tetapi banyak juga yang bisa diakses secara terbuka. Pengetahuan musik bisa didapatkan di mana saja, semua kembali pada sejauh mana guru melakukan pencarian terhadap sumber-sumber belajar musik itu. Istilah untuk sumber belajar daring terbuka dikenal juga dengan *open educational resources* (OER). OER dapat diakses secara bebas, materi instruksional tersedia dalam bentuk terbuka seperti teks, media, dan aset digital lainnya yang berguna untuk pengajaran, pembelajaran,

dan penilaian, serta untuk tujuan penelitian tertentu. OER bisa digunakan sebagai sumber belajar, tetapi esensi yang sebenarnya adalah bagaimana memanfaatkan sumber-sumber tersebut secara tepat untuk kebutuhan pembelajaran (Hidayatullah, 2018).

Kanal YouTube Dr. Selfridge (2022) bisa menjadi salah satu OER yang ditautkan pada penugasan di LMS. Perpustakaan digital Bederson dkk. (2021) juga bisa digunakan sebagai OER. Penugasan juga bisa divariasikan dengan memberikan perintah untuk membuat video tutorial, seperti yang dilakukan oleh siswa sekolah menengah Moreland (Lower Moreland High School String Orchestra, 2019). Kolaborasi juga bisa dilakukan para guru-guru musik di satu daerah. Mereka dapat membuat komunitas atau sejenis asosiasi pendidik musik secara informal untuk saling berbagi OER. Cara ini tidak banyak dilakukan oleh guru-guru musik, padahal ini sangat bermanfaat untuk mendiskusikan materi bahan ajar musik. Habersat (2020) dan Weidner (2020) membuat situs yang berisi materi-materi belajar musik. Sumber belajar ini dapat digunakan sebagai OER. Matthew Clauhs, seorang asisten Professor di Ithaca College, embuat ide kreatif dengan membuat ruang berkolaborasi untuk menciptakan lagu melalui rekaman antaruniversitas dan sekolah.

Buku ini tidak diperjualbelikan

BAB VIII

OPTIMALISASI MEDIA SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN MUSIK

Media sosial pada awalnya digunakan untuk bersosialisasi di ruang virtual dan menemukan pengalaman-pengalaman baru. Seiring berjalannya waktu, pengguna media sosial makin masif dan tidak terkontrol. Bahkan, banyak yang menggunakan media sosial untuk hal-hal negatif, seperti pencurian data pribadi dan *cyberperundungan* (Albert, 2015). Dengan segala fasilitas yang ditawarkan oleh platform-platform digital, media sosial seolah memiliki kekuatan penuh untuk melakukan apa saja. Para cendekiawan juga mulai menggunakan media sosial untuk kepentingan yang lebih mulia, yakni pendidikan. Mereka percaya dengan menggabungkan media sosial dan institusi akademis mampu mendekatkan lembaga pendidikan dan siswa (Karvounidis dkk., 2014; S Moghavvemi & Salarzadeh Janatabadi, 2017). Namun, Albert juga mengingatkan tentang batasan-batasan dalam penggunaan media sosial untuk kepentingan pembelajaran musik. Selain itu, Albert juga mengajak seluruh pendidik musik untuk menyesuaikan penggunaan media sosial dengan kebiasaan para siswa. Jika siswa lebih banyak menggunakan YouTube, Instagram, dan Facebook, salah satu dari platform ini cocok digunakan untuk media pembelajaran musik.

A. YouTube

Selain pengguna dari berbagai individu, lembaga, atau instansi pendidikan mulai mempertimbangkan pentingnya YouTube sebagai media pembelajaran musik. Hal ini terbukti dengan makin banyaknya video-video yang dibuat oleh para profesor atau pengajar musik di kampus-kampus ternama. Mereka merasa perlu mengaktualisasikan ilmunya bukan hanya pada penulisan jurnal atau buku teks, tetapi juga pada video-video YouTube. Mereka menyadari tidak semua mahasiswa membaca jurnal atau buku-buku mereka. Oleh karena itu, video YouTube sangat berguna untuk menjangkau para siswa atau mahasiswa yang lebih banyak berselancar di media sosial. Whitaker dkk. (2014) melaporkan sekitar 65% video pembelajaran musik yang dibuat dari berbagai pembuat konten di berbagai negara berjenis tutorial. Sisanya, video pertunjukan yang beredar berhubungan dengan pertunjukan musik, pengajaran musik, dan industri musik.

YouTube memiliki kelebihan secara visual karena mampu menyampaikan objek dari perspektif yang lebar. Siswa yang mengonsumsi materi musik melalui YouTube lebih terbantu untuk menyerap materi. Hal ini karena di dalam buku teks, informasi hanya disampaikan lewat tulisan dan narasi. Sementara itu, melalui YouTube gambaran besar materi musik mampu dipresentasikan dan ditangkap menggunakan dua indra sekaligus, yakni penglihatan dan pendengaran. Bahkan, studi yang dilakukan oleh Moghavvemi dkk. (2018) menjelaskan bahwa banyak siswa umumnya menggunakan YouTube karena alasan hiburan, informasi, dan kebutuhan akademis.

Hingga saat ini YouTube menduduki peringkat kedua sebagai situs yang paling banyak dikunjungi di seluruh dunia setelah Google (Alexa, 2022). Video yang berkaitan dengan pendidikan, hiburan, pemasaran, dan sains terus-menerus diunggah ke YouTube sejak 2005 (Sedigheh Moghavvemi dkk., 2018). YouTube dianggap sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar, terutama jika video tersebut memang relevan dengan topik pembelajaran musik yang sedang dibahas. Saat ini lembaga-lembaga pendidikan formal bahkan mengimbau para pengajarnya mengintegrasikan YouTube ke dalam kelas daringnya masing-masing. Hal itu untuk

meningkatkan konektivitas antarsiswa, guru, dan praktisi musik di bidang yang sama.

YouTube memberikan ruang kebebasan dalam pembelajaran musik secara daring. Guru dapat memberikan penugasan musik dan memproduksi video-video dengan kreativitas yang dimiliki siswa. Para siswa diberi kebebasan untuk melakukan *editing*, konsep, hingga mempromosikan video-video tugas yang dibuatnya itu ke kepada publik. Ini justru menimbulkan motivasi tersendiri bagi siswa karena tugasnya tidak hanya dihargai oleh guru, tetapi juga oleh banyak orang. Di ruang virtual para guru harus mulai berpikir untuk memberikan kebebasan dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diberikan, sifatnya hanya semacam pembekalan teori-teori dasar musik. Berikut adalah empat fungsi dari Youtube yang dapat digunakan dalam memaksimalkan proses pembelajaran musik.

1. Sumber Belajar *Open Educational Resources* (OER)

Pada penggunaan yang paling sederhana dan paling umum, YouTube berfungsi sebagai sumber belajar terbuka (*open educational resources*). Konten musik atau teori musik apa pun sudah tersedia di YouTube, tergantung kebutuhan tiap-tiap guru dan siswa. Dengan banyaknya informasi yang tersedia di YouTube, tidak berarti semua materi bisa dikonsumsi secara mandiri oleh siswa. Ada beberapa materi yang dipelajari dan memerlukan pendampingan guru atau tutor, karena berbagai informasi yang ditawarkan memang sesuai dengan keinginan pembuat konten atau kanal itu. Sebagai contoh, video-video tutorial musik yang diunggah ke YouTube tidak semuanya memiliki sistematika yang sesuai untuk semua jenis pembelajaran (Hidayatullah, 2017). Beberapa dari video-video musik yang ada bahkan dibuat oleh pembuat konten yang sama sekali tidak mengerti tentang pedagogi musik; di sini menjadi akar permasalahannya. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran musik di lembaga formal atau nonformal di bawah pengawasan guru, sebaiknya dalam mengakses konten-konten di YouTube tetap dilakukan pengawasan yang ketat. Video-video itu bisa digunakan

sebagaimana porsi kebutuhannya di dalam pembelajaran musik. Ada beberapa video yang dibuat singkat tentang teori dasar musik. Video itu umumnya dibuat oleh pengajar musik yang memang paham tentang pedagogi musik. Jenis video semacam ini lebih diajurkan untuk materi teori musik. Video ini juga umumnya berjenjang dan memiliki seri 1, 2, 3, dan seterusnya. Video-video berseri semacam ini cocok digunakan untuk kepentingan pembelajaran musik, karena dibuat sistematis dengan tahapan yang jelas. Akan tetapi, jika guru ingin membuat video sendiri dan mengunggahnya ke YouTube, itu jauh lebih baik.

Dalam melakukan pencarian materi-materi video YouTube, sebaiknya menggunakan kata kunci yang lebih spesifik. Jika kelas daring yang dikelola oleh guru membahas tentang teori musik maka buatlah materi menjadi lebih spesifik, misalnya, tentang durasi, dinamika, *pitch*, staff (paranada), melodi, ritmik, dan sebagainya. Dengan kata kunci yang lebih spesifik, video dapat lebih dipahami dan pembahasan juga lebih mendalam. Biasanya, kanal pembelajaran musik YouTube yang baik akan mengelola setiap video yang diunggah dengan seri video yang jelas. Untuk membahas soal ritmik, akan ada sekitar 10–20 video dan dikelompokkan dalam Playlist, ini merupakan ciri-ciri kanal YouTube yang terstruktur dan dikelola dengan baik sehingga memungkinkan guru atau siswa untuk memahami setiap materi tahap demi tahap. Dalam melakukan pencarian, guru dan siswa disarankan untuk mengetikkan kata kunci dalam bahasa Inggris yang lebih spesifik. Misalnya untuk mendapatkan informasi tentang ritmik, siswa atau guru dapat memasukkan kata kunci “rhythm music part 1”.



Sumber: Visual Musical Mind (2017)

Gambar 8.1 Salah Satu Kanal YouTube Pembelajaran Musik yang Terkelola dengan Baik

Video-video YouTube dapat digunakan sebagai materi pembelajaran, misalnya pada jenis video Minus One atau *Backing Track*. Jenis video ini biasanya berbentuk musik instrumental tanpa melodi utama. Umumnya jenis video seperti ini digunakan banyak pemusik untuk latihan berimprovisasi. Misalnya, jika mereka pemain gitar maka jenis *Backing Track* yang digunakan biasanya tanpa melodi utama gitar. Siswa atau guru dapat mengetikkan kata kunci “Guitar-Less *Backing Track*” atau “Guitar *Backing Track*.” Hal yang sama juga bisa dilakukan untuk jenis instrumen lain, seperti vokal, bas, dan drum. Untuk kebutuhan vokal, kata kunci yang digunakan juga bisa berupa “karaoke”. Misalnya, ketika ingin mengakses video lagu Celine Dion untuk materi pembelajaran vokal, guru dapat mengetikkan “Celine Dion Karaoke” di kolom pencariannya.



Sumber: Sing King (2021)

Gambar 8.2 Materi Video “*Backing Track*” (karaoke) untuk Pembelajaran Vokal

2. Ruang Penyimpanan (*Repository*)

Platform YouTube dilengkapi dengan kapasitas penyimpanan yang tidak terbatas. Setiap orang bisa mengunggah video dari ukuran fail terkecil hingga yang paling besar; semuanya ditampung oleh YouTube. Tugas-tugas atau materi ajar berupa video bisa sepenuhnya diunggah di YouTube, baik diunggah secara terbuka (*public*) atau menggunakan mode tertutup (*unlisted*), sehingga hanya siswa dengan tautan yang bisa mengakses video itu. Apabila dikelola dengan baik dari tahun ke tahun maka akan ada ribuan video yang terunggah ke kanal YouTube dengan materi pembelajaran musik. Pada masa mendatang materi-materi itu dapat digunakan kembali oleh guru dan siswa untuk kepentingan pembelajaran musik. Dengan demikian, YouTube bisa difungsikan sebagai *repository* atau perpustakaan digital.

3. Budaya Partisipasi dan Komunitas Virtual

Ledakan pengguna YouTube makin bertambah setiap harinya. Para generasi muda maupun generasi sebelumnya berlomba-lomba untuk membuat berbagai konten. Beberapa dari mereka termotivasi untuk membuat video dengan alasan pembelajaran, tetapi ada juga yang termotivasi karena monetisasi pendapatan dari Google AdSense yang ditawarkan. Setiap pengguna YouTube membuat video dan mengunggah ulang ke berbagai media sosial lain, seperti Facebook, Instagram, atau WhatsApp. Hal ini menjadikan YouTube makin terkoneksi untuk menjangkau komunitas virtual yang lebih besar. Masyarakat pengguna internet yang semula tidak mengetahui video-video tertentu yang dibuat, setelah diunggah ke berbagai media sosial maka informasinya menjadi makin luas. Dengan mendorong para siswa menjadi kreator konten di media sosial, dapat menawarkan sebuah budaya partisipatif sehingga siswa dapat berkembang, berinteraksi, dan belajar antarsesama pengguna media sosial (Chau, 2010). Istilah budaya partisipatif ini dipopulerkan kembali oleh Jenkins dkk. (2009) dalam bukunya *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Sebelumnya, Jenkins (1992) juga telah membahas mengenai budaya ini. Budaya ini memiliki konsep partisipasi setiap pengguna internet untuk aktif memproduksi, menyebarkan, dan menginterpretasi berbagai informasi dalam suatu komunitas virtual. Dikatakan budaya partisipasi karena setiap orang mampu bertukar peran; misalnya pendengar menjadi penyanyi, penonton menjadi aktor, konsumen menjadi produsen dan sebagainya (Cayari, 2011). Tidak sedikit yang kemudian menyadari bahwa budaya partisipasi melalui YouTube ini dapat dipergunakan seluas-luasnya untuk kepentingan pembelajaran musik (Waldron, 2013).

Sebelum era YouTube, akses informasi musik sangat terbatas. Seseorang harus membeli buku atau DVD dengan harga yang mahal. Saat ini setiap orang mampu membuat materi pembelajaran musiknya sendiri, entah itu berasal dari pengalaman pribadinya atau didapatkan karena terinspirasi oleh video lainnya di YouTube. Penggunaan YouTube oleh komunitas virtual mendorong

penggunanya untuk berbagi informasi musik apa pun. Dalam ruang lingkup yang lebih kecil, misalnya dalam kelas daring, guru dapat mengatur setiap siswanya untuk membuat video musik sebagai tugas. Setelah puluhan video terkumpul maka dapat dipergunakan sebagai sumber belajar terbuka (OER) antarsiswa atau untuk pengguna lainnya. Hadirnya budaya partisipasi antarpengguna YouTube, minimal di kalangan siswa, setidaknya memunculkan pengalaman pembelajaran musik baru. Dalam pembelajaran fisik dikenal pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*). Terjadi proses saling membelajarkan antarsiswa di kelas sehingga konsep pembentukan komunitas virtual juga mirip dengan model pembelajaran itu. Video-video musik di YouTube dilihat oleh penonton yang memiliki kebutuhan dan minat yang sama. Video yang membahas tentang teori musik, akan dilihat oleh orang-orang yang membutuhkan teori musik. Di samping itu, mereka kerap membagikan pengalaman, informasi tambahan, atau sanggahannya melalui kolom komentar. Di sinilah terjadi diskusi virtual yang memungkinkan pengetahuan itu terbentuk sebagaimana diskusi yang dilakukan di dalam kelas. Selama terjadi diskusi di ruang virtual, misalnya di kolom komentar YouTube atau media sosial lain, rasa kebersamaan komunitas virtual muncul. Bahkan, koneksi virtual antarpengguna di berbagai negara juga ikut terbentuk (Rotman dkk, 2009). Di kelas musik daring, kebersamaan komunitas virtual ini bisa dibentuk oleh guru melalui pemberdayaan siswa-siswanya dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan.

Diskusi yang terjadi di kolom komentar YouTube bahkan-akhir-akhir ini-makin berkembang menjadi forum yang sangat serius. Hal ini dibuktikan dengan viralnya berbagai video yang dibanjiri komentar dari berbagai perspektif. Jika budaya diskusi semacam ini digunakan dalam konteks pembelajaran musik maka ini menimbulkan pengalaman pengetahuan yang baik. Guru tidak selalu harus menggunakan LMS atau platform sejenis, tetapi kanal YouTube yang dibuat khusus oleh guru justru bisa dijadikan ruang untuk forum diskusi. Intinya, pembelajaran daring tidak terletak pada jenis media yang digunakan, tetapi kembali pada bagaimana

guru mengelola pembelajaran menggunakan perlengkapan teknologi yang ada.

4. Praktik Pertunjukan Virtual

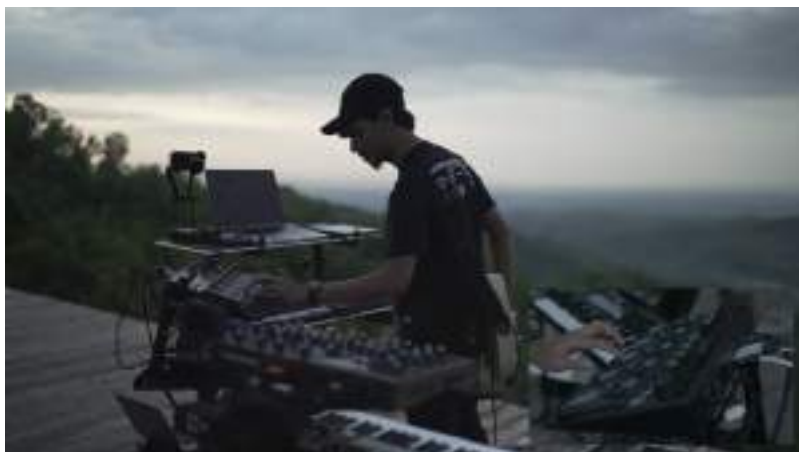
YouTube telah menginspirasi banyak orang untuk mengeksplorasi teknologi dalam menghasilkan pertunjukan musik virtual. YouTube menyediakan ruang bagi penggunanya untuk berbagi karya mereka. Setiap orang dapat mengembangkan praktik bermusiknya untuk membuat dan menghasilkan pertunjukan. Para pengajar musik dapat memanfaatkan video-video musik menarik yang telah dibuat untuk kepentingan materi ajar mereka. Cayari (2018) melakukan studi terhadap David Wesley François, seorang musisi ensambel-virtual yang menerbitkan aransemen di YouTube. Dia akhirnya memperoleh keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi pemain virtual yang produktif.



Sumber: Cayari (2018)

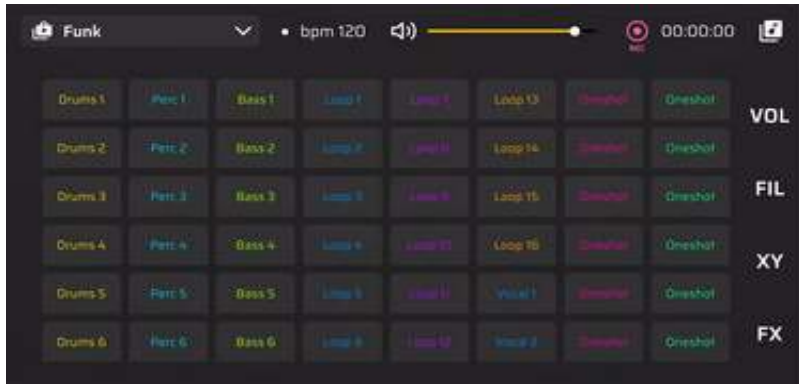
Gambar 8.3 Pertunjukan Virtual yang Dilakukan Sendiri Oleh Seorang Pembuat Konten di YouTube

Pertunjukan virtual semacam ini bisa dilakukan dengan merekam musik dan video berulang-ulang. Pada rekaman pertama untuk suara vokal 1, selanjutnya rekaman berikutnya melengkapi kebutuhan alto, tenor, atau bas-nya. Setelah seluruh rekaman suara dan video selesai dibuat, kemudian dilakukan proses *editing* untuk menggabungkan seluruh musik dan video yang terpisah itu. Hasilnya, menjadi sebuah pertunjukan ensambel yang dilakukan oleh satu orang. Selain melakukan cara seperti itu, pertunjukan virtual juga bisa dilakukan dengan cara lain, yakni dengan *looping performance*. Pertunjukan ini membutuhkan sebuah perangkat khusus seperti “Pedal Loop” yang biasa digunakan oleh musisi profesional merekam pertunjukannya secara solo. Seorang musisi yang dikenal sebagai Alfyy Rev mempertunjukkan konsep *looping performance* melalui kanal YouTube-nya (Alffy Rev, 2021). Pertunjukan itu dilakukan seorang diri dengan menggunakan berbagai alat musik yang dimainkan secara bergantian, sebagai alternatif *looping performance* yang cukup membutuhkan peralatan dengan biaya yang sangat besar. Konsep *looping performance* juga bisa dilakukan dengan aplikasi di *smartphone*. Aplikasi ini memberikan pengalaman musikal berbeda, tetapi dengan konsep pertunjukan yang sama.



Sumber: Alfyy Rev (2021)

Gambar 8.4 *Looping Performance* oleh Alfyy Rev



Sumber: DJ Loop Pad diakses Desember 2022

Gambar 8.5 Tampilan Aplikasi DJ Loop Pad yang Dapat di Unduh melalui Play Store di smartphone Android

Praktik pertunjukan virtual selanjutnya dapat dilakukan menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh YouTube. Fitur *live streaming* yang disediakan YouTube memungkinkan siswa untuk melakukan resital/konser/pertunjukan secara virtual. Pertunjukan bisa dilakukan dalam format ensambel atau individual. Jika dalam satu kelas terdapat 30–40 orang siswa, pertunjukan virtual bisa dilaksanakan satu minggu sekali. Durasi pertunjukan sekitar 1–2 jam. Dalam kurun waktu itu terdapat sekitar 5–6 penampil. Siswa yang tidak ikut tampil menyaksikan pertunjukan dari rumah melalui laptop atau *smartphone* mereka. Di sini guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengapresiasi pertunjukan. Salah satu strategi yang bisa dilakukan adalah dengan berkomentar di kolom *chat* selama pertunjukan musik berlangsung. Komentar-komentar itu digunakan sebagai presensi siswa. Agar siswa tetap menyaksikan pertunjukan virtual hingga akhir, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pertunjukan itu. Dengan demikian, siswa harus menyaksikan pertunjukan hingga selesai agar mampu menjawab pertanyaan yang diberikan di akhir sesi. Selama pertunjukan virtual, guru juga bisa meminta siswa untuk berkomentar tentang aspek musikal, misalnya mengenai ritmik pada

lagu yang dibawakan, melodi, tempo, dan sebagainya. Ini menjadi indikator bagi siswa yang mengamati dengan baik.

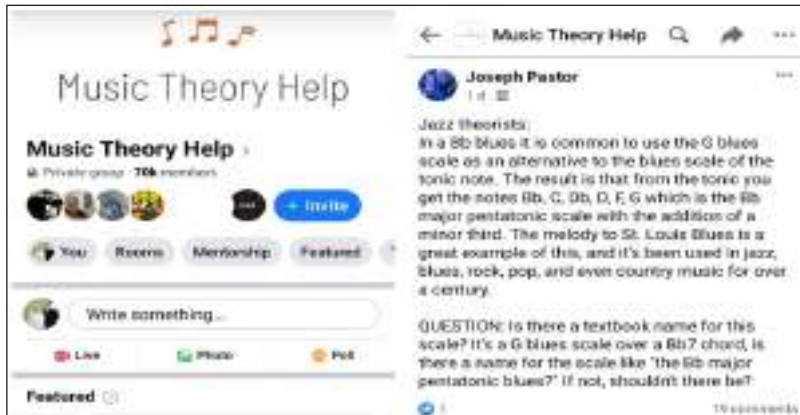


Sumber: Rans Entertainment (2021)

Gambar 8.6 Pertunjukan virtual sebagai sarana apresiasi dan berinteraksi untuk pembelajaran musik

B. Facebook

Pengguna internet umumnya menggunakan Facebook untuk aktivitas sosial, jual beli, dan komunitas melalui fasilitas grup. Tidak banyak yang memanfaatkan Facebook untuk pembelajaran musik. Fasilitas grup Facebook menawarkan sejumlah informasi menarik seputar musik. Banyak grup diciptakan dengan topik-topik yang spesifik tentang musik, mulai dari teori musik, perkumpulan pengajar musik, komunitas genre musik, diskusi industri musik, hingga aplikasi musik. Grup Facebook juga digunakan sebagai forum diskusi untuk berbagai informasi musik, salah satunya teori musik.



Sumber: Music Theory Help (2022)

Gambar 8.7 Grup Facebook digunakan sebagai sumber pengetahuan dan diskusi

Selain grup berbentuk forum diskusi, ada juga grup Facebook yang digunakan untuk serikat pekerja atau asosiasi profesi pengajar musik. Dalam grup ini, konten-konten diskusi lebih luas lagi, tidak hanya berbicara tentang materi ajar seputar pembelajaran musik, tetapi juga membicarakan masalah kebijakan pendidikan musik dalam konteks yang lebih luas. Grup Facebook juga bisa dimanfaatkan sebagai LMS dengan mengundang siswa secara tertutup. Halaman dan grup Facebook mengurangi jumlah informasi pribadi yang dibagikan. Grup Facebook lebih baik untuk membuat diskusi dan membatasi siapa yang dapat mengakses grup (Abdullah Al-Bahrani & Patel, 2015). Sejauh ini, tampilan dan fitur-fitur di grup Facebook cukup mendukung penggunaannya untuk berbagi materi ajar, mengatur jadwal pertemuan, dan berkomentar. Persoalannya, penggunaan grup Facebook untuk kegiatan pembelajaran musik tidak banyak dilakukan karena dianggap kurang populer atau efisien. Hal ini ikut diperkuat oleh hasil studi Donlan (2014) yang menyatakan siswa

tidak terlalu siap dan nyaman menggunakan Facebook sebagai alat pembelajaran formal. Meskipun begitu, Palmquist & Barnes (2015) melaporkan melalui studinya bahwa grup Facebook menyediakan sarana sehingga guru musik dapat membentuk jaringan pekerja. Tujuannya untuk berbagi materi pembelajaran informal bagi guru musik dan berkomunikasi dengan mudah dengan rekan-rekan pendidik musik di seluruh dunia. Grup Facebook The School Orchestra and String Teachers v2 (SOST v2) adalah komunitas virtual yang memanfaatkan Facebook dengan maksimal. Setiap anggota grup berperan aktif mengunggah materi-materi yang berkaitan dengan repertoar, tips mengajar musik, tautan-tautan artikel musik, dan situs web. Anggota SOST v2 mewakili Kanada, Hong Kong, Maroko, Turki, Inggris, dan Amerika Serikat. Ini adalah salah satu contoh optimalisasi penggunaan Facebook untuk kepentingan pengetahuan dan literasi musik

C. Instagram

Cara kerja media sosial saat ini hampir sama, yakni telah mengintegrasikan teknologi kecerdasan artifisial (AI) ke dalam sistemnya. Hal ini memungkinkan media sosial memilahkan dan mengarahkan penggunaannya untuk menerima informasi sesuai dengan kebiasaannya. Jika pengguna tertentu sering membuka informasi atau akun tentang “Gaming”, AI akan menawarkan segala bentuk informasi sesuai dengan kebiasaannya itu. Hal yang sama juga berlaku untuk konten pendidikan, jika selama membuka media sosial pengguna sering mengakses informasi tentang musik maka informasi yang sama akan diterima oleh pengguna setiap harinya. Namun, apakah cara kerja AI seperti ini bisa digunakan untuk siswa? Hal ini sulit untuk dilakukan karena kebiasaan siswa tergantung dengan minat dan selera mereka dalam mengonsumsi konten. Guru tampaknya sulit untuk mengontrol selera atau kebiasaan di luar kegiatan pembelajaran. Aplikasi Instagram menawarkan cara kerja AI yang justru lebih banyak digunakan untuk pemasaran sebuah produk daripada mempromosikan konten-konten pembelajaran. Al-Bahrani & Patel

(2014) menemukan dalam studinya bahwa siswa cenderung enggan untuk berbagi media sosial mereka untuk kepentingan pembelajaran, karena mereka khawatir kehilangan privasi dan merasa terpantau oleh guru. Hal itulah yang menyebabkan jejaring sosial seperti Facebook jarang digunakan untuk pembelajaran karena memungkinkan koneksi antarteman dan profil mereka terlihat. Sementara itu, Twitter dan Instagram lebih dianggap aman karena tidak membutuhkan komunikasi dua arah.

Sebelum menggunakan jenis media sosial apa pun, sangat penting untuk memahami karakteristik dan cara kerja sebuah platform. Instagram adalah sebuah platform berbagi foto, walaupun fitur-fitur lain tetap dimunculkan untuk memperkaya pengalaman penggunanya. Instagram kemudian dilengkapi fitur untuk merekam video, melakukan *live streaming*, dan menuliskan takarir (Caption) yang sangat panjang. Namun, kembali lagi ke karakteristik Instagram sebagai media untuk berbagi foto-foto yang bersifat artistik, sederhana, dan informatif. Karakter itu bisa digunakan untuk kepentingan pembelajaran musik, misalnya dengan membuat desain poster atau infografis tentang musik. Infografis bertujuan untuk menyederhanakan pesan menjadi lebih singkat, mudah dipahami, dan diingat.

Kegunaan akun Instagram dalam pembelajaran musik dapat berfungsi sebagai suplemen tambahan yang dibutuhkan oleh siswa. Karena hampir setiap generasi muda saat ini menggunakan Instagram, cara ini cukup efektif untuk masuk ke dalam lingkungan siswa di dunia virtual. Guru dapat memberi arahan siswa untuk mengikuti (*follow*) akun Instagram yang sudah dibuat khusus untuk informasi pembelajaran musik. Sesekali tugas yang diberikan juga bisa diunggah melalui akun Instagram. Dengan begitu siswa merasakan pengalaman belajar musik seperti belajar daring secara informal.



Sumber: theory of music (2020)

Gambar 8.8 Akun Instagram untuk Menyebarkan Infografis Seputar Teori Musik

D. Twitter

Twitter hadir tidak lama setelah Facebook mulai populer beberapa tahun lalu. Media sosial ini memberikan pengalaman yang cukup berbeda dari media sosial lainnya. Misalnya, untuk dapat berkomunikasi dengan sesama pengguna Twitter, seseorang harus menggunakan simbol “@”. Twitter membatasi setiap postingan maksimal 140 karakter (huruf). Hal ini memberikan pengalaman menarik, karena setiap pengguna harus memutar otak untuk

menyampaikan “Tweet” atau *posting*-annya secara singkat dan mudah dipahami. Karakter pengguna Twitter lebih sering bersenda gurau, atau terkadang menyampaikan hal-hal serius dengan cara yang unik. Pada Agustus 2014 tercatat sekitar 271 pengguna mengirimkan 500 juta “Tweet” per hari (Abdullah Al-Bahrani & Patel, 2015). Hampir sekitar 76% pengguna Twitter menyampaikan unggahan melalui ponsel. Twitter juga dilengkapi dengan fitur pengiriman pesan pribadi atau dikenal dengan *direct message* (DM). Fitur lain yang juga sangat menarik adalah “*hashtag*” (#). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mencari topik atau isu apa yang sedang hangat diperbincangkan di seluruh dunia. Selain itu, fitur ini juga berguna untuk menjaring berbagai informasi secara spesifik. Informasi tentang musik juga sangat memungkinkan untuk diakses melalui *hashtag*.

Fitur *hashtag* bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran musik. Caranya, guru memastikan terlebih dahulu bahwa semua siswanya juga menggunakan Twitter. Hal ini akan lebih mudah, karena hanya sedikit dari mereka yang mempunyai akun Twitter sehingga guru perlu memberikan pengetahuan terlebih dahulu tentang penggunaan aplikasi ini. Setelah memastikan semua menggunakan Twitter, guru melakukan pendataan dan saling “Follow” antara guru dan siswa. Setiap pembahasan atau topik pembelajaran dapat dibuat *hashtag*, misalnya “#Ritmik1,” “Teorimusik1,” dan sebagainya. Pembuatan *hashtag* diupayakan diberi kode khusus agar lebih eksklusif dan hanya dimiliki oleh guru. Ini juga mengantisipasi agar siswa tidak salah memasukkan *hashtag* dengan nama yang hampir sama. *hashtag* berguna untuk mengarsipkan segala bentuk *posting*-an agar tersimpan dengan rapi. Sama seperti Instagram atau Facebook, penggunaan Twitter bisa disesuaikan dengan seberapa sering siswa hidup di lingkungan virtual.

E. WhatsApp

Di antara beberapa aplikasi pengirim pesan (*instant messaging*), WhatsApp (WA) adalah yang paling populer digunakan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk bertukar gambar, video, dan

audio atau pesan tertulis menggunakan koneksi internet. WA telah memosisikan dirinya sebagai alternatif unggul daripada pesan (SMS), yang bisa sangat mahal bila digunakan di luar negeri karena *roaming*. WA memiliki satu fitur unggul, yakni grup yang mendukung interaksi sosial antar-anggotanya dalam sebuah forum diskusi (Ventura, 2017). WA bisa dijadikan sebagai media utama pembelajaran daring dengan ketentuan-ketentuan khusus seperti berikut.

- 1) Guru membuat WA dan mengundang siswa-siswanya untuk masuk ke dalam grup.
- 2) Guru membuat tata tertib aturan penggunaan grup WA selama mengikuti pembelajaran daring.
- 3) Guru menyusun rencana pertemuan rutin melalui Zoom di grup WA.
- 4) Guru menutup akses pesan untuk seluruh siswa dengan memilih mode “group setting”, “send messages,” dan “only admins”. Grup hanya dibuka pada waktu-waktu tertentu untuk kepentingan aktivitas pembelajaran musik di grup. Misalnya untuk mengadakan kuis melalui grup WA yang waktunya dibatasi selama 1–2 jam saja.
- 5) Selama proses pembelajaran musik secara daring, grup digunakan untuk membagikan materi-materi berupa pesan teks, dokumen PDF, salindia Power Point, dan tautan materi di YouTube atau situs web lain.
- 6) Guru juga dapat membagikan informasi-informasi penting seputar jadwal pelaksanaan ujian dan hasilnya.
- 7) Sesi pertanyaan dibuka pada saat-saat tertentu melalui grup, dan siswa tidak diperkenankan untuk mengirim pesan langsung (DM) kepada guru. Hal ini untuk menghindari kegaduhan di antara siswa dan guru.
- 8) Grup WA juga digunakan untuk mengirimkan tugas-tugas berupa video atau dokumen. Masa pengiriman tugas ditentukan oleh guru (terjadwal) tujuannya agar seluruh siswa disiplin.
- 9) Diskusi dalam grup WA bersifat terjadwal dan memungkinkan seluruh siswa untuk berkomentar tentang satu permasalahan yang diberikan oleh guru.

F. TikTok

TikTok adalah aplikasi media sosial populer yang memungkinkan pengguna membuat, menonton, dan berbagi video berdurasi 15 detik melalui ponsel. Aplikasi ini terkenal karena kualitasnya yang adiktif dan tingkat keterlibatan yang tinggi. Pembuat konten dapat menambahkan efek seperti filter, musik latar, dan stiker ke video mereka. Pengguna juga dapat berkolaborasi pada konten dan membuat video duet dengan layar terpisah meskipun berada di lokasi yang berbeda. Saat ini tampaknya tidak ada anak muda yang tidak mengenal TikTok. Bahkan, jika ditinjau dari popularitas dan angka penggunaannya yang tinggi, TikTok bisa digunakan untuk pembelajaran musik; apalagi aplikasi ini memang menyertakan musik sebagai fitur utamanya.

Platform digital seperti TikTok, Instagram, Facebook, dan YouTube telah mengubah ruang pertunjukan ke dalam konektivitas berbagi yang tinggi (Doggett dkk., 2021). Peluang untuk memproduksi pertunjukan langsung di ruang pendidikan musik digital sangat besar. Perkembangan platform berbagi video ini telah memungkinkan siswa untuk berbagi musik dan terhubung dengan penonton di seluruh dunia. Platform ini juga telah merevolusi industri musik dan memungkinkan seseorang yang independen untuk mempromosikan musik mereka ke khalayak yang lebih luas dan bahkan global. Platform TikTok ini memiliki kemampuan yang berbeda dan menjangkau berbagai jenis penonton, tetapi masih sedikit yang menggunakan platform ini untuk kepentingan pembelajaran musik. TikTok memberikan porsi lebih untuk video dan musik meskipun durasi yang disediakan terbilang sangat singkat.

Salah satu contoh adalah Indra Aziz yang merupakan seorang pelatih vokal yang secara rutin membuat materi untuk berbagai platform, misalnya YouTube dan Instagram. Indra memiliki basis penggemar setia vokalis mulai dari amatir hingga profesional. Kualitas akun TikTok yang berhasil digunakan untuk pembelajaran musik selalu memiliki konsep yang koheren. Meskipun durasinya singkat, materi yang diberikan logis dan terorganisasi dengan baik,

menyesuaikan dengan fase belajar musik. Rata-rata ratusan ribu orang menonton video Indra. Gaya komunikasi video Indra yang santai dan bersahabat menjadi daya tarik utama. Materi atau saran sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, seperti mengatur nada, mengatur pernafasan, memilih lagu yang melengkapi karakter vokal, kegagalan bernyanyi, dan tips berkaraoke.



Keterangan: Akun Tiktok Indra Aziz

Sumber: Indra Aziz (2022)

Gambar 8.9 Indra Aziz, Guru Vokal yang Menggunakan TikTok Sebagai Media Mengajar

Lu dkk. (2020) telah menyatakan banyak orang masih takut kecanduan TikTok, tetapi di sisi lain mereka melihat manfaat dari memperluas pengetahuan mereka. Indra Aziz adalah seorang guru musik yang menggunakan media sosial untuk menawarkan ilmu secara rutin. Indra tampaknya sangat mahir memanfaatkan fitur-fitur TikTok. Dia tidak hanya memahami cara kerja perangkat lunak, tetapi juga memahami berbagai jenis pengguna TikTok. Indra mempromosikan pengetahuan musik dengan gaya yang

menyenangkan dan menghibur dalam waktu yang relatif singkat. Informasi yang ditawarkan tidak metodis seperti buku teks dan persyaratan akademis, tetapi berasal dari skenario yang biasa dihadapi oleh vokalis pemula hingga profesional. Melalui Indra Aziz, guru musik dapat mempelajari cara kerja pengajaran musik dalam perspektif media sosial.



Keterangan: Akun Tiktok Indra Aziz

Sumber: Indra Aziz (2022)

Gambar 8.10 Akun TikTok Indra Aziz untuk Pembelajaran Musik

Selain catatan dari Indra Aziz, artikel Rijal & Sukmayadi (2021) menjelaskan bagaimana aplikasi TikTok dapat mendukung dan melengkapi pembelajaran musik. Artikel mereka menawarkan alternatif pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi

TikTok untuk mengembangkan kompetensi musikalitas siswa. Tahapan perancangan terdiri atas (1) pembuatan video TikTok untuk pemahaman berbagai genre musik; (2) pembuatan video TikTok tentang pengertian jenis-jenis alat musik tradisional; (3) pembuatan video TikTok tentang pengenalan pianika dan alat musik; dan (4) pembuatan video TikTok untuk memahami penjualan pada pianika. Penggunaan video TikTok sebagai media pembelajaran interaktif membantu siswa memahami dan menerima proses pembelajaran musik. Durasi video TikTok yang sangat singkat membuat kreativitas penggunaannya makin terasah. Setiap tahapan informasi yang akan disajikan dalam waktu 15 detik harus dipikirkan dengan matang.

Menggunakan sistem penugasan menggunakan TikTok merupakan salah satu strategi yang baik. Siswa setidaknya memikirkan dua hal, pertama mengenai konten musiknya, kedua, mengenai pengelolaan informasi yang akan disampaikan dalam waktu yang singkat. Menggunakan YouTube jauh lebih mudah, karena tidak ada batasan waktu. Sementara itu, pembuatan video melalui TikTok membutuhkan kreativitas yang tinggi. Jika para guru musik dapat melihat hal ini sebagai potensi yang dimiliki TikTok, seharusnya penggunaan aplikasi ini untuk pembelajaran musik mulai meningkat.

G. Telegram

Aplikasi Telegram terlihat seperti perpaduan antara Twitter, WhatsApp, dan Instagram, karena berbagai fitur yang disediakan ternyata melebihi ekspektasi penggunaannya. Dilihat dari jenisnya, Telegram sama dengan WhatsApp tetapi memiliki lebih banyak keunggulan, di antaranya ruang penyimpanan awan, kualitas dan ukuran fail yang akan dibagikan, anggota grup mencapai 200.000 orang, pengiriman pesan rahasia, dan memiliki layanan “bot”. Fitur “bot” ini semacam robot otomatis yang diprogram untuk mencari informasi tertentu. Fitur pencarian pada Telegram juga memungkinkan untuk menemukan berbagai grup musik, film, buku, dan sumber-sumber lain sebagaimana mesin pencari pada

umumnya. Melihat berbagai fitur yang ditawarkan, aplikasi ini cocok digunakan untuk pembelajaran musik secara daring.

Sari (2017) melaporkan pada studinya bahwa seorang guru dapat menggunakan Telegram dengan mengatur diskusi kelompok tertentu dalam satu kelas untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Ketika guru memberikan diskusi kelompok Telegram dengan konteks yang menarik dan sesuai bagi siswa, sangat memungkinkan untuk membuat siswa penasaran. Ketika rasa ingin tahu siswa muncul, proses kebiasaan membaca dimulai. Ini bisa menjadi salah satu pemecahan masalah bagi siswa yang malas membaca atau pergi ke perpustakaan sekolah. Pada saat siswa telah membaca beberapa buku atau artikel atau media lain yang mereka sukai, guru dapat mendorong siswa untuk membagikan referensi ke teman sekelas mereka. Upaya ini dilakukan untuk memaksimalkan grup Telegram mereka. Metode ini masih relevan jika ditarik dalam konteks pembelajaran musik. Pada kelas teori yang lebih banyak mengharuskan siswa membaca dan berdiskusi, diskusi kelompok melalui Telegram dapat menjadi salah satu solusi. Sementara itu, untuk berbagi fail-fail video atau dokumen lain dengan ukuran yang cukup besar, Telegram memberikan pengalaman lain dengan kapasitas penyimpanan yang besar pula. Akses Telegram menjadi lebih fleksibel karena dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop, sama seperti WA.

Jika pada Twitter keunggulannya adalah *hashtag*, Facebook adalah grup, dan Instagram adalah seni berbagi foto maka keunggulan Telegram terletak pada fitur “bot”. Untuk memberikan pengalaman seperti penggunaan LMS, Telegram juga bisa digunakan untuk membuat presensi otomatis, membuat kuis yang dikoreksi otomatis, membagikan materi, dan mengadakan forum tanya jawab. Tahapan dalam menggunakan Telegram dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) membuat grup Telegram dengan nama kelas;
- 2) membuat daftar hadir menggunakan “bot” (langkah-langkah di Lampiran 5);

- 3) membuat materi berupa video atau menyertakan tautan YouTube dan situs tertentu;
- 4) membuat sesi tanya jawab dengan siswa;
- 5) membuat kuis menggunakan “bot”. Kuis ini juga bisa dikoreksi secara otomatis (langkah-langkah pembuatan kuis di Lampiran 5).



BAB IX

EVALUASI PEMBELAJARAN MUSIK SECARA DARING

A. Konsep Penilaian Pembelajaran

Penilaian adalah aspek penting dalam pengajaran dan pembelajaran. Penilaian tidak hanya diperlukan untuk menentukan hasil belajar siswa, tetapi juga untuk mengevaluasi pendekatan atau metode pembelajaran yang telah digunakan. Jika sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang baik atau merasa puas, metode tersebut dapat digunakan kembali pada periode berikutnya. Penilaian adalah alat untuk mengevaluasi pembelajaran secara menyeluruh. Tujuan evaluasi pembelajaran yang paling esensial adalah terjadinya perubahan pada pemelajar dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor (Sudjana, 2017). Banyak alat teknologi tersedia yang memungkinkan guru untuk menilai dengan efisien dan efektif. Dengan berbagai media dan aplikasi yang ditawarkan, makin banyak pilihan untuk melakukan penilaian kinerja siswa di kelas musik. Banyak hal yang bisa dilakukan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran musik. Guru dapat melakukan penilaian autentik dengan mempergunakan teknologi semaksimal mungkin.

Penilaian merupakan bagian integral dari proses desain instruksional. Dua langkah awal yang harus diambil seorang guru ketika mengajar musik: (1) menentukan capaian hasil belajar dan (2) menentukan instrumen penilaian yang akan digunakan dalam

pembelajaran musik. Marzano (2006) mengidentifikasi empat tujuan utama penilaian.

- 1) Umpan balik dari penilaian harus memberikan gambaran yang jelas kepada siswa untuk kemajuan mereka. Umpan balik itu juga untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.
- 2) Umpan balik pada penilaian kelas harus mendorong siswa untuk melakukan perbaikan dan peningkatan.
- 3) Penilaian harus bersifat formatif dan alami.
- 4) Penilaian pembelajaran yang bersifat formatif harus sering dilakukan.

Dua poin pertama berhubungan dengan validitas penilaian. Agar sah, penilaian harus selaras dengan hasil belajar. Penilaian mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Penilaian yang valid memberikan indikasi yang akurat dan tepat tentang tingkat pencapaian dari sebuah hasil belajar (Bauer, 2014, 132). Proses penilaian juga harus membantu meningkatkan pembelajaran. Selain valid, penilaian juga harus reliabel, artinya harus memiliki konsistensi sehingga dapat bersifat objektif. Misalnya untuk menentukan siswa A mendapatkan nilai 90, guru harus memeriksa seluruh kinerjanya selama proses pembelajaran berlangsung. Seluruh kinerja siswa harus mendukung ketercapaian nilai itu sehingga menjadi logis dan rasional jika diberikan nilai 90. Semua aspek penilaian proses harus sekonsisten mungkin dari siswa kepada siswa, konsisten dari waktu ke waktu, dan konsisten di antara penilai yang berbeda. Poin ketiga dan keempat Marzano berkaitan dengan penilaian formatif. Penilaian formatif melibatkan prosedur formal dan informal yang menyediakan informasi untuk guru dan umpan balik kepada siswa selama proses pembelajaran. Tujuan penilaian formatif adalah untuk memungkinkan guru dan siswa menyesuaikan pendekatan belajar mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah organisasi bernama Mid-continent Research for Education and Learning (McREL) menyatakan:

- 1) Umpan balik harus bersifat korektif.

- 2) Umpan balik harus tepat waktu.
- 3) Umpan balik harus spesifik untuk suatu kriteria.
- 4) Siswa dapat secara efektif memberikan beberapa umpan balik mereka sendiri (Pitler dkk. 2007).

Banyak teknologi yang akan diperkenalkan di bahasan berikutnya, dapat mendukung penilaian formatif siswa dalam kelas musik secara daring. Selain penilaian formatif, semua guru juga harus melakukan penilaian sumatif. Jenis penilaian ini merangkum pembelajaran pada tingkat tertentu, biasanya pada akhir pertemuan, pertengahan semester, atau seluruh pertemuan. Melalui penilaian sumatif, guru dapat menentukan apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dan siap untuk beralih ke materi yang baru; atau malah mereka membutuhkan perbaikan. Hasil penilaian sumatif sering diberikan dalam bentuk angka atau huruf, meskipun jenis penilaian sumatif lainnya dimungkinkan. Hasil belajar musik berorientasi pada pengetahuan musik, tetapi juga berhubungan dengan keterampilan musik, proses, dan produk (pengayaan).

Penilaian autentik atau berbasis kinerja bisa dimanfaatkan dalam kelas musik. Penilaian autentik mengharuskan siswa untuk melakukan tugas terstruktur daripada sekadar menjawab pertanyaan yang diberikan. Tugasnya adalah sesuatu yang biasa terjadi di dunia nyata, misalnya melakukan pertunjukan musik sederhana atau memainkan alat musik khusus. Ini memberikan bukti langsung bahwa siswa memang memiliki keterampilan dan pemahaman tentang hasil belajar. Untuk melengkapi kemampuannya, siswa juga diminta untuk membuat notasi atas karya yang dimainkannya itu. Hal ini dimungkinkan untuk kemampuan atau kriteria tertentu. Untuk menguji kemampuan siswa memahami teori musik, guru dapat menguji dengan membuat tes membaca atau menulis notasi 1-4 ketuk. Bentuk penilaian yang otentik untuk hasil belajar ini akan mengevaluasi kemampuan siswa untuk benar-benar memahami teori musik. Dalam penilaian memainkan alat musik misalnya, tes yang paling umum dilakukan adalah memainkan tangga nada mayor dan minor. Hasil penilaian itu perlu dicatat dan dikomunikasikan kepada siswa dan orang tua.

Banyak aspek yang diamati saat melakukan proses penilaian, misalnya partisipasi siswa dalam aktivitas belajar musik, penerapan pengetahuan, keterampilan, dan pemahamannya. Di samping itu, penilaian pembelajaran musik memberikan perhatian lebih pada aktivitas mengarang musik, memainkan instrumen atau bernyanyi. Di dalam pembelajaran virtual, siswa mendengarkan musik *live* atau rekaman, serta berbagi tanggapan dan gagasan dalam diskusi. Penilaian musik berkaitan dengan cara memperoleh pengetahuan dan pemahaman siswa. Penilaian dalam pembelajaran musik tidak selalu sama setiap kelasnya karena karakter siswa yang beragam. Dalam musik, penilaian memastikan bahwa kegiatan yang diberikan oleh guru memenuhi kebutuhan siswa, membangun keahlian dan pemahaman mereka. Jika digunakan secara efektif, penilaian dapat mengidentifikasi potensi pada siswa dari segala usia dan kemampuan.

Penilaian juga dapat mengidentifikasi area kelemahan atau kesenjangan kemampuan siswa (National Commission for Culture and the Arts, 1999). Pembelajaran memberikan informasi tentang bagaimana instruksi dilakukan. Refleksi pada pengajaran dan pembelajaran sehari-hari dapat membantu guru untuk membentuk gambaran yang tepat tentang apa yang perlu dipelajari siswa selanjutnya. Jenis penilaian berkelanjutan, yang menekankan pada keberlanjutan dapat digambarkan sebagai penilaian formatif. Ini efektif dalam pengajaran berkelanjutan dalam hal memenuhi tujuan dan sasaran jangka pendek. Sementara itu, penilaian yang memberikan sinopsis tentang apa yang telah dicapai siswa selama ini dikenal dengan penilaian sumatif. Penilaian atau tes sumatif berguna ketika guru perlu mencatat informasi yang terstruktur atau sistematis; atau untuk melaporkan kemajuan musik kepada orang tua.

Pembelajaran musik merupakan sesuatu yang dianggap menyenangkan bagi semua orang, termasuk siswa. Namun, tetap dibutuhkan penilaian karena perlu mengetahui efektivitas keberhasilan penggunaan metode dan hubungannya dengan hasil belajar musik. Penilaian dalam pembelajaran musik bisa dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hal yang terpenting, angka-angka yang bersifat kuantitatif tidak dijadikan sebagai acuan utama. Dalam kegiatan belajar musik, hal yang terpenting adalah penilaian terhadap

proses. Guru harus menyadari secara penuh bahwa kemampuan musik siswa berbeda-beda. Tidak semuanya berminat dan mampu untuk mengikuti pembelajaran musik dengan maksimal. Aktivitas pembelajaran musik selalu berhubungan dengan pengamatan, apresiasi, mempertunjukkan, dan menciptakan musik. Aktivitas mendengar musik selalu berhubungan dengan eksplorasi suara dan jenis karya musik tertentu. Aktivitas pertunjukan berhubungan dengan penguasaan instrumen musik dan proses mental. Sementara itu, aktivitas menciptakan merupakan level tertinggi yang menggabungkan ketiganya. Kelebihan pembelajaran musik adalah guru mulai menilai ketika siswa terlibat secara aktif dalam pembuatan musik. Penilaian dalam pembelajaran musik lebih peduli dengan kejelasan tujuan daripada dengan prosedur yang kompleks, waktu, atau sumber lain. Penilaian yang paling efektif terjadi saat siswa dalam keadaan senang, dengan begitu guru dapat mengajak siswa untuk merespons musik secara imajinatif.

B. Melakukan Penilaian Musik

Teknologi dapat membantu dalam setiap proses penilaian musik. Penilaian mencakup aspek kreativitas, praktik atau pertunjukan, mendengarkan (*solfegio*), dan hasil musik lainnya. Perangkat teknologi dapat digunakan untuk 1) mengembangkan instrumen penilaian sebelumnya; 2) beradaptasi dari instrumen penilaian lama ke dalam penggunaan cara baru; dan 3) memungkinkan pendekatan baru untuk melakukan penilaian belajar musik. Dengan teknologi, guru musik dapat menjadi lebih efisien dan efektif dalam melakukan penilaian musik. Pada akhirnya, itu menjadi umpan balik bagi siswa yang lebih baik dan membantu meningkatkan pencapaian mereka. Teknologi memberikan guru musik pemahaman reflektif dan strategi yang dapat disesuaikan dengan konteks tertentu. Teknologi juga merangsang ide dan cara lain yang dapat memfasilitasi penilaian musik.

1. Menilai Pengetahuan dan Pemahaman Musik

Hasil utama yang diinginkan dari pendidikan musik adalah berkembangnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang musik. Tes tradisional atau cara-cara lama adalah salah satu jalan untuk menilai jenis tujuan pembelajaran ini. Aplikasi pengolah formulir seperti Google Form dapat digunakan dalam pengembangan tes, karena memungkinkan pertanyaan ditambahkan atau dihapus dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini membantu dalam membuat format tampilan ujian lebih menarik. Tes dapat disimpan secara elektronik pada penyimpanan awan (*cloud storage*) sehingga dapat diperbarui. Setelah selesai membuat soal tes, guru dapat membagikan soal dalam bentuk tautan atau mengunggahnya ke dalam LMS tertentu. Cara semacam ini jauh lebih efisien dibandingkan tes pada era sebelumnya yang selalu menghabiskan banyak kertas dan memakan waktu untuk membuat soal-soal. Berbagai fitur pembuatan jenis tes bisa dikombinasikan dengan melampirkan gambar, fail audio atau video, atau berupa gambar. Untuk membuat jenis soal teori musik menggunakan tampilan notasi, guru dapat menggunakan aplikasi lain seperti Sibelius atau Musescore. Setelah selesai dibuat menggunakan aplikasi itu, guru kemudian mengirim notasi berupa gambar (JPG) ke dalam Google Form dan menjadikannya sebagai materi soal tes. Bentuk penilaian tidak hanya terbatas pada soal berjenis pilihan ganda, tetapi juga menggunakan soal berbentuk uraian. Google Form mampu untuk membuat jenis soal semacam ini, tetapi dirasakan kurang efektif. Untuk jenis soal uraian, sebaiknya guru menggunakan jenis aplikasi lain atau sistem khusus, misalnya menggunakan LMS seperti Google Classroom untuk membuat sesi penugasan lebih terkontrol dan detail. Jenis aplikasi ini lebih memiliki ruang gerak yang luas. Di dalamnya terdapat fitur untuk melakukan komentar, organisasi tugas, pemberian peringkat, dan membuat rubrik.

Bentuk instrumen lain yang bisa digunakan adalah blog atau situs web untuk memancing kemampuan kognitif siswa. Belajar musik tidak selalu praktik, terkadang harus diselingi dengan teori. Guru dapat membuat cerita atau narasi tertentu untuk materi musik yang berkaitan dengan sejarah, definisi umum, daftar lagu dan genre

musik, atau materi lain yang diuraikan dalam paragraf deskriptif. Setelah selesai, materi dalam blog dibagikan kepada siswa untuk dibaca dan ditelaah. Kemudian, guru membuat soal menggunakan Google Form berdasarkan narasi yang diunggah di blog sebelumnya.



KUIS TEORI DASAR MUSIK (NILAI NOT)
Baliklah ini adalah soal-soal kapitan nilai not. Pilihlah jawaban yang paling benar!

* Required

Nama Siswa *

Your answer:

Materi Teori Musik

Your answer:

KUIS

Berikut adalah tanda standar berapa?



1 Garis

2 Garis

3 Garis

4 Garis

Sumber: Google Form (2022)

Gambar 9.1 Google Form Digunakan untuk Membuat Tes Berjenis Kuis pada Kelas Musik

2. Menilai Pertunjukan Musik dan Karya Musik

Jika dalam suatu kelas musik daring dilakukan penugasan untuk membuat pertunjukan atau komposisi musik maka instrumen yang digunakan untuk menilai kegiatan itu dibuat sedikit berbeda. Biasanya penilaian berupa tes tidak terlalu cocok untuk jenis penugasan semacam ini. Untuk penilaian berbasis kinerja (*performance-based assessments*), daftar *checklists*, skala penilaian, rubrik lebih disarankan untuk digunakan secara efektif. Sebagai contoh, asumsikan tugas yang diberikan guru adalah topik tentang budaya musik non-Barat. Kemudian, guru menyusun dan mengembangkan capaian berikut: (1)

siswa memilih dari mana budaya musik yang akan ditelaah; (2) siswa mendiskusikan fungsi musik dalam budaya itu; (3) siswa menganalisis musik dari budaya tertentu dan menjelaskan dalam hal nada, ritme, harmoni, tekstur, dan bentuk; serta (4) siswa mengidentifikasi instrumen musik yang digunakan dalam budaya tertentu. Misalnya budaya yang dimaksud adalah budaya Bali dan Jawa Barat maka siswa menyesuaikan keempat poin tersebut untuk dilakukan sebagai program pengerjaan tugasnya.

Untuk penilaiannya, guru kemudian menyusun capaian yang harus dikerjakan oleh siswa. Untuk tugas tersebut, guru meminta capaian hasilnya berupa presentasi menggunakan salindia Power Point. salindia tersebut harus terdiri atas judul, peta geografis budaya musik, gambar yang menunjukkan kegiatan musik di budaya tertentu, gambar pertunjukan menggunakan alat musik di daerah itu; menyisipkan video klip atau contoh audio musik, dan deskripsi karakteristik dari musik tersebut. Selanjutnya, melalui *checklists*, skala penilaian, dan rubrik digunakan untuk melakukan penilaian terhadap tugas ini. Daftar *checklists* digunakan untuk memeriksa tercapai atau tidaknya esensi tugas tersebut.

Tabel 9.1 Contoh Format Daftar *Checklists*

Daftar <i>checklists</i> untuk Presentasi Musik Bali/Jawa Barat
_____ Judul salindia
_____ Peta geografis budaya musik
_____ Gambar pertunjukan musik
_____ Gambar pertunjukan menggunakan alat musik
_____ Melampirkan audio atau video klip sebagai contoh
_____ Deskripsi karakteristik dari musik yang sedang dibahas
Keterangan:
= dikerjakan oleh siswa - = tidak dikerjakan/harus direvisi

Instrumen penilaian selanjutnya berupa skala penilaian. Instrumen ini digunakan untuk menilai kualitas pengerjaan dari tiap-tiap poin.

Tabel 9.2 Contoh Skala Penilaian

Skala Nilai Pengerjaan Tugas Presentasi Musik Bali/Jawa Barat				
Judul salindia	Kurang	Cukup	Baik	Istimewa
Peta geografis budaya musik	Kurang	Cukup	Baik	Istimewa
Gambar pertunjukan musik	Kurang	Cukup	Baik	Istimewa
Gambar pertunjukan menggunakan alat musik	Kurang	Cukup	Baik	Istimewa
Melampirkan audio atau video klip sebagai contoh	Kurang	Cukup	Baik	Istimewa
Deskripsi karakteristik dari musik	Kurang	Cukup	Baik	Istimewa

Instrumen penilaian selanjutnya adalah rubrik. Instrumen ini termasuk yang paling populer digunakan untuk menilai kinerja penugasan secara autentik. Di dalamnya terdapat keterangan untuk setiap kriteria penilaian yang digunakan untuk setiap tingkat pencapaian. Rubrik tidak hanya menguraikan deskripsi penilaian secara jelas, tetapi guru juga dapat mempertanggungjawabkan penilaiannya kepada siswa. Hal ini baik untuk memberikan umpan balik kepada siswa agar mereka mengerti dengan jelas alasan atas nilai yang mereka dapatkan. Rubrik sangat cocok untuk menilai jenis pertunjukan musik atau tes yang mengutamakan praktik dan presentasi. Kelebihannya lagi, rubrik dapat digunakan oleh lebih dari satu guru. Karena deskripsinya sangat jelas maka setiap guru hanya mengikuti setiap kriteria yang dituliskan. Rubrik tidak hanya menjadi pegangan guru, tetapi bisa juga dibagikan kepada siswa agar mereka mengetahui dengan jelas konsekuensi pengerjaan tugas yang dilakukan.

Tabel 9.3 Contoh Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian Tugas Ppresentasi Musik Bali/Jawa Barat				
Kriteria	Mengulang 0	Kurang 1	Baik 2	Istimewa 3
Judul salindia	Tidak terdapat judul atau menyertakan salah satu dari tiga bagian penting	Hanya menyertakan satu bagian penting (judul, nama, gambar)	Menyertakan dua bagian penting (judul, nama, gambar)	Menyertakan ketiga bagian penting (judul, nama, gambar) dengan kualitas baik
Peta geografis budaya musik	Tidak menyertakan peta	Terdapat peta, tetapi tidak terlalu jelas	Terdapat peta dan menggambarkan detail lokasi	Peta disajikan dengan jelas dan detail
Gambar pertunjukan musik	Tidak menyertakan gambar	Menyertakan gambar, tetapi tidak jelas dan sesuai	Menyertakan gambar pertunjukan lebih dari satu	Menyertakan gambar lebih dari satu dengan kualitas baik
Gambar pertunjukan alat musik	Tidak menyertakan gambar menggunakan alat musik	Menyertakan gambar tetapi alat musik tidak, ksesuai dengan pertunjukan	Menyertakan gambar dan sesuai dengan musik	Menyertakan gambar berkualitas baik dengan alat musik lengkap
Melampirkan audio atau video sebagai contoh	Tidak menyertakan audio/video klip	Melampirkan audio/video dengan kualitas kurang baik	Melampirkan audio/video dengan kualitas baik	Melampirkan audio/video dengan kualitas sangat baik
Deskripsi karakteristik dari musik	Tidak menyertakan deskripsi pada salindia	Terdapat deskripsi singkat	Terdapat deskripsi alat musik dan karakteristik musik	Terdapat deskripsi alat musik dan karakteristik musik dengan sangat jelas

3. Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio adalah satu bentuk penilaian autentik. Jenis penilaian ini juga telah digunakan dalam tiga tahun terakhir oleh Lembaga Tes Masuk Perguruan Tinggi (LTMPT) untuk jurusan musik, tari, seni rupa, teater, dan olahraga. Jenis penilaian ini biasanya terdiri atas beberapa jenis kriteria atau bukti. Dalam penilaian portofolio pada tes masuk perguruan tinggi jurusan seni, calon mahasiswa diminta untuk menyertakan bukti sertifikat prestasi; menulis resume motivasi kuliah; menyertakan video memainkan alat musik, video bernyanyi, dan video menirukan melodi dan ritmik. Seluruh kelengkapan poin-poin itu harus menyertakan bukti dokumen yang diunggah ke sistem sesuai dengan ukuran fail yang ditetapkan oleh panitia penerimaan tes. Dalam penggunaannya di dalam kelas daring, penilaian portofolio dapat diterapkan dengan beberapa kriteria saja. Misalnya selain melakukan tes praktik bermusik di akhir pertemuan, guru juga meminta siswa untuk merekam proses latihan siswa selama satu semester. Penilaian itu akan disatukan dengan nilai keaktifan siswa di ruang kelas daring dan kualitas pengerjaan tugas-tugas lainnya. Dengan begitu, penilaian tidak hanya dilakukan berdasarkan satu instrumen saja, tetapi melalui berbagai aspek. Untuk membuatnya lebih objektif lagi, penilaian portofolio pada kelas jarak jauh juga melibatkan formulir yang harus diisi oleh orang tua. Formulir itu berisi *hecklists* yang harus dilakukan siswa di rumah dalam belajar musik. Setiap daftar diisi oleh orang tua dan ditandatangani. Dengan begitu, siswa mendapatkan kontrol penuh baik oleh guru maupun orang tua.

Tabel 9.4 Contoh Format Penilaian Portofolio dalam Pembelajaran Musik

Mata Pelajaran :

Alokasi waktu :

Nama siswa :

No	KD	Aspek yang dinilai								Ket
		Memainkan karya/lagu		Memainkan tangga nada		Video latihan rutin		Hasil pantauan orang tua		
		Nilai	Bukti	Nilai	Bukti	Nilai	Bukti	Nilai	Bukti	
1	Memainkan alat musik melalui pertunjukan virtual	10–100	Video	10–100	Video	10–100	Video	10–100	Daftar	<i>Checklists</i>

Keterangan:

KD : Kompetensi Dasar

Selain jenis penilaian portofolio yang telah dijelaskan sebelumnya, portofolio elektronik juga mulai populer. Penilaian ini dilakukan dengan banyak aplikasi yang tersedia untuk mengumpulkan, mengatur, dan menampilkan dokumen portofolio termasuk situs web dasar yang dibuat dalam HTML, blog, Wiki, dan platform yang telah menggunakan templat khusus seperti Google Sites dan sejumlah produk lainnya. Portofolio elektronik atau digital memungkinkan siswa untuk menggunakan berbagai media teks, grafik, video, dan suara untuk memberikan bukti pembelajaran mereka. Siswa musik dapat mengirimkan rekaman audio dan video dari penampilan mereka sendiri, salinan *scan* fail notasi yang mereka buat, makalah atau paper digital, dan hasil penugasan lainnya. Aplikasi yang paling umum untuk menampung berbagai tugas portofolio tersebut adalah LMS. Kendala jangka panjangnya adalah masalah ruang penyimpanan. Tugas-tugas yang dikumpulkan dalam bentuk foto, video, dan fail audio pasti sangat menghabiskan ruang penyimpanan di komputer atau penyimpanan awan. Pada akhirnya, guru harus membeli secara khusus ruang penyimpanan berbayar dengan kapasitas yang lebih besar.

4. Peralatan Penilaian Lain

Mengelola kelas musik daring atau jarak jauh bukan hal yang mudah. Hal yang paling berat adalah bagaimana melakukan penilaian secara objektif, sementara banyak hambatan yang mengelilinginya. Di sinilah guru dituntut untuk memiliki pengetahuan yang luas tentang perangkat digital apa saja yang bisa digunakan siswa dari rumah. Minimal, perangkat-perangkat digital berupa aplikasi itu bisa digunakan melalui laptop atau *smartphone* siswa, misalnya, untuk menemani siswa berlatih alat musik di rumah siswa membutuhkan alat untuk menala (*tuner*) alat musik seperti gitar atau violin. Aplikasi lainnya yang mungkin digunakan adalah *metronome* untuk menjaga tempo. Saat ini alat penala dan *metronome* itu sudah banyak tersedia di Play Store. Selanjutnya, aplikasi seperti Chrome Music Lab, Mix Lab, atau Groove Pizza juga dapat digunakan untuk menemani siswa berlatih musik di rumah. Melalui *smartphone*, siswa dapat melatih kemampuan *ear training* melalui aplikasi Perfect Ear, Yousician, dan My Ear Training untuk meningkatkan musikalitasnya.

Media sosial dapat berfungsi sebagai alat penilaian musik. Ketika guru memberikan tugas membuat musik atau lagu populer dan mengunggahnya ke YouTube maka tugas itu menjadi konsumsi publik. Guru bisa memberikan instruksi kepada siswa untuk menyebarkannya ke beberapa media sosial, mulai dari Facebook, Instagram, WhatsApp, dan Twitter. Kemudian guru melihat respons masyarakat pengguna media sosial itu. Guru bisa menyertakan salah satu indikator penilaian lagu yang dibuat siswa berdasarkan jumlah penonton (*viewers*), jumlah orang yang menyukai (*likes*), jumlah orang yang mengikuti (*subscribers*), dan lain-lain. Hal-hal semacam ini sah-sah saja dilakukan sejauh guru telah memiliki pertimbangan pedagogis yang matang. Melalui fitur *live streaming* pula guru dapat melakukan penilaian pertunjukan musik. Indikator penilaian bisa dibuat berdasarkan jumlah komentar atau respons yang masuk pada saat pertunjukan berlangsung. Guru bisa meminta siswa lain menjadi komentator melalui kegiatan apresiasi. Tujuannya untuk meningkatkan rasa penghargaan terhadap karya musik serta menghargai proses penciptaan musik itu sendiri (Alfianto

dkk., 2015). Penilaian terhadap apresiasi siswa juga sebaiknya diimplementasikan secara menyeluruh dengan memperhatikan setiap standar kompetensi (Alfianto dkk., 2014). Selain siswa, guru dapat meminta orang-orang yang dianggap berkompoten untuk berkomentar tentang karya musik siswa. Ini dinamakan penilaian berdasarkan komunitas virtual.

5. Manajemen Penilaian

Dalam lingkungan pendidikan yang makin membutuhkan data, mengelola penilaian dan bekerja menggunakan data menjadikan guru dan siswa perlu mengatur pembelajaran dalam sebuah sistem. Dengan teknologi, guru dapat melakukan penilaian dengan efisien. Selain itu, teknologi dapat membantu melakukan penyimpanan, penggunaan kembali, interpretasi, dan penyajian penilaian data yang lebih aman. Alat yang digunakan untuk penilaian meliputi sistem manajemen pembelajaran, buku nilai elektronik, dan *Spreadsheet*. Sistem manajemen pembelajaran atau *learning management system* (LMS) sering disebut juga sebagai *course management system* (CMS). LMS atau CMS terdapat dalam dua versi yakni tersedia dalam sumber terbuka dan versi komersial. LMS dapat menyederhanakan administrasi pembelajaran dengan fitur-fitur khusus, termasuk penilaian. Biasanya pada LMS juga terdapat fitur yang mengatur materi pembelajaran, termasuk membuat rubrik penilaian, penjadwalan, memfasilitasi diskusi daring, mengelola kuis, dan buku nilai elektronik yang dapat dilihat oleh siswa dan orang tua. Selain nilai, guru dapat membuat catatan dan komentar khusus. Hal ini memungkinkan guru memberikan umpan balik individual kepada siswa dan orang tua mereka.

Apabila sekolah atau lembaga pendidikan tidak memiliki sistem penilaian khusus, para guru masih dapat memanfaatkan teknologi yang bersifat gratis dan komersial untuk melakukan pengelolaan penilaian. Sejumlah program dan situs web berkualitas tinggi dapat digunakan untuk mengelola nilai. Alat-alat ini biasanya cukup fleksibel dan memungkinkan nilai dihitung menggunakan fitur otomatis atau rumus khusus. Selain itu, banyak juga aplikasi lain yang

dapat melacak kehadiran. Laporan nilai tidak hanya dapat dicetak, tetapi juga disimpan secara digital untuk mengamankan data-data nilai itu. Surel juga bisa digunakan sebagai ruang penyimpanan nilai. *Spreadsheet* seperti Excel dan aplikasi gratis di Google Documents juga dapat digunakan untuk mengelola nilai secara digital. Grafik pada aplikasi *spreadsheet* berguna untuk menyajikan data penilaian secara visual. Aplikasi itu dapat dikonversi ke dalam beberapa bentuk yang menarik sehingga dapat membantu siswa dan orang tua memahami maknanya. Bagi siswa, nilai adalah capaian hasil kerja kerasnya. Oleh karena itu, guru dapat memberikan pengumuman nilai dengan cara yang menarik. Penilaian merupakan bagian integral dari pengajaran. Saat ini guru memiliki akses ke banyak teknologi atau aplikasi untuk membantu proses penilaian dan pengelolaan data penilaian. Pendekatan baru untuk penilaian berbasis teknologi akan banyak dikembangkan di tahun-tahun mendatang, termasuk aplikasi untuk pembelajaran musik. Pengajar musik yang memiliki pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten akan menyelenggarakan pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Pengajaran, pembelajaran, dan penilaian memberikan pengalaman baru yang belum ada sebelumnya. Walaupun diselenggarakan secara virtual, pembelajaran musik jangan sampai menghilangkan nilai-nilai esensial. Sebagaimana Milyartini (2009) menekankan tentang pendidikan musik yang bersifat humanis, konstruktif, reflektif, komunikatif, dan kreatif.

C. Mengelola Portofolio Digital

Portofolio digital adalah kumpulan hasil pekerjaan siswa yang digunakan untuk menunjukkan bukti pembelajaran. Guru mengumpulkan bukti berupa dokumen-dokumen digital dari siswa selama proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran daring berlangsung selama satu semester maka selama itulah bukti kelengkapan portofolio mulai dikumpulkan untuk bahan pertimbangan di akhir pembelajaran. Dokumen atau data digital siswa sebagai bukti penilaian portofolio dikenal juga dengan artefak (*artifact*).

Artefak dapat berupa fail video, audio, atau media digital lainnya yang dibuat oleh siswa. Guru kemudian mengumpulkan bukti di ruang penyimpanan digital yang dapat diakses oleh guru, administrator, dan bahkan orang tua untuk meninjau pembelajaran. Misalnya guru menyiapkan ruang penyimpanan khusus berupa Google Drive yang disediakan untuk siswa mengumpulkan bukti kerja tugasnya. Portofolio digital sangat efektif di kelas musik. Keterampilan membuat, menampilkan, dan merespons lebih mudah dilakukan dalam bentuk digital. Guru dapat melihat pertumbuhan dan tingkat keterampilan siswa berkembang sepanjang pembelajaran berlangsung selama satu semester atau sesi. Siswa juga tertarik pada proses tersebut dan dapat melihat bukti nyata dari kerja keras mereka. Banyak negara-negara maju telah menggunakan model penilaian berbasis kinerja (*performance-based assessment*), dan portofolio digital dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam mengukur kemampuan siswa. Penilaian berbasis kinerja merupakan salah satu penilaian autentik untuk diterapkan —baik di kelas daring maupun tatap muka— sebagai penyelesaian tuntutan kurikulum terbaru. Penilaian berbasis kinerja salah satunya dapat dikerjakan melalui portofolio digital.

Banyak cara dilakukan guru untuk mengumpulkan portofolio digital siswa. Intinya portofolio itu harus menunjukkan perkembangan dan penguasaan siswa terhadap satu konsep keterampilan. Berikut ini adalah beberapa dokumen digital yang bisa dikumpulkan dalam bentuk portofolio digital.

Tabel 9.5 Dokumen dan Data Digital untuk Portofolio Pembelajaran Musik

No	Jenis Dokumen	Jenis Portofolio
1	Video	Penilaian vokal
		Perekam musik
		Penilaian Ritmik
		Pertunjukan musik
		Proyek kerja siswa
		Audisi
2	Audio (MP3)	Resital siswa
		Komposisi atau lagu ciptaan siswa
		MP3 berbentuk album kompilasi siswa
3	Dokumen PDF (Scan)	Tulisan tangan siswa berupa notasi karyanya
		Lembar kerja siswa
		Lirik lagu asli yang ditulis siswa
4	Gambar Digital	<i>Screenshots</i> kegiatan siswa atau karyanya
		Kumpulan <i>timeline</i> pekerjaan musik siswa
		Tautan HTML ke halaman web yang dibuat siswa
5	Dokumen Lain	Presentasi Power Point dari presentasi lisan siswa
		Siniar, <i>e-book</i> , atau film pendek yang diproduksi siswa

Berbagai dokumen-dokumen digital portofolio memerlukan sebuah ruang penyimpanan agar mudah untuk dikelola dan digunakan sebagai arsip digital. Cara paling mudah, berbagai dokumen-dokumen dengan berbagai format fail itu disimpan dalam sebuah akun Google Drive yang dikelola oleh guru atau sekolah. Akun Google Drive berfungsi sebagai ruang penyimpanan awan (*cloud storage*) yang hanya bisa diakses oleh guru dan siswa untuk kepentingan pembelajaran. Akun Google Drive umumnya digunakan untuk ukuran fail sangat besar. Selain ruang penyimpanan dalam Google

Drive, pilihan lainnya adalah menggunakan LMS. Guru dapat menggunakan LMS seperti Edmodo atau Google Classroom sebagai sistem pengelolaan materi dan dokumen tugas. Jika memungkinkan, siswa juga bisa membuat blog khusus sebagai ruang penyimpanan tugas-tugas mereka. Ketika dibutuhkan, para siswa memberikan tautan blog-nya kepada guru. Di dalam blog siswa sudah tersimpan berbagai fail portofolio dengan berbagai format.

Penggunaan konsep portofolio digital bisa diatur agar terlihat menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru dapat menyusun beberapa skema portofolio digital untuk menguji pengetahuan dan keterampilan siswa selama belajar musik. Skema-skema pembuatan portofolio diturunkan dalam bentuk tugas-tugas yang lebih spesifik, misalnya berbasis proyek. Proyek dilakukan dengan beberapa langkah, di antaranya membuat tujuan yang jelas, tahap membuat komposisi, mempertunjukkan/mempresentasikan komposisi musik yang telah dibuat.

1. Tujuan Proyek

Skema pembuatan portofolio digital berbasis proyek ini dilakukan dengan membuat beberapa instruksi kepada siswa. Jenis portofolio ini terdiri atas serangkaian tugas yang harus dikerjakan sebagaimana sebuah proyek besar. Guru menyusun langkah-langkah dan jenis tugas yang termasuk ke dalam proyek ini secara rinci. Jenis kegiatan proyeknya, dicontohkan sebagai berikut.

- a) Siswa akan membuat rekaman musik instrumental (tanpa vokal) sederhana berupa *backing track* yang membahas mata pelajaran sekolah (misalnya: pelajaran sejarah, bahasa, atau IPA).
- b) Siswa sebelumnya telah meneliti fakta-fakta penting tentang topik untuk musik instrumental mereka.
- c) Siswa membuat koreografi sederhana versi mereka dan membuat alat peraga atau kostum yang dibutuhkan.
- d) Siswa merekam pertunjukan musik mereka ke dalam format video musik menggunakan elemen yang telah mereka buat.

2. Membuat Komposisi dan Revisi

- a) Siswa membuat komposisi musik instrumental (*backing track*) menggunakan aplikasi Soundtrap, Garageband, atau Chrome Music Lab untuk membuat komposisi sederhana.
 - b) Siswa membuat transkrip lirik dan notasi sesuai komposisi yang diciptakan.
 - c) Siswa berlatih, menganalisis, dan merevisi komposisi yang mereka buat.
3. Pertunjukan dan Pendokumentasian
- a) Siswa menampilkan *backing track* yang telah mereka buat.
 - b) Guru merekam setiap pertunjukan hasil karya siswa sebagai video musik dan mem-*posting* secara daring ke Google Drive atau YouTube agar bisa diakses oleh siswa.
 - c) Siswa melakukan evaluasi diri dengan menonton video mereka, baik di kelas atau di rumah, kemudian menanggapi rubrik yang dibuat guru. Di sini siswa akan mendapat umpan balik atas apa yang telah dikerjakan.

Dari serangkaian penugasan portofolio itu, guru akan menyimpan dokumen portofolio dalam bentuk video, dokumen PDF/Word/Excel, dan rubrik. Portofolio digital yang telah tersimpan dengan rapi dapat dievaluasi sebagai standarisasi rencana pengajaran di periode berikutnya. Hal yang baik dipertahankan, sedangkan untuk kendala dan kekurangan dicarikan solusinya. Dengan demikian proses dan kualitas pembelajaran musik dari tahun ke tahun terus meningkat. Portofolio digital menghasilkan pengumpulan nilai yang lebih efisien, nilai yang lebih valid, dan akuntabel karena disertai bukti pembelajaran siswa yang lebih kuat.

Penilaian portofolio berfungsi menyoroti siswa secara individu, sementara penilaian proyek memungkinkan penilaian siswa pada kerja kolaboratif. Dalam menugaskan siswa ke berbagai kelompok di dalam kelas, guru harus memastikan bahwa tujuan proyek, harapan untuk setiap anggota kelompok, dan kriteria penilaian sudah sesuai. Segala bentuk indikator penilaian harus dicermati, baik teknis maupun artistik diklarifikasi terlebih dahulu. Penilaian berbasis

proyek memberikan perhatian pada kelompok siswa, terutama dalam seperti.

- 1) membuat musik untuk menceritakan atau mengiringi sebuah cerita;
- 2) memainkan lagu;
- 3) menjelaskan klasifikasi alat musik atau keluarga alat musik;
- 4) membuat lagu;
- 5) menemukan dan menuliskan notasi;
- 6) menyusun urutan pembuatan musik;
- 7) Memilih dan mendengarkan sejumlah musik untuk dibandingkan dengan kontras.

D. Profil Kurikulum

Profil kurikulum adalah catatan pencapaian yang didasarkan pada penilaian guru tentang prestasi siswa yang mengacu pada tujuan dasar dalam kurikulum. Profil kurikulum cocok diterapkan untuk kelas musik, karena ukuran standar lainnya biasanya tidak tersedia. Fitur utama yang terkait dengan profil kurikulum adalah indikator pencapaian, level (atau kelompok), dan tugas atau konteks penilaian. Indikator adalah pernyataan hasil yang menggambarkan pencapaian seorang siswa atau individu dan umumnya terkait dengan tujuan kurikulum. Contoh indikator prestasi dalam bidang musik antara lain (1) mengenali musik keras atau lembut; (2) memainkan berbagai nada pada alat instrumen musik melodis, dan sebagainya. Ketika dikelompokkan bersama, kumpulan indikator membentuk satu tujuan pembelajaran utama. Dalam menilai prestasi siswa, guru dapat merujuk pada berbagai tugas penilaian. Profil kurikulum berisi gabungan dari berbagai jenis penilaian seperti tugas dan tes, portofolio, atau proyek. Profil kurikulum dapat membantu guru dalam membuat penilaian secara informal tetapi tetap valid. Profil kurikulum harus menitikberatkan pada kinerja siswa dalam pembelajaran musik. Hasilnya adalah seluruh elemen penilaian yang disatukan sebagai sebuah bagian evaluasi integral.

Berbagai alat penilaian yang sesuai untuk pembelajaran musik dapat diterapkan. Namun, harus dipahami tidak semua alat penilaian dapat digunakan. Guru dapat memberikan prioritas pada alat-alat penilaian tertentu untuk pembelajaran musik. Keterkelolaan penilaian bergantung pada perencanaan yang baik, pendekatan yang konsisten untuk mengajar, dan membayangkan tujuan pembelajaran yang jelas. Penilaian dalam musik terutama didasarkan pada pembelajaran berbasis tindakan atau praktik. Setiap kegiatan praktik bermusik yang dilakukan siswa harus terekam dan dihargai oleh guru. Profil kurikulum harus menyediakan sistem penilaian yang komprehensif untuk menilai dan merekam setiap partisipasi, pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Informasi rekam jejak digital lainnya juga dapat digunakan dalam diskusi antara guru dengan orang tua, untuk menciptakan gambaran yang jelas tentang prestasi siswa serta kebutuhan belajarnya.

Salah satu unit terkecil dalam profil kurikulum adalah profil siswa. Ini semacam ringkasan pencapaian setiap siswa dalam kelas musik. Setiap pencapaian siswa harus direkam di sebuah catatan yang disiapkan guru. Catatan dapat berupa rekam jejak digital atau sejenis kartu profil siswa yang akan disimpan di fail digital. Informasi yang terdapat pada kartu profil siswa ini harus mencakup kemampuan atau kompetensi siswa dalam mendengarkan, pengalaman belajar musik, kemahiran dalam menyanyi dan memainkan alat musik, serta pencapaian dalam literasi musik berupa kemampuan menulis dan mencatat komposisi musik.

E. *Non-Fungible Token (NFT)* Sebagai Instrumen Pengelolaan Data Siswa

Non-fungible token (NFT) saat ini mulai populer dibicarakan dan digunakan untuk berbagai kepentingan. NFT merupakan aset digital berbentuk token yang menjadi bukti kepemilikan benda secara virtual. NFT banyak digunakan untuk mendaftarkan karya seni karena jenis karya seni memiliki nilai keunikannya sendiri. Segala jenis dokumen digital bisa didaftarkan sebagai NFT dan pada situasi tertentu akan memiliki nilai. Mulai dari foto, video, rekaman

suara, karya musik, bisa dijadikan sebagai aset digital di NFT. Dokumen yang telah terdaftar menjadi NFT kemudian disimpan dalam sebuah sistem yang dinamakan *Blockchain*. Ini adalah sebuah sistem penyimpanan dengan tingkat keamanan tinggi karena terhubung dengan berbagai validator di berbagai wilayah. Ketika aset digital diunggah menjadi NFT, aset itu akan langsung tervalidasi kepemilikannya secara transparan. Inilah yang menyebabkan NFT yang tersimpan di *Blockchain* hampir sulit untuk diretas, karena jejak digital aset NFT dapat diakses secara terbuka. NFT seperti menawarkan sebuah sistem pencatatan yang transparan dan dapat diakses secara luas. Oleh karena itu, ketika seseorang memiliki aset digital berupa dokumen digital apa pun yang didaftarkan sebagai NFT maka bukti kepemilikannya jatuh kepada orang tersebut. Dengan cara kerja seperti itu akhirnya NFT juga dilihat sebagai sertifikat digital yang mencatat nilai keaslian suatu produk.

Setiap dokumen atau aset digital yang didaftarkan di NFT akan bersifat unik dan tidak tergantikan oleh aset lain. Hal itu karena token atau sertifikat digital yang menjadi keunggulan NFT memang diciptakan untuk menjaga nilai keaslian suatu dokumen yang akan dijadikan sebagai aset digital. Setiap NFT yang terdaftar tidak bisa dihapus, karena terekam ke dalam ruang penyimpanan dengan sistem *Blockchain* yang bersifat terbuka. Hal ini disebabkan sistem *Blockchain* yang saling terhubung satu sama lain. NFT pada awalnya diciptakan untuk melindungi karya seni sebagai sebuah aset. Selama ini karya seni sangat rentan untuk diklaim, dicuri, dan dipergunakan tanpa izin pemiliknya. NFT mereduksi pelanggaran hak cipta yang banyak terjadi pada karya seni. Seseorang bisa saja menggunakan aset digital (karya seni) yang ada di NFT, tetapi mereka tidak akan mungkin memiliki bukti kepemilikan atas karya aset itu. Aset digital (karya seni) yang sudah didaftarkan di NFT telah tercatat hak kepemilikannya. Analoginya sama seperti sebuah kendaraan yang dicuri, seseorang hanya memiliki kendaraan tetapi sertifikatnya tetap dipegang oleh pemilik kendaraan. Selain berfungsi sebagai sertifikat digital, NFT juga berfungsi menjaga nilai suatu dokumen digital.

Karena menawarkan sejumlah manfaat untuk penyimpanan dan pencatatan digital, NFT akhirnya mulai dipergunakan dalam dunia pendidikan. NFT digunakan untuk membuktikan keahlian seseorang berupa keterampilan yang tercatat dalam sebuah sertifikat, misalnya seorang siswa mengunggah dokumen-dokumen digitalnya berupa transkrip nilai, ijazah, dan hal-hal yang berhubungan dengan pengalaman akademiknya. NFT telah digunakan untuk melakukan verifikasi sertifikat akademik yang sebelumnya memakan proses yang panjang menggunakan *Blockchain* (Zhao & Si, 2021). Suatu saat aset NFT itu dapat dipergunakan untuk mendaftar ke jenjang yang lebih tinggi atau untuk kebutuhan melamar pekerjaan. Sebelumnya beberapa siswa di sekolah menengah harus menghubungi pihak sekolah untuk melakukan verifikasi transkrip nilai mereka. Proses ini sangat merepotkan dengan birokrasi yang cukup panjang. Setelah menggunakan NFT, berbagai catatan akademik, transkrip nilai, dan ijazahnya diubah ke dalam bentuk token digital. Bahkan NFT juga sudah digunakan sebagai rekam jejak digital pembelajaran. NFT sudah digunakan untuk mendaftarkan karya seni sekolah siswa dengan sertifikasi *Blockchain* dan ditampilkan dalam *Metaverse* sebagai bentuk pameran virtual (Hwang, 2023).

NFT terutama lebih relevan digunakan untuk siswa di sekolah seni. Karena berbagai produk atau karya seni mereka dapat didaftarkan dan dicatat hak ciptanya. Di beberapa institusi pendidikan juga sudah mulai menerbitkan sertifikat pelatihan dan pendidikan berupa NFT. Hal ini dilakukan untuk memangkas proses validasi yang panjang, juga melindungi dari upaya pemalsuan dokumen. NFT akhirnya digunakan sebagai penyimpanan profil pendidikan yang lebih aman dari situs web atau blog. NFT juga sedang dipersiapkan untuk menyambut kedatangan dunia *Metaverse*, yakni sebuah teknologi baru dalam bentuk dunia virtual. Di masa depan, *Metaverse* akan mewakili berbagai aktivitas di dunia nyata. Dalam konteks penilaian dan pengelolaannya di dalam pembelajaran, NFT bisa digunakan sebagai ruang penyimpanan dan pencatatan dokumen-dokumen akademik siswa. NFT akan menjadi ruang penyimpanan yang aman sebagai rekam jejak digital.

Mekanisme NFT sebetulnya cukup sederhana, karena fail atau dokumen apa pun bisa dijadikan sebagai aset digital. Foto, gambar, atau fail lagu yang terunggah di Facebook atau Instagram sebetulnya bisa dikatakan sebagai aset digital. Hanya saja perlindungan terhadap kepemilikannya masih lemah. Oleh karena itu, NFT memerlukan ruang penyimpanan dan pencatatan khusus untuk aset-aset digital, misalnya seperti Opensea. Untuk kebutuhan pembelajaran, guru atau siswa bisa saja mempergunakan platform semacam ini untuk menyimpan tugas-tugas, atau data-data penting sekolah. Prosesnya cukup mengikuti langkah-langkah masing-masing platform. Guru atau siswa dapat mengakses informasi awal melalui mesin pencari atau YouTube untuk memahami cara kerjanya. Untuk model pendidikan berbasis daring di masa mendatang, NFT dan *Metaverse* bisa menawarkan konsep yang menarik, seperti menggabungkan berbagai konten pembelajaran dalam berbagai bentuk, merawat lingkungan pembangunan berkelanjutan, menyediakan konten pembelajaran dengan format multi-dimensi, meningkatkan proses dan pengalaman belajar melalui belajar, membuat, dan eksplorasi, serta menjadikan aktivitas belajar seperti bermain (Mendoza & García, 2022).

F. Penilaian Melalui Pengamatan

Pengamatan dan perekaman pada siswa yang terlibat dalam kegiatan musik akan membantu guru dalam menilai. Hal itu berguna untuk membentuk dan mengartikulasikan apa yang dilakukan siswa. Pengamatan dan perekaman tidak selalu berbentuk pencatatan atau rekaman yang sebenarnya, tetapi guru menandai setiap gerak-gerik siswa selama pembelajaran. Hal itu untuk memantau kemajuan mereka dan untuk memastikan bahwa kebutuhan setiap siswa terpenuhi. Dalam menggunakan pengamatan sebagai alat penilaian, guru harus jelas tentang aspek perilaku musik apa yang diharapkan dari siswa. Pengamatan bisa terjadi secara komunikatif, informal, dan tanpa sepengetahuan siswa. Indikator-indikatornya tergantung pada guru, tetapi yang umum dilakukan biasanya terkait dengan kedisiplinan, keaktifan, dan ketekunan. Pengamatan juga bisa dibuat

selama tugas kelompok kolaboratif, tetapi guru juga bisa mencatat dalam kegiatan lain. Pengamatan lebih bersifat bebas dan tidak terikat dengan angka kuantitatif. Guru bahkan bisa saja menandai siswa hanya karena berperilaku baik atau tidak baik. Pengamatan juga berfungsi melengkapi instrumen penilaian lainnya. Pada saat tertentu, guru terkadang memerlukan instrumen lain untuk meyakinkan dalam memberikan nilai akhir. Ini menjadi sangat dilematis manakala nilai akhir kurang memenuhi standarisasi guru. Di saat seperti ini guru biasanya mencari sumber penilaian lain dan berusaha melihat sisi lain dari siswa. Intinya, setiap jenis aktivitas siswa harus dihargai oleh guru.

Guru dapat melakukan pengamatan dalam kegiatan kelompok atau individu. Banyak hal yang dapat diamati, misalnya ketika siswa:

- 1) mendengarkan musik dengan penuh perhatian;
- 2) berbicara tentang apa yang telah didengar sebagai bagian dari diskusi kelas;
- 3) mengilustrasikan atau menulis tentang apa yang telah didengar.;
- 4) mendengarkan tanggapan orang lain;
- 5) bereaksi saat mendengarkan musik;
- 6) menyanyikan lagu favorit;
- 7) memainkan alat musik;
- 8) membaca pola ritmik atau melodi sederhana;
- 9) berbagi ide saat dalam kegiatan kelompok;
- 10) memilih dan mengatur instrumen;
- 11) berlatih untuk pertunjukan musik; dan
- 12) mencoba untuk merekam komposisi, mencatat, atau menulis menggunakan notasi.

G. Penugasan dan Tes

Metode langsung dan efisien untuk menilai kelompok maupun individu siswa dalam kelas musik adalah pemberian tugas dan tes yang dibuat guru. Tes bisa diberikan dalam bentuk tugas-tugas tertulis. Misalnya, seperti menulis karya musik, melakukan dikte ritmik sederhana (*ear training*), mempertunjukkan musik, memainkan lagu atau bernyanyi. Penilaian kinerja (*performance*) memungkinkan guru untuk menuntut hasil tugas berbentuk produk, misalnya rekaman komposisi musik. Penilaian berbasis kinerja (*performace assesment*) bisa mencakup penugasan, materi audio iringan musik, rubrik penilaian, lembar pengamatan, dan interpretasi hasil penilaian itu sendiri (Utomo & Ardiyarta, 2013). Jenis tugas berikutnya berupa laporan proses. Ini adalah jenis penugasan yang memungkinkan siswa untuk mencatat setiap perkembangan tugas akhir. Setiap pertemuan, latihan, dan dokumentasi harus disertakan sebagai bukti kemajuan proses.



BAB X PENUTUP

Pelaksanaan pembelajaran musik secara daring tidak sepenuhnya sempurna karena masih dalam proses mencari bentuk yang ideal. Dengan hadirnya teknologi, kesenjangan literasi digital dapat ditutupi karena aksesnya yang begitu mudah saat ini. Setiap orang memiliki akses terhadap internet dan media sosial yang menawarkan begitu banyak informasi musik. Pembelajaran daring bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, ini merupakan kelebihan tetapi juga dapat menjadi masalah tanpa adanya pemahaman pedagogi digital yang memadai. Di era digital, mempelajari substansi sangat diperlukan sekaligus mampu mengoperasikan berbagai peralatan pendukung pembelajaran. Karena berbagai informasi musik tersedia secara daring dan memerlukan kecermatan serta keterampilan untuk mengaksesnya maka peningkatan kemampuan dalam menggunakan internet sangat diperlukan. Bagi seorang guru atau pengajar yang kreatif, keterampilan ini adalah modal utama. Selebihnya adalah kelengkapan-kelengkapan yang diperlukan saat proses pembelajaran, misalnya laptop, gawai, dan sebagainya.

Era teknologi digital saat ini membawa manusia ke level baru pembelajaran dan adaptasi adalah sebuah keniscayaan. Cara kerja internet menggunakan sistem kecerdasan buatan (*artificial*

intelligence) di mana cara berpikirnya sangat bisa dipelajari. Bahkan, media sosial juga bisa dimanfaatkan sebagai tambang informasi musik. Hal yang perlu diwaspadai adalah akses terhadap informasi dan keabsahannya. Di sinilah peran guru atau pendidik sebagai filter pengetahuan terhadap murid-muridnya. Informasi yang tersedia di YouTube misalnya, tidak sepenuhnya berguna dan cocok bagi siswa. Pada kondisi tertentu, informasi-informasi itu justru menimbulkan masalah baru karena pengetahuan yang ditawarkan tidak sistematis dan bersifat sporadis. Fungsi guru atau pengajar musik tetap dibutuhkan, bahkan sangat vital.

Teknologi dapat menimbulkan ancaman eksistensi sosial pada siswa karena minimnya interaksi dan komunikasi secara langsung. Pembelajaran musik dapat merekatkan kesenjangan eksistensial itu melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan menarik. Generasi milenial (lahir sekitar tahun 1980–1995) dan Z (lahir sekitar tahun 1995–2010) adalah fokus para guru saat ini karena mereka sangat “melek teknologi”. Kenyataannya, masih banyak pengajar yang tidak lebih pintar menguasai teknologi dibandingkan siswanya. Kondisi ini perlu direvitalisasi agar guru atau pengajar musik tetap memiliki kontrol penuh dan menjamin pengetahuan siswanya. Setelah menguasai teknologi, level berikutnya adalah memanfaatkannya untuk hal-hal yang positif dan menutup segala bentuk kemungkinan terjadinya penyalahgunaan informasi.



Lampiran 1

Peralatan Mengajar Musik Secara Daring

Aplikasi dan sumber-sumber yang dapat menjadi peralatan mengajar musik secara daring, terdiri atas 1) aplikasi untuk membuat notasi dan membuat komposisi musik sederhana; 2) aplikasi untuk merekam dan membuat komposisi musik; 3) aplikasi pengedit video; 4) aplikasi yang bisa digunakan dalam belajar musik secara mandiri atau dibawah pendampingan guru musik; 5) aplikasi konten-konten musik sebagai sumber-sumber materi pengajaran musik; 6) *Learning management system* (LMS) yang bisa digunakan untuk pengajaran musik secara fleksibel; 7) aplikasi belajar musik berbasis gamifikasi; 8) situs untuk melihat konser dengan cara ‘*live streaming*’; 9) kanal YouTube berisi konten pembelajaran musik; dan 10) berbagai jenis OER yang bisa digunakan sebagai sumber, media, dan materi pembelajaran musik

- 1) Aplikasi untuk membuat notasi secara daring dan membuat komposisi musik sederhana untuk materi pembelajaran musik

Nama	Tautan	Deskripsi	Keterangan
Note-flight	https://www.noteflight.com/learn	Membuat notasi, merekam, berkolaborasi, melakukan tes, dan membagikan musik kepada siswa di perangkat apa pun. Terintegrasi dengan Google Classroom, moodle, kanvas, papan tulis, dan lain-lain.	T e r s e d i a gratis dan berbayar
Muse-score	https://musescore.com/	Sumber belajar terbuka (baca: OER) untuk membuat dan mengunduh musik yang dibuat oleh orang lain	Gratis
Flat.io	https://flat.io/	Bisa digunakan untuk berkolaborasi, terintegrasi dengan Google Classroom	T e r s e d i a gratis dan berbayar
Dorico SE	https://new.steinberg.net/dorico/se/	Aplikasi notasi musik gratis untuk menggabungkan beberapa <i>sequencer</i>	Gratis

2) Aplikasi untuk merekam, membuat komposisi musik menggunakan perangkat tambahan tertentu

Digital Audio Workstations (DAW) atau semacam aplikasi untuk merekam, membuat komposisi musik menggunakan perangkat tambahan tertentu. Melalui aplikasi ini seorang pengajar musik bisa membuat bahan ajar atau menugaskan siswanya untuk melakukan perekaman sederhana.

Nama	Tautan	Deskripsi	Ket.
Bandlab	m/https://edu.bandlab.co	Merekam multi-instrumen dan membagikannya seperti media sosial	Gratis
Soundtrap	Soundtrap for Education - Make music and siniards online	Digunakan membuat musik dan siniar. Bisa dikoneksikan dengan Google Classroom	Gratis
Google Chrome Music Lab	https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker	Membuat komposisi sederhana, bereksperimen, mudah diakses, fitur lengkap	Gratis
Moog- Mini Moog iOS synth app Soundation	https://www.engadget.com/2018-03-26-mini-moog-model-d-ios-app.html	Synthesizer portabel berbasis aplikasi yang bisa digunakan membuat musik	Gratis untuk beberapa waktu saja
Virtual Ensemble Rehearsal Toolkit for Soundtrap (by Jake Sandakly)	Virtual Ensemble Rehearsal Toolkit	Berfungsi merekam suara dan digunakan untuk format kelompok besar. Siswa bisa berkolaborasi untuk membuat jenis musik tertentu dengan fitur yang ada	Gratis
Launchpad (for iPads)	https://apps.apple.com/ca/app/launchpad-make-remix-music/id584362474	Pad khusus pengguna Ipad atau Iphone. Difungsikan sebagai instrumen musik	

Nama	Tautan	Deskripsi	Ket.
K o r g -Kaossilator apps	https://www.korg.com/uk/news/2020/0313/?fbclid=IwAR0odF2JRquX-CM9avr2Ixq9MosnOJkWIEDhTS-5d9jsLNjvUKAAawmBRwif0	Difungsikan sebagai instrumen musik berbasis aplikasi	Gratis untuk beberapa waktu saja
Audiotool	www.audiotool.com	Merekam suara <i>multi-track</i> dan berkolaborasi dengan beberapa pengguna. Ini cocok digunakan dalam pembelajaran ensambel musik	Gratis
L e a r n i n g Music	https://learningmusic.ableton.com/	Situs web interaktif yang membantu mempelajari dasar-dasar pembuatan musik, ketukan, melodi, <i>bassline</i> , <i>chord</i> , dan lagu	Gratis
L e a r n i n g Synths	https://learning-synths.ableton.com/	Situs web interaktif yang berupa <i>synthesizer</i> yang mudah dipelajari langsung di <i>browser web</i> . Dapat disambungkan menggunakan internet	Gratis

3) Aplikasi pengedit video dengan berbagai fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran musik.

Nama	Tautan	Deskripsi	Ket.
Flipgrid	https:// n/info.flipgrid.com/	Guru dapat membuat tugas dan merekam sendiri. Siswa merekam diri mereka bernyanyi, bermain, dan lain-lain. Guru dapat membagikan video pada siswa agar dapat berkomentar	Gratis
Zoom	https://z oh oom.us/	Aplikasi yang sangat populer untuk pembelajaran sinkronus	Gratis
Play-Posit	https://go.playposit.com/	Aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan tes berupa video yang disisipi pertanyaan-pertanyaan; selama diputar video tidak dapat dipercepat atau diperlambat	Gratis dengan ketentuan
Loom	https://www.loom.com/share/ec106072182b432787dcb3d7a42150cf?fbclid=IwAR1h46q0ykB5w-JkQzlkWCb-B5VX5p7xVK-J91TRm8j1gN0gsdon31MsR-Wuz8	Aplikasi ini dapat membuat pesan suara dalam video. Sangat baik untuk membuat bahan ajar digital	

WeVideo	wevideo.com	Aplikasi pengeditan video berbasis <i>cloud</i> untuk pendidik dan siswa; ada versi gratis dan versi berbayar di mana pengguna dapat mengatur ruang kelas (terintegrasi dengan google classroom dan LMS lainnya)	Gratis (Watermark)
---------	-------------	--	--------------------

4) Aplikasi-aplikasi ini merupakan peralatan yang bisa digunakan dalam belajar musik secara mandiri atau dibawah pendampingan guru musiknya

Nama	Tautan	Deskripsi	Ket.
Solfeg.io	https://web.solfeg.io/login	Aplikasi untuk melatih ketajaman musikalitas dan alat musik bagi siswa	Gratis dan berbayar
Yousician	https://yousician.com/schools	Aplikasi pembelajaran musik berbasis gamifikasi dan sangat interaktif	Gratis dan berbayar
Virtual Jazz Camp DKOLessons.com	https://www.dkolessons.com/jazz/virtual-jazz-camp/	Digunakan untuk berlatih musik menggunakan video	Berbayar
PracticeFirst	https://www.musicfirst.com/applications/practicefirst/	Aplikasi untuk menguji kemampuan musik secara mandiri melalui praktik yang dilakukan	Berbayar
Moosiko	https://moosiko.com	Aplikasi untuk membantu mempelajari chord, petikan, sekaligus membuat lagu	Gratis

5) Aplikasi ini konten-konten musik secara daring yang bisa digunakan sebagai sumber-sumber materi pengajaran musik

Nama	Tautan	Deskripsi	Keterangan
Quaver	https://www.quavermusic.com/info/	Aplikasi musik interaktif untuk membantu komposisi, membuat ritmik, produksi musik	Gratis memerlukan <i>login</i> dan <i>flash</i>
SmartMusic	https://smartmusic.com/	Aplikasi untuk melakukan asesmen yang menggunakan berbagai materi musik yang berlimpah. Aplikasi ini digunakan untuk latihan musikalitas secara lengkap	Gratis dengan syarat dan ketentuan (Misalnya: untuk sekolah terdampak Covid-19)
EdPuzzle	https://edpuzzle.com	Membuat video pembelajaran interaktif yang mudah untuk siswa, serta dapat diintegrasikan langsung ke LMS	
Sight Reading Factory	https://mailchi.mp/sightreadingfactory/freestudentaccountsforcovid19closed-schools?fbclid=IwAR110NH_eqU8CVy0qsRzVeG-0FejozEhpeS1k2zKJZ-KqHKsLfAMlMn9HKADw	Aplikasi untuk latihan <i>sight reading</i> secara mandiri (khusus bagi pemain instrumen)	Gratis, khususnya untuk siswa

Nama	Tautan	Deskripsi	Keterangan
Music Play online	http://www.musicplayonline.com/?fbclid=IwAR359A-iCR_y5W0j2rdVoVqJOg-1Biz-FqBEE8zn2nOUmp-yUGcggpZ2fxKWJQ	Aplikasi pengajaran serbaguna yang mendorong pembuatan musik aktif di dalam dan di luar kelas	Gratis selama 30 hari
Tanbur Music Education Links	http://tanbur.co.uk/	Aplikasi dengan fitur belajar lengkap, meliputi fitur alat musik, lagu, <i>chord</i> , komposisi, dan lain-lain	Gratis
teoria.com	https://www.teoria.com/	Aplikasi untuk mengasah keterampilan aural dan latihan teori musik; terutama berguna untuk interval atau solfeggio	Gratis
Ensemble Essentials	https://ensembles-sresource.weebly.com/	Berisi sejarah, teori, dan istilah musik	
Musictheory.net	https://www.musictheory.net/	Mempelajari teori musik dengan berbagai level	Gratis
DKOLESSONS.COM	https://www.dkoleasons.com/	Berisi pelajaran musik berbayar seperti jazz, trombone, dan sejenisnya	Berbayar

Nama	Tautan	Deskripsi	Keterangan
Spencer Hale Play Along Videos	https://www.youtube.com/SpencerCHale	Aplikasi yang cocok untuk pembelajar gitar, ukulele, bass, vokal. Mainkan rekaman disertai dengan <i>chord</i>	Gratis
Soundfly	https://soundfly.com/series/theory-for-producers	Mempelajari musik berdasarkan contoh lagu-lagu populer	
Berlin Philharmonic	https://www.digital-concert-hall.com/en/home	Berisi perpustakaan digital, film dokumenter, dan pertunjukan	Gratis dengan ketentuan tertentu
Music Impact Network	https://musicimpactnetwork.org/	Situs berbasis komunitas untuk mengaktualisasikan karya-karya musisi pemula	Gratis
Little Kids Rock Jamzone	http://jamzone.littlekidsrock.org/lessons/	Situs belajar musik dan lagu-lagu	Gratis
Musical Futures	www.musicalfutures.org	Berisi kumpulan sumber-sumber belajar musik daring	Gratis
Practicing Musician	https://www.practicingmusician.com/	Situs untuk pembelajar musik di usia sekolah dasar hingga menengah	Gratis dengan ketentuan tertentu

6) *Learning management system (LMS)* yang bisa digunakan untuk pengajaran musik secara fleksibel

Nama	Tautan	Deskripsi	Keterangan
MusicFirst	https://www.musicfirst.com/	Berisi LMS dengan materi-materi musik beragam, cocok untuk siswa usia sekolah	Gratis dengan ketentuan tertentu
SmartMusic	https://smartmusic.or.or.com/	LMS untuk guru dan siswa yang memudahkan pengelolaan dan pemantauan perkembangan musik	Gratis dengan ketentuan tertentu
Practicing Musician	https://www.practicingmusician.com/	Situs untuk pembelajar musik di usia sekolah dasar hingga menengah	Gratis dengan ketentuan tertentu
Merlot	https://www.merlot.org/merlot/Music.htm	Situs belajar musik berbasis komunitas, dapat terhubung ke ribuan situs belajar musik lain	Gratis

7) Aplikasi belajar musik berbasis gamifikasi, menjadikan belajar musik lebih menyenangkan

Nama	Tautan	Deskripsi	Keterangan
Name That Note	https://www.teachingfiles.co.uk/namethatnote2.htm	Aplikasi untuk berlatih menghafal nama-nama not bagi siswa	Gratis
Staff Wars	tersedia di pengikat smartphone	Aplikasi untuk berlatih nama-nama dan posisi not	Gratis untuk <i>desktop</i> , tetapi berbayar untuk aplikasi di <i>smartphone</i>

Music Tech Teacher	http://www.musictechteacher.com/music_quizzes/music_quizzes.htm	Berisi materi teori musik secara lengkap, seperti silabus-silabus	Gratis
Kahoot	Getkahoot.com	Platform berbasis gamifikasi untuk segala pembelajaran termasuk musik	Gratis
Corridor-music	https://corridormusic.com/	Situs belajar teori musik secara interaktif	Gratis
Beepbox	beepbox.co	Aplikasi untuk membuat komposisi musik dan berbagi musik instrumental	Gratis

8) Situs untuk melihat konser dengan cara *'live streaming'*

Nama	Tautan	Deskripsi	Ket.
Wkar	https://www.wkar.org/post/list-live-streaming-concerts?fbclid=IwAR2OwiqX5ec5Hcj_5cJz57YFQyc8TxY-vrea6Q0NPWTZjzubWVUxcSaTMzM#stream/0	Situs untuk menikmati konser secara <i>'live'</i> dengan suara yang autentik	Gratis
The Kennedy Center	https://www.kennedy-center.org/digitalstage/	Berisi konser-konser eksklusif dengan kualitas terbaik	Gratis dengan ketentuan tertentu
The Metropolitan Opera	https://www.metopera.org	Situs untuk melihat agenda konser musik berbayar	Gratis
The New York Philharmonic	https://nyphil.org/watch-listen/audio/listen?filter=concerts	Berisi konser-konser eksklusif dengan kualitas terbaik	Gratis

9) Kanal YouTube berisi konten pembelajaran musik

Nama Kanal dan Playlist	Tautan	Deskripsi
DrJillReese Ukulele Playlist	https://www.youtube.com/user/DrJillReese	Berisi teori musik tentang ukulele
Ukulaliens - Ukulele Club	https://www.youtube.com/channel/UCZjDV_1UEbVsAQA_q9tyTWw	Berisi beberapa lagu pengiring untuk ukulele
Soundscape.world	soundscape.world	Aplikasi untuk membuat komposisi sederhana menggunakan <i>template</i> musik yang tersedia
Musication	https://www.youtube.com/user/derjanson	Berisi video musik dengan visualisasi not-not untuk memandu memainkan instrumen musik
Practicing Musician	https://www.youtube.com/channel/UCGxw9b46LEEADC0wWszX9bw/featured?view_as=subscriber	Berisi video pembelajaran dasar bermain alat musik
Rick Beato	https://www.youtube.com/watch?v=De97zQ15rzc	Berisi teori dasar pembelajaran musik
TEDx Talks	https://www.youtube.com/user/TEDxTalks	Berisi video konferensi pengetahuan berbagai bidang ilmu, termasuk musik
Riyan Hidayat	https://www.youtube.com/channel/UCrrYuWsGwVb7f5nRyUBUCZg	Video-video pembelajaran piano dasar, gitar, dan persoalan teori musik
VokalPlus	https://www.youtube.com/c/Vokalplus	Video pembelajaran vokal dan teori dasarnya
Tjut Nyak Deviana Daudsjah	https://www.youtube.com/c/TjutNyakDevianaDaudsjah1/videos	Berisi video-video pengetahuan musik, pembelajaran musik, piano, dan teori musik

10) Berbagai jenis OER yang bisa digunakan sebagai sumber, media, dan materi pembelajaran musik

No	Nama OER	Tautan
1	Dr. Selfridge	https://www.youtube.com/c/DrSelfridgeMusic
2	MERLOT	https://www.merlot.org/merlot/materials.htm?keywords=music&sort.property=relevance
3	International Children's Library	http://en.childrenslibrary.org/index.html
4	Lower Moreland High School String Orchestra	https://www.youtube.com/watch?v=PY2TeDNfZkc&t=133s
5	Shed The Music	https://shedthemusic.com/
6	Music Outside School	https://bnweidner.wixsite.com/musicoutsideschool
7	Laura Lorentzen	https://www.youtube.com/watch?v=4FGfuLYwgvk
8	Music With Mrs. Dennis	https://musicwithmrsdennis.blogspot.com/?m=1
9	Victoria Boler	https://victoriaboler.com/
10	Incredibox	https://www.incredibox.com/demo/
11	SF Symphony	https://www.sfsymphony.org/EducationCommunity/Music-Connects-Kids
12	Classics for Kids	https://www.classicsforkids.com/music-games/
13	Elizabeth Caldwell	https://caldwellorganizedchaos.blogspot.com/2020/03/music-teacher-resources-for-school.html

Lampiran 2

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran musik dari rumah salah satunya panduan materi belajar dan daftar yang harus dikerjakan. Berikut ini adalah contoh bentuk panduan materi belajar dari rumah.

1) Panduan Materi Belajar Musik Di Rumah

Yth. Para Siswa-Siswi Tercinta
di Rumah

Berkaitan dengan kondisi pandemi Covid-19 maka pembelajaran musik akan dilakukan jarak jauh. Untuk itu, saya telah menyusun panduan materi belajar untuk menemani Anda belajar musik. Saya berharap waktu belajar dari rumah (BDR) dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan bermusik, terutama dalam bermain instrumen musik yang menjadi pilihan Anda. Jika di sekolah kita belajar musik selama 60 menit maka di rumah Anda hanya membutuhkan waktu belajar minimal 30 menit. Tentu saja jika lebih dari itu akan lebih baik.

Saya menginginkan keteraturan dan disiplin Anda dalam belajar musik. Tentu saja saya akan tetap berkomunikasi dengan orang tua Anda untuk memastikan kalian belajar musik dengan baik. Jika ada hal-hal yang perlu didiskusikan, jangan ragu untuk meminta saya bertemu melalui Zoom. Sekian.

Bandar Lampung, 12 Mei 2022
Guru Musik

2) Daftar Yang Harus Dikerjakan

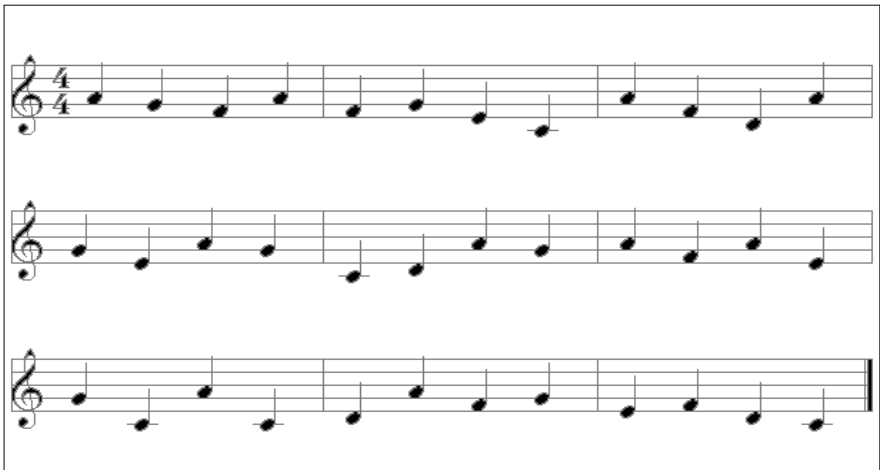
Tugas Untuk Orang Tua:

- Memastikan siswa berlatih musik sesuai dengan arahan guru
- Mendampingi siswa selama berlatih musik
- Menjawab pertanyaan siswa berdasarkan instruksi dari guru
- Melaporkan perkembangan siswa selama belajar musik
- Melaporkan kendala yang dihadapi siswa selama belajar musik

Tugas Untuk Siswa

- Melakukan pemanasan minimal 10 menit per hari
- Latihan mulai dari tempo paling lambat, naikkan setelah 5 menit
- Latihan menggunakan metronome
- Latihan tangga nada 1 oktaf
- Latihan kromatik
- Latihan membaca notasi

Materi Latihan Membaca Notasi (*Sight Reading*)



Lampiran 3

PANDUAN PENUGASAN PEMBELAJARAN MUSIK PERKUSI BERBASIS LINGKUNGAN

Alat musik perkusi merupakan jenis instrumen yang mudah untuk didapatkan. Anda bisa membuat alat musik perkusi dengan menggunakan benda-benda di sekitar rumah. Alat musik perkusi minimal harus terdiri atas kriteria berikut:



alat musik yang bisa dipukul (contoh: pot, galon, ember, kardus, kaleng cat)



alat musik yang bisa digores (contoh: kaleng sup, sisir, alat pemanggang)



alat musik yang bisa digoyangkan (contoh: botol obat, botol minuman)

Gunakan alat-alat yang telah ditemukan pada aktivitas berikut:

- Pilih salah satu lagu dan gunakan alat perkusi untuk mengiringi lagu yang diputar. Mainkan alat perkusi dengan tempo yang sesuai dengan lagu
- Mainkan alat musik tersebut dengan membaca ritmik berikut



Deskripsikan alat musik apa yang Anda gunakan, dan aktivitas bermusik apa yang Anda praktikkan!

.....
.....
.....
.....

Lampiran 4

SHADOW LIBRARY YANG DAPAT DIAKSES MELALUI BROWSER

Berikut ini adalah beberapa Shadow Library yang dapat diakses melalui browser. Shadow Library adalah situs yang menyediakan berbagai jurnal, buku, dan artikel lain secara gratis. Umumnya dokumen-dokumen yang tersimpan berbentuk PDF. Buku-buku atau artikel yang terdapat dalam Shadow Library biasanya adalah buku-buku langka dan berbayar. Situs ini merupakan situs non-resmi yang dikembangkan oleh para penggiat ilmu pengetahuan. Karena bersifat non-resmi, situs-situs semacam ini terkadang tidak bisa diakses atau mengalami pergantian domain secara berkala.

No	Nama Situs	Tautan	Deskripsi
1	Library Genesis	http://libgen.rs/	Menyediakan berbagai buku, jurnal, dan artikel-artikel
2	Sci-Hub	https://sci-hub.mksa.top/	Menyediakan jurnal, buku, dan artikel yang umumnya berbayar
3	Z Library	https://z-lib.org/	Menyediakan berbagai buku, jurnal, dan artikel-artikel
4	Open Access Theses and Dissertations	https://oatd.org/	Menyediakan tesis dan disertasi

Lampiran 5

Langkah-langkah pembuatan presensi (*absensi*) untuk siswa pada grup Telegram menggunakan “bot”

- 1) Buka aplikasi Telegram dan buat grup terlebih dahulu.
- 2) Masuk ke kolom pencarian (*Search*), lalu mengetik “pollr”.
- 3) Lalu pilih menu “Mulai”/”Start” di bagian paling bawah.
- 4) Pilih menu “Create poll”.
- 5) Ketikkan keterangan, misalnya “Daftar Hadir Mata Pelajaran Teori Musik Jumat, 12 Oktober 2021”.
- 6) Ketikkan keterangan selanjutnya dengan menuliskan “Hadir”.
- 7) Setelah selesai ketik “Done”/”selesai”.
- 8) Lalu pilih menu “Share Pol” dan bagikan ke grup kelas daring yang sudah dibuat sebelumnya.

Lampiran 6

Langkah-langkah pembuatan kuis menggunakan “bot” Telegram

- 1) Buka aplikasi Telegram.
- 2) Di kolom pencarian ketikkan “Quizbot”, kemudian masuk ke dalamnya.
- 3) Pada bagian bawah terdapat menu “Mulai”/”Start”.
- 4) Pilih menu “Buat kuis baru”/”Create new quiz”.
- 5) Ketikkan judul kuis, misalnya “Quiz teori musik”
- 6) Ketikkan petunjuk pengerjaan soal, misalnya dengan mengetik “Pilihlah jawaban yang paling benar”.
- 7) Pilih menu “Buat pertanyaan”/”Create a question” yang ada di bagian bawah. Akan muncul kolom pertanyaan dan jawaban. Buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, serta kunci jawabannya.
- 8) Setelah selesai, pilih menu “Buat”/”Create” pada bagian pojok kanan atas.
- 9) Setelah selesai membuat, lakukan langkah-langkah sebelumnya untuk membuat soal berikutnya.

- 10) Setelah selesai membuat soal, ketikkan “/done”.
- 11) Kemudian akan muncul batas waktu dalam mengerjakan masing-masing soal, pilih mana yang sesuai.
- 12) Kemudian akan muncul pilihan untuk mengacak soal atau tidak, silahkan pilih salah satu.
- 13) Setelah semua proses selesai pilih menu “Bagikan kuis”/”Share quiz” dan kirimkan ke grup.
- 14) Soal kuis sudah bisa dikerjakan.



GLOSARIUM

- artificial intelligence (AI)* : sebuah teknologi kecerdasan buatan yang mampu mengoperasikan berbagai macam fungsi dalam komputer/aplikasi
- asynchronous learning* : Pembelajaran yang tidak terjadi secara langsung. Ini biasanya digunakan untuk pembelajaran daring. Misalnya pembelajaran menggunakan e-mail, LMS, yang tidak bertatap muka secara *real-time*
- backing track* : suatu fail audio atau MIDI instrumental yang digunakan untuk mengiringi permainan musik tertentu
- bandwidth* : kapasitas kabel atau perangkat internet yang berhubungan dengan kecepatan transfer data
- big data* : mahadata
- blended learning* : pembelajaran campuran
- blogging* : aktivitas menyebarkan informasi digital menggunakan blog

<i>bookmark;</i> <i>bookmarking</i>	:	fitur dalam suatu <i>browser</i> atau aplikasi tertentu untuk menyimpan atau menandai suatu informasi atau konten digital
<i>bring your own device (BYOD)</i>	:	kebijakan dalam pembelajaran untuk membawa alat atau perangkat (<i>laptop/smartphone</i>) pembelajaran masing-masing
<i>browser</i>	:	disebut juga sebagai <i>browser web</i> , merupakan aplikasi untuk melakukan penelusuran digital untuk mengakses berbagai informasi, misalnya Google, dan Yahoo
perundungan	:	intimidasi, pelecehan, atau penghinaan yang dilakukan seseorang kepada orang lain
<i>chord</i>	:	kumpulan nada-nada yang membentuk harmoni tertentu
<i>cloud Storage</i>	:	penyimpanan awan, sebuah teknologi penyimpanan pada <i>server</i> komputer tertentu yang memungkinkan data untuk diakses menggunakan akun platform tertentu
<i>compressed</i>	:	fail digital (audio, video, gambar, dokumen) yang diperkecil
<i>conductor</i>	:	dirigen
<i>copy-paste</i>	:	menyalin dan menempelkan informasi atau teks tertentu dari satu dokumen ke dokumen lain
<i>course management system (CMS)</i>	:	situs untuk mengelola aplikasi atau sumber belajar digital
<i>cyber</i> perundungan	:	intimidasi, pelecehan, atau penghinaan yang dilakukan di dunia virtual

<i>delayed</i>	:	bersifat tidak langsung (dalam konteks pembelajaran daring), misalnya dalam pembelajaran daring menggunakan surel atau aplikasi LMS
<i>digital audio workstation (DAW)</i>	:	aplikasi untuk merekam suara, <i>mixing</i> , <i>mastering</i> , dan mengolah suara menjadi sebuah komposisi musik yang lengkap
<i>digital ethics</i>	:	etika digital; kemampuan menyadari dan menggunakan teknologi sesuai dengan moral dan aturan yang disepakati
<i>digital native</i>	:	masyarakat yang lahir di era digital dan sangat dekat dengan teknologi digital dan media sosial
<i>direct learning</i>	:	pembelajaran langsung atau tatap muka
<i>ear training</i>	:	sebuah pelatihan pendengaran untuk meningkatkan kemampuan mendengar dalam teori musik. Biasanya materi yang dipelajari tentang mendengar dan menuliskan ritmik, melodi
<i>editing (video)</i>	:	proses merapikan dan mengolah sebuah data audio/video/gambar menjadi layak untuk dikonsumsi
<i>e-learning</i>	:	pembelajaran elektronik atau digital
<i>end</i>	:	fitur dalam aplikasi Zoom Meeting untuk mengakhiri pertemuan
<i>enrollment</i>	:	pendaftaran dalam sebuah sistem LMS atau CMS
<i>eurhythmics</i>	:	metode pembelajaran musik yang dikembangkan oleh Émile Jaques-Dalcroze berhubungan dengan ritmik, struktur, dan ekspresi gerakan
<i>flipped classroom</i>	:	pembelajaran terbalik

<i>front of house</i> (FoH)	:	tempat di mana seorang teknisi suara atau musik melakukan pengaturan menggunakan <i>mixer</i>
<i>gadget</i>	:	gawai atau perangkat elektronik yang multifungsi seperti <i>smartphone</i>
<i>higher order thinking skills</i> (HOTS)	:	kemampuan kognitif yang melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menciptakan
<i>hybrid-courses</i>	:	pembelajaran campuran
<i>interactivity</i>	:	kemampuan (teknologi) untuk saling berkomunikasi, berinteraksi, atau ter-sinkronisasi satu sama lain
<i>internet of things</i> (IoT)	:	konsep penggunaan internet untuk akses dan kemudahan aktivitas manusia
<i>Leave</i>	:	fitur dalam aplikasi Zoom Meeting untuk mengakhiri pertemuan
<i>Learning Loss</i>	:	kondisi hilangnya pengetahuan dan keterampilan secara umum maupun spesifik. Kondisi ini merupakan sebuah kemunduran akademik karena kondisi tertentu. Misalnya saat pandemi Covid-19 di mana seluruh pembelajaran dilakukan secara daring.
<i>learning management system</i> (LMS)	:	sistem digital pengelola pembelajaran yang berbentuk aplikasi
<i>looping performance</i>	:	sebuah pertunjukan musik yang diperagakan biasanya seorang diri menggunakan perangkat perekaman khusus. Perangkat ini memungkinkan seseorang merekam berbagai alat musik secara bergantian dan diulang-ulang

<i>lower order thinking skills (LOTS)</i>	:	kemampuan kognitif yang melibatkan kemampuan mengingat, mengerti, dan menerapkan
<i>massive open online courses (MOOCs)</i>	:	pembelajaran berbasis daring dan terbuka diikuti oleh berbagai peserta di dunia virtual.
<i>microphone</i>	:	perangkat untuk mengubah sinyal akustik menjadi energi listrik. Alat ini berguna untuk meningkatkan volume suara, merekam, dan berkomunikasi dalam ruang virtual.
<i>minus one</i>	:	suatu fail audio atau MIDI instrumental yang digunakan untuk mengiringi permainan musik tertentu
<i>luring</i>	:	pembelajaran yang terjadi secara tata muka; luring
<i>online</i>	:	pembelajaran yang terjadi secara daring
<i>Orff-Schulwerk out of the box</i>	:	metode pembelajaran musik yang dikembangkan oleh Carl Orff : cara berpikir di luar kebiasaan umum atau hal-hal yang terjadi secara konvensional
<i>persistence</i>	:	kuat dalam menyalurkan informasi
<i>pitch</i>	:	tinggi rendahnya nada
<i>posting</i>	:	melakukan pembagian informasi, data, atau “status” di media sosial dan internet
<i>project-based learning (PBL)</i>	:	pembelajaran berbasis proyek
<i>public figure</i>	:	orang-orang yang dikenal dan memiliki pengaruh
<i>real-time</i>	:	pengoperasian komputasi berupa data dalam waktu yang sama

<i>reward and punishment</i>	: metode pembelajaran yang memberikan penghargaan untuk siswa yang berprestasi dan hukuman bagi siswa yang tidak berprestasi atau melakukan kesalahan
<i>remote learning</i>	: pembelajaran jarak jauh (PJJ)
<i>remote blended learning</i>	: pembelajaran campuran jarak jauh
<i>replicability</i>	: memiliki konsistensi hasil yang sama
<i>repository</i>	: semacam ruang penyimpanan atau perputakaan digital
sampel <i>audio</i>	: contoh fail audio berupa potongan atau fail utuh yang diciptakan untuk kepentingan pembuatan musik tertentu
<i>scaffolding</i>	: teknik membelajarkan siswa dengan memberikan mereka tanggung jawab yang lebih besar
<i>scalibility</i>	: keluasan sistem jaringan
<i>score</i>	: partitur atau notasi musik
<i>searchability</i>	: kemampuan (informasi) untuk mudah untuk diakses
<i>self-directed blended learning</i>	: merupakan istilah lain untuk menyebutkan <i>a la carte model</i>
<i>smartphone</i>	: perangkat pintar berbentuk ponsel multifungsi
<i>spreadsheet</i>	: program komputer yang berfungsi untuk menyimpan data, mengolah, dan menampilkan data dalam bentuk kolom dan baris, misalnya aplikasi Excel
<i>stop video</i>	: fitur dalam aplikasi Zoom Meeting untuk mematikan fungsi kamera

<i>suzuki</i>	:	metode pembelajaran musik yang dikembangkan oleh Shin'ichi Suzuki pada pertengahan abad ke-20
<i>streaming/live streaming</i>	:	menyiarkan secara langsung (<i>real-time</i>) sebuah aktivitas digital
<i>supplemental</i>	:	bersifat tambahan (dalam sebuah pembelajaran)
<i>synchronous learning</i>	:	Pembelajaran langsung yang dilakukan secara <i>real-time</i>
<i>teleconference</i>	:	Pertemuan daring atau virtual menggunakan platform tertentu, seperti Zoom
<i>template</i>	:	dokumen atau informasi yang diarsipkan; bisa digunakan untuk memudahkan pekerjaan di kemudian hari
<i>tutti</i>	:	istilah musik; memainkan beberapa instrumen musik dengan pola tertentu secara bersamaan
<i>web application</i>	:	aplikasi web; suatu perangkat aplikasi yang dapat diakses melalui <i>web browser</i> tanpa melakukan instalasi

Buku ini tidak diperjualbelikan

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, G. (Ed.). (1986). *The new Oxford history of music: Concert music 1630–1750* (Vol. 6th). Oxford University Press.
- Al-Bahrani, A., Patel, D., & Sheridan, B. J. (2015). *Engaging students using social media: The students' perspective*. Northern Kentucky University.
- Al-Bahrani, A., & Patel, D. (2015). Incorporating Twitter, Instagram, and Facebook in economics classrooms. *The Journal of Economic Education*, 46(1), 56–67. <https://doi.org/10.1080/00220485.2014.978922>
- Albert, D. J. (2015). Social media in music education: Extending learning to where students “Live”. *Music Educators Journal*, 102(2), 31–38. <https://doi.org/10.1177/0027432115606976>
- Alexa. (2022). *Alexa - Top sites in Spain - Alexa*. <https://www.alexa.com/topsites/countries/ES>
- Alffy Rev. (2021). *One man band by Alffy Rev live looping performance (Eps. 1) Memories remain*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-vfuV-XcQT0>
- Alfianto, F., Florentinus, T. S., & Utomo, U. (2014). Pengembangan instrumen penilaian apresiasi seni musik materi seni budaya sekolah menengah pertama. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 3(2), 44–52.

- Alfianto, F., Florentinus, T. S., & Utomo, U. (2015). Pengembangan instrumen penilaian apresiasi seni musik materi seni budaya sekolah menengah pertama. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 4(2), 82–90.
- Almanda, H. H. (2020). *Pendidikan seni musik sebagai implementasi konsep merdeka belajar (konsep merdeka belajar dalam pendidikan seni musik)*. Dalam Seminar Nasional Seni dan Desain: “Reorientasi dan Implementasi Keilmuan Seni Rupa dan Desain dalam Konteks Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (MBKM)” (pp. 27–32). Universitas Negeri Surabaya.
- Amer, K., & Noujaim, J. (Director). (2019). *The great hack* [Film]. The Others.
- Atkins, D. E., Brown, J. S., & Hammond, A. L. (2007). *A review of the open educational resources (OER) movement: Achievements, challenges, and new opportunities*. The William and Flora Hewlett Foundation.
- Banks, S. (2006). Collaboration for inter-cultural e-learning: A Sino-UK case study. Dalam L. Markauskaite, P. Goodyear, & P. Reimann (Eds.), *Proceedings of the 23rd annual ascilite conference: Who's learning? Whose technology?* (Vol. 1, pp. 71–77). Sydney University Press.
- Bauer, W. I. (2010). Your personal learning network: Professional development on demand. *Music Educators Journal*, 97(2), 37–42.
- Bauer, W. I. (2014). *Music learning today: Digital pedagogy for creating, performing, and responding to music*. Oxford University Press.
- Bederson, B., Druin, A., Weeks, A., Rose, A., & Browne, T. (2021). *ICDL - International children's digital library*. <http://en.childrenslibrary.org/>
- Berger, A. M. B. (2005). *Medieval music and the art of memory*. University of California Press.
- Blake, J. N. (2018). Distance learning music education: An overview of history, literature, and current trends. *Journal of Online Higher Education*, 2(3), 1–22.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans Green and Co Ltd.
- Bolden, B. (2013). Learner-created siniers: students' stories with music. *Music Educators Journal*, 100(1), 75–80.
- Bonk, C. J., Lee, M. M., Reeves, T. C., & Reynolds, T. H. (Eds.). (2015). *MOOCs and open education around the world*. Routledge.

- Bossu, C., Brown, M., & Bull, D. (2012). *Do open educational resources represent additional challenges or advantages to the current climate of change in the Australian higher education sector?* Proceeding presented at the The 29th Annual Conference of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education (ASCILITE 2012), Australia. <https://eprints.usq.edu.au/23472/>
- Brown, A. (2014). *Music technology and education: Amplifying musicality* (2nd ed.). Routledge.
- Buchanan, R. (2019). Digital ethical dilemmas in teaching. Dalam *Encyclopedia of teacher education*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6_150-1
- Butcher, N. (2015). *A basic guide to open educational resources (OER)*. (A. Kanwar & S. Uvalic'-Trumbic', Eds.). Commonwealth of Learning and UNESCO.
- Calderón-Garrido, D., & Gustems-Carnicer, J. (2021). Adaptations of music education in primary and secondary school due to COVID-19: the experience in Spain. *Music Education Research*, 23(2), 139–150. <https://doi.org/10.1080/14613808.2021.1902488>
- Camlin, D. A., & Lisboa, T. (2021). The digital 'turn' in music education (editorial). *Music Education Research*, 23(2), 129–138. <https://doi.org/10.1080/14613808.2021.1908792>
- Cayari, C. (2011). The YouTube effect: How YouTube has provided new ways to consume, create, and share music. *International Journal of Education & the Arts*, 12(6), 1–28.
- Cayari, C. (2018). Connecting music education and virtual performance practices from YouTube. *Music Education Research*, 20(3), 360–376. <https://doi.org/10.1080/14613808.2017.1383374>
- Chau, C. (2011). YouTube as a participatory culture. *New Directions for Youth Development*, 128, 65–74. <https://doi.org/10.1002/yd.376>
- Coutinho, C., & Mota, P. (2011). Web 2.0 technologies in music education in Portugal: Using siniers for learning. *Computers in the Schools*, 28(1), 56–74. <https://doi.org/10.1080/07380569.2011.552043>
- Crawford, R. (2017). Rethinking teaching and learning pedagogy for education in the twenty-first century: blended learning in music education. *Music Education Research*, 19(2), 195–213. <https://doi.org/10.1080/14613808.2016.1202223>

- Cremata, R. (2021). A model for online music education. Dalam Information Reso Management Association (Ed.), *Research anthology on developing effective online learning courses* (193–216). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8047-9.ch012>
- Curts, E. (2018). *Learning music, art, science, math and more with chrome music lab*. <https://www.controlaltachieve.com/2018/12/chrome-music-lab.html>
- Curts, E. (2019). *Google tools and activities for music education*. <https://www.techlearning.com/news/google-tools-and-activities-for-music-education>
- Dennis. (2020). Music with Mrs. Dennis. <http://musicwithmrsdennis.blogspot.com/>
- Deutsche Grammophon - DG. (2020). *John Williams & Vienna Philharmonic- Williams: Theme from "Jurassic Park"*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-NqaupGcCpw>
- Doggett, A. A., Fountain, E. L., Mazur, H. L., & Stillings, S. (2021). *Improving virtual music education and interaction methods at crocodile river music*. Crocodile River Music.
- Donlan, L. (2014). Exploring the views of students on the use of Facebook in university teaching and learning. *Journal of Further and Higher Education*, 38(4), 572–588. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2012.726973>
- Dorfman, J. (2013). *Theory and practice*. Oxford University Press.
- Dr. Selfridge Music. (2022). *Dr. Selfridge live band show Feb 20 - Ask your band questions!* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SvKbiu8dzt4>
- Earle, R. S. (2002). The integration of instructional technology into public education: Promises and challenges. *Educational Technology*, 42(1), 5–13.
- Ebner, M., Lorenz, A., Lackner, E., Kopp, M., Kumar, S., Schön, S., & Witke, A. (2016). How OER enhance MOOCs - A Perspective from German-Speaking Europe. Dalam *Open Education: From OERs to MOOCs* (pp. 205–220). Springer https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-662-52925-6_11

- Fhesti, M. S. (2017). Maximizing Telegram application for teaching reading (Vol. 1, pp. 228–233). Dalam *Proceedings of the 4th UAD TEFL international conference*. <https://doi.org/10.12928/utic.v1.171.2017>
- Garrison, D. R. (2003). Cognitive presence for effective asynchronous online learning: The role of reflective inquiry, self-direction and metacognition. *Elements of Quality Online Education: Practice and Direction*, 4(1), 47–58.
- Gibson, S.-J. (2021). Shifting from offline to online collaborative music-making, teaching and learning: perceptions of Ethno artistic mentors. *Music Education Research*, 23(2), 151–166. <https://doi.org/10.1080/14613808.2021.1904865>
- Giebelhausen, R. (2015). What the tech Is going on? Social media and your music classroom. *General Music Today*, 28(2), 39–46.
- Graham, A., Powell, M. A., & Taylor, N. (2013). Ethical research involving children. UNICEF Office of Research. <https://childethics.com/>
- Grout, D. J., Burkholder, J. P., & Palisca, C. V. (2014). *A history of western music (Ninth edition)*. W. W. Norton & Company.
- Gulish, S. (2020). *Teaching music online: Strategies and resources*. <https://flat-books.com/teaching-music-online-strategies-and-resources/>
- Habersat, B. (2020). *The Shed*. <https://shedthemusic.com>
- Hidayatullah, R. (2017). *Lanskap musik nonteks*. Arttex.
- Hidayatullah, R. (2018). Oer, open access-digital literacy in art education technology based. Dalam *Proceeding of international Indonesia conference on interdisciplinary studies* (pp. 200–206). LPPM University of Lampung (Unila). <http://iicis.fisip.unila.ac.id/>
- Hidayatullah, R. (2020). Kreativitas dalam pendidikan musik. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(1), 1–7. 10.24036/musikolastika.v2i1.32
- Hwang, Y. (2023). When makers meet the metaverse: Effects of creating NFT metaverse exhibition in maker education. *Computers & Education*, 194, 104693. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104693>
- Sari, D. I, Rejekiningsih, T., & Muchtarom, M. (2020). Students' digital ethics profile in the era of disruption: An overview from the internet use at risk in Surakarta City, Indonesia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14, 82. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12207>

- Aziz I. (2020). Find 'indra aziz' on TikTok | TikTok Search [Social Media]. Diakses pada 4 June 2023. <https://www.tiktok.com/search/video?q=indra%20aziz&t=1685883502309>
- Ison, D. C. (2014). Does the online environment promote plagiarism? A comparative study of dissertations from Brick-and-Mortar versus online institutions. *Journal of Online Learning and Teaching*, 10(2), 272–282.
- Jackson, N., Oliver, M., Shaw, M., Wisdom, J. (2006). *Developing creativity in higher education: An imaginative curriculum (1st ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203016503>
- James, C. (2014). *Disconnected youth, new media and the ethics gap*. The MIT Press.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Josef, D., Nethsinghe, R., & Cabedo-Mas, A. (2019). “We learned lots in a short time”: Cultural exchange across three universities through songs from different lands. *International Journal of Music Education*, 38(2), 177–193.
- Karvounidis, T., Chimos, K., Bersimis, S., & Douligeris, C. (2014). Evaluating Web 2.0 technologies in higher education using students' perceptions and performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(6), 577–596. <https://doi.org/10.1111/jcal.12069>
- Kenny, A. (2016). *Communities of musical practice*. Routledge.
- Kentnor, H. (2015). Distance education and the evolution of online learning in the United States. *Curriculum and Teaching Dialogue*, 17(1–2), 21–34.
- Klopper, C. (2010). Intercultural musicianship: A collective and participatory form of music exchange across the globe. *Australian Journal of Music Education*, 1, 48–57.
- Koutsoupidou, T. (2014). Online distance learning and music training: Benefits, drawbacks and challenges. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, 29(3), 243–255, DOI: 10.1080/02680513.2015.1011112

- Kruse, N. B., & Veblen, K. K. (2012). Music teaching and learning online: Considering YouTube instructional videos. *Journal of Music, Technology and Education*, 5(1), 77–87. https://doi.org/10.1386/jmte.5.1.7,7_1
- Lorentzen, L. (2020). *Lion sleeps tonight*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4FGfulYwgvk>
- Lisboa, T., Jónasson, P., & Johnson, C. (2022). Synchronous online learning, teaching, and performing (Hardback) (In press). Dalam G. E. McPherson (Ed.), *The Oxford handbook of music performance* (Vol. 2). Oxford University Press. <https://global.oup.com/academic/product/the-oxford-handbook-of-music-performance-volume-2-9780190058869?cc=gb&lang=en&>
- Lowe, G., & Belcher, S. (2012). Direct instruction and music literacy: One approach to augmenting the diminishing? *Australian Journal of Music Education*, (1), 3–13.
- Lower Moreland High School String Orchestra. (2019). *How to play Senorita by Shawn Mendes and Camila Cabello on the violin*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PY2TeDNfZkc>
- Lu, X., Lu, Z., & Liu, C. (2020). Exploring TikTok use and non-use practices and experiences in China. Dalam G. Meiselwitz (Ed.), *Social computing and social media. participation, user experience, consumer experience, and applications of social computing* (Vol. 12195, pp. 57–70). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49576-3_5
- Marzano, R. J. (2006). *Classroom assessment and grading that work*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Maurer, H. (2014). Does the internet make us stupid? *Communications of the ACM*, 58(1), 48–51. <https://doi.org/10.1145/2629544>
- Mendoza, K. K. R., & García, A. Y. G. (2022). Relationship between collection and NFT and metaverses in education. *Metaverse*, 3(1), 1–9. <http://dx.doi.org/10.54517/met.v3i1.1806>
- Miksza, P. (2013). The future of music education: Continuing the dialogue about curricular reform. *Music Educators Journal*, 99(4), 47.
- Milyartini, R. (2009). *Evaluasi pendidikan musik*. CV Bintang Warli Artika.

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Moghavvemi, S., & Janatabadi, H. S. (2017). Incremental impact of Facebook on students' use of e-Learning. *British Journal of Educational Technology*. <http://dx.doi.org/10.1111/bjet.12545>.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., Jaafar, N. I., & Kasem, N. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of youtube. *The International Journal of Management Education*, 16(1), 37–42. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.12.001>
- Music Theory Help. (t.t). Music Theory Help. [Facebook]. Diakses pada Mei 6, 2022. <https://www.facebook.com/groups/838067813321450>
- National Commission for Culture and the Arts. (1999). *Music curriculum*. The Stationery Office. https://www.curriculumonline.ie/getmedia/6d3a3e34-69ed-464e-9d3e-002ab7e47140/PSEC04c_Music_Curriculum.pdf
- OpenLearn. (2019). *Digital literacy: Succeeding in a digital world*. The Open University. <http://www.open.edu/openlearn/education/educational-technology-and-practice/educational-practice/english-grammar-context/content-section-0>
- Palmquist, J. E., & Barnes, G. V. (2015). Participation in the school orchestra and string teachers Facebook v2 group: An online community of practice. *International Journal of Community Music*, 8(1), 93–103.
- Pitler, H., Hubbell, E. R., Kuhn, M., & Malenoski, K. (2007). *Using technology with classroom instruction that works*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Rans Entertainment. (2021). *Anniversary Gigi 27 for all*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AvhS7IQNgck>
- Rijal, S., & Sukmayadi, Y. (2021). The use of the TikTok application as a music learning media for junior high school students. Dalam *Proceedings of the 3rd international conference on arts and design education (ICADE 2020)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.023>
- Rotman, D., Golbeck, J., & Preece, J. (2009). The community is where the rapport is -- on sense and structure in the youtube community. Dalam *Proceedings of the fourth international conference on commu-*

- nities and technologies - C&T '09* (p. 41). ACM Press. <https://doi.org/10.1145/1556460.1556467>
- Selwyn, N. (2016). *Is technology good for education?* Polity Press.
- Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4–31. <https://doi.org/10.3102/0013189x015002004>
- Sing King. (2021). Céline Dion - It's all coming back to me now (Karaoke version). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=q2VpIxVFcrk>
- Slattery, P. (2006). *Curriculum development in the postmodern era (2nd ed)*. Routledge.
- Spencer, H. (1890). The origin of music. *Mind*, 15(60), 449–468.
- Sprenger, M. B. (2010). *Brain-based teaching in the digital age*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar (21st ed.)*. Rosda Karya.
- Suharto, S. (2007). Pengembangan materi dan kegiatan pembelajarannya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan bidang seni musik. *Harmonia: Journal of Arts Research And Education*, 8(3), 1–8.
- Sukmayadi, Y. (2014). Musik kontemporer dalam kurikulum dan buku sekolah di Jerman. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 15(2), 169–178. <https://doi.org/10.24821/resital.v15i2.851>
- Taavola, K. (2019). Review of gateways to understanding music by Timothy Rice and Dave Wilson. *Journal of Music Theory Pedagogy*, 33.
- Theory_of_music. (2020). Music Theory Lessons! (@theory_of_music_) | Instagram [Social Media]. Retrieved 4 June 2023, from <https://www.instagram.com/p/CGUAiSggZ7V/>
- Tobias, E. S. (2020). Envisioning pedagogical possibilities of social media and sonic participation cultures. *The Oxford Handbook of Social Media and Music Learning*. <https://doi.org/10.1093/oxford-hb/9780190660772.013.3>
- Trae Blanco. (2018). *PYWE rehearsal 2.7.18-YouTube*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7rPuTrpRWLI>

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. (2005). <http://www.jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/14tahun2005uu.htm>
- Using and preserving original sound in a meeting.* (2021). Zoom. <https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/115003279466-Using-and-preserving-original-sound-in-a-meeting>
- Utomo, U., & Ardiyarta, T. (2013). Pengembangan instrumen penilaian unjuk kerja (*performance assessment*) kompetensi ekspresi dan kreasi musik di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 13(1). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v13i1.2527>
- Ventura, M. D. (2016). Creating inspiring learning environments by means of digital technologies: A case study of the effectiveness of WhatsApp in music education. Dalam G. Vincenti, A. Bucciero, M. Helfert, & M. Glowatz (Eds.), *E-learning, e-education, and online training* (pp. 36–45). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-49625-2_5
- Visual Musical Minds. (2017). *Introduction to rhythm reading: Stage two*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cHad-I5AJT0>
- Waldron, J. (2012). Conceptual frameworks, theoretical models and the role of Youtube: Investigating informal music learning and teaching in online music community. *Journal of Music, Technology & Education*, 4(2–3), 189–200. https://doi.org/10.1386/jmte.4.2-3.189_1
- Waldron, J. (2013). User-generated content, YouTube and participatory culture on the web: Music learning and teaching in two contrasting online communities. *Music Education Research*, 15(3), 257–274. <https://doi.org/10.1080/14613808.2013.772131>
- Waterfield, S. (2019). *Who is Brittany Kaiser? Netflix documentary 'The Great Hack' casts light on central whistle-blower in Cambridge Analytica scandal*. Newsweek. <https://www.newsweek.com/netflix-cambridge-analytica-great-hack-brittany-kaiser-1451847>
- Weidner, B. N. (2020). *Music outside school*. <https://bnweidner.wixsite.com/musicoutsideschool>
- Whitaker, J. A., Orman, E. K., & Yarbrough, C. (2014). Characteristics of “music education” videos posted on YouTube. *Update: Applica*

tions of Research in Music Education, 33(1), 49–56. <https://doi.org/10.1177/8755123314540662>

Zhao, X., & Si, Y.-W. (2021). NFTCert: NFT-based certificates with online payment gateway. Dalam *2021 IEEE International Conference on Blockchain (Blockchain)* (538–543). <https://doi.org/10.1109/Blockchain53845.2021.00081>

Buku ini tidak diperjualbelikan

TENTANG PENULIS



Riyan Hidayatullah yang memiliki gelar Sarjana Pendidikan Musik dan Master di bidang Pendidikan Seni adalah seorang dosen di Program Studi Pendidikan Musik Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Spesialisasi alat musik yang dikuasai adalah gitar listrik dan kontra-bas. Pengalaman bermusik di antaranya menjadi pemain gitar di beberapa grup band, tergabung dalam orkestra Gita Bahana Nusantara dan beberapa orkestra di kota Bandung dan Jakarta.

Riyan merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dan kedua orang tuanya berprofesi sebagai guru. Kehidupan bermusiknya dimulai saat berusia 13 tahun mengikuti berbagai festival band dan kemudian memutuskan untuk menempuh pendidikan musik formal di Universitas Pendidikan Indonesia di Bandung. Program S-1 dan S-2 diselesaikan dalam waktu tujuh tahun. Kehidupan bermusiknya tidak pernah lepas dari pendidikan. Riyan pernah mengajar mulai jenjang pendidikan taman kanak-kanak sampai sekolah menengah

atas. Selain menjadi staf pengajar di Universitas Lampung, Riyan aktif menulis buku dan meneliti.

Beberapa buku yang pernah disusun di antaranya: *Dasar-dasar Musik dan Estetika Seni* (2016), *Lanskap musik nonteks tahun dan Pengantar seni pertunjukan Lampung* (2017). Buku terakhir yang diterbitkan adalah *Pendidikan Musik: Pendekatan Musik untuk Anak di era 4.0* (2019), *Pendidikan Musik di Era Digital (book chapter)* (2020), *Sistem Komunikasi Musikal dalam Gitar Tunggal Lampung Pesisir (book chapter)* (2021), *Metode Pembelajaran PISAan Lampung, dan Solfegio* (2021). Pada 2022, Riyan menulis buku *Analisis Musik, Pendidikan Musik: Sebuah Pendekatan Pembelajaran Untuk Anak di Era 4.0 (Revisi)*, dan *Tradisi Musik Orang Lampung*. Di tahun yang sama, Riyan menyelesaikan pendidikan doktornya di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Penulis dapat dihubungi melalui surel berikut: riyanhidayat28@gmail.com.

INDEKS

- Aplikasi web 8, 133, 218
Aristoteles 24
artefak 177
asinkronus 1, 12, 14, 15, 16, 17, 21,
42, 76, 92, 93, 122, 123, 124
bandwith 211
BDR 37, 204
blended learning 15, 37, 211, 221
Blog 125
Bloom 49, 56, 70, 220
bookmarking 125, 126
browser 8, 9, 85, 107, 128, 134, 194,
208, 212, 218
BYOD 29, 212
Chord 129, 212
cloud storage 31, 90, 132, 168, 179
Covid-19 xv, 4, 7, 13, 14, 15, 25, 36,
37, 40, 43, 46, 90, 96, 119,
197, 204, 215
DAW 11, 68, 86, 192, 213
digital ethics 27, 223
digital native 79
editing 11, 12, 75, 91, 141, 148
etika xvi, 1, 23, 24, 25, 26, 27, 28,
29, 30, 31, 35, 38, 39, 40
Flipped Classroom 18, 214
Gaming 152
global xix, xx, 24, 27, 29, 157, 225
Google 6, 8, 9, 15, 25, 27, 28, 31,
36, 40, 41, 42, 52, 54, 77, 78,
90, 94, 99, 101, 106, 107,
112, 117, 120, 121, 122, 128,
131, 132, 133, 134, 135, 140,
145, 168, 169, 174, 177, 178,
179, 180, 181, 192, 193, 212,
222
Instagram 3, 12, 27, 32, 41, 57, 77,
78, 80, 92, 120, 123, 125,
126, 139, 145, 152, 153, 154,
155, 157, 160, 161, 175, 186,
219, 227
instruction 72, 225, 226
Kodály 73
live streaming 49, 92, 93, 96, 149,

- 153, 175, 191, 201, 218
- LMS 2, 12, 16, 31, 32, 36, 42, 54, 56, 75, 90, 92, 97, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 117, 123, 128, 137, 146, 151, 161, 168, 174, 176, 180, 191, 195, 197, 200, 211, 214, 215
- looping performance* 215
- media sosial xvi, 1, 3, 6, 12, 13, 24, 25, 27, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 46, 49, 56, 77, 78, 80, 92, 120, 123, 125, 126, 128, 139, 140, 145, 146, 152, 153, 154, 157, 158, 159, 175, 189, 190, 193, 213, 216
- MIDI 134, 211, 216
- MOOCs 104, 106, 123, 215, 220, 222
- OER 106, 136, 137, 141, 146, 191, 192, 203, 220, 221, 222
- offline* 78, 223
- password* 105, 132
- pedagogi xvi, 2, 39, 42, 71, 72, 73, 75, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 117, 141, 142, 177, 189
- peer teaching* 34, 146
- podcast* 7
- portofolio 3, 173, 174, 177, 178, 179, 180, 181, 182
- project-based learning* 20, 216
- psikologis 124
- real-time* 15, 18, 21, 35, 42, 79, 92, 96, 99, 101, 122, 211, 218
- remote learning* 40, 90
- RPS 121
- sinkronus 1, 12, 14, 15, 16, 21, 42, 75, 92, 122, 123, 124, 195
- Skype 15, 42, 99
- smartphone 40, 212
- social networks* 125
- terpadu 51, 63
- TikTok 27, 32, 157, 158, 159, 160, 224, 225, 226
- TPACK 2, 82, 83, 84, 87, 88
- tutti 96
- Whatsapp iv, 3, 12, 16, 41, 77, 78, 101, 110, 155, 175
- Wi-Fi 122
- YouTube 3, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 31, 32, 40, 55, 75, 77, 78, 80, 90, 91, 94, 95, 96, 101, 102, 106, 112, 113, 117, 120, 121, 124, 125, 128, 131, 137, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 156, 157, 160, 162, 175, 181, 186, 190, 191, 202, 219, 221, 222, 225, 226, 227, 228
- Zoom 13, 15, 19, 20, 25, 31, 35, 41, 42, 87, 94, 95, 98, 99, 100, 101, 122, 123, 156, 195, 205, 214, 215, 217, 218, 228



Pembelajaran **MUSIK** Secara Daring

Pandemi Covid-19 mendorong kesadaran masyarakat untuk menyesuaikan segala aktivitas dilakukan secara daring, termasuk aktivitas belajar. Proses belajar dan bekerja dari rumah menjadi solusi karena ruang gerak secara fisik sangat terbatas. Hal ini kemudian memunculkan berbagai ide kreatif untuk memulai pembelajaran jarak jauh.

Buku ini hadir karena masih banyak tenaga pendidik musik yang belum mengetahui proses penyesuaian pembelajaran secara daring. Buku ini dapat dinikmati oleh semua pihak yang membutuhkan pengetahuan terbaru tentang pembelajaran musik secara daring.

Buku ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara lengkap tentang pembelajaran dan pengajaran musik secara daring. Informasi yang terdapat dalam buku ini berupa penyajian secara deskripsi, visual, dan diharapkan dapat diterima bagi seluruh pembaca dan pemelajar.

Selamat membaca!

BRIN Publishing
The Legacy of Knowledge

Diterbitkan oleh:
Penerbit BRIN, anggota Ikapi
Gedung B.J., Habibie Lt. 8,
Jln. M.H. Thamrin No. 8,
Kota Jakarta Pusat 10340
E-mail: penerbit@brin.go.id

DOI 10.55981/brin.595



e-ISBN 978-623-8372-12-6



9 786238 372126