

Pelatihan Menulis Notasi Lagu Bagi Mgmp Seni Budaya Smp Kabupaten Semarang Pada Media Pembelajaran Virtual Di Era Covid-19

Nafik Salafiyah¹, Slamet Haryono², Moh.Muttaqin³, Sheila Vallenta Ciptoningtyas⁴

¹Universitas Negeri Semarang, Jurusan Sendratasik, Semarang

²Universitas Negeri Semarang, Jurusan Sendratasik, Semarang

³Universitas Negeri Semarang, Jurusan Sendratasik, Semarang

⁴Universitas Negeri Semarang, Jurusan Sendratasik, Semarang

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang: Jl. Sekaran, Telp/Fax 024-8508010
E-mail: ¹nafik.salafiyah@mail.unnes.ac.id ²slamet.haryono@mail.unnes.ac.id
³muttaqinm@mail.unnes.ac.id ⁴sheilavallen11@students.unnes.ac.id

Abstrak

Terbentuknya ide pelatihan ini karena melihat kondisi pandemi yang mengharuskan para guru terampil dengan teknologi musik. dengan diadakannya pelatihan ini tidak lain untuk mempersiapkan guru Seni Budaya SMP Kabupaten Semarang baik bidang seni musik, sening tari, dan seni rupa agar terampil dan kreatif dalam menulis notasi lagu menggunakan font “parnumation 3.0”. font ini terbukti dapat dimanfaatkan untuk menulis beragam notasi lagu (notasi angka), baik notasi yang sudah ada, notasi hasil arransemen, notasi hasil ciptaan masing – masing guru, bahkan dapat dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar virtual. Mengingat parnumation adalah softwere berbasis komputer , akan memudahkan guru menjalankan pembelajaran virtual (Zoom/ Google meet) hanya dengan cara share screen halaman word notasi yang telah di tulis. Untuk mencapai tujuan tersebut, pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah, tanya jawab, praktik, dan evaluasi. Dengan meningkatnya kompetensi dan keterampilan dari guru setelah pelatihan ini diharapkan dapat menerapkan pembelajaran pada peserta didik di sekolah masing-masing. Dengan begitu pembelajaran seni musik pada sub materi bernyanyi (membaca notasi) di masa pandemi covid-19 tetap berjalan optimal. Namun tidak menutup kemungkinan diluar kondisi pandemi para peserta pelatihan dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilannya secara mandiri untuk menulis partitur lagu, mencipta lagu, dan mengaransemen lagu. Mengingat seluruh peserta pelatihan telah menginstal softwere “parnumation 3.0” pada laptop masing – masing.

Kata Kunci : peningkatan, keterampilan, kreasi, notasi lagu.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, meningkatkan, kepribadian, dan jiwa bangsa membangun diri dan bertanggung jawab terhadap pembangunan negara. Tertuang dalam Bab 1 pasal 1 sistem Pendidikan Naional dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2001 Republik Indonesia yang memiliki kekuatan spiritual dan religius. Penguasaan diri, kepribadian, pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya melalui daring. Kebijakan, budi pekerti luhur dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri, masyarakat, bangsa dan negara. (Kemendiknas, 2003:3). Pendidikan berfungsi mempertahankan, melangsungkan, serta engembangan eksistensinya dengan beradaptasi dilingkungan sekitar. (Triyanto, 2017: 79).

Adanya organisasi profesi berupa MGMP juga memiliki beberapa tujuan, yaitu memperluas wawasan dan pengetahuan guru dalam hal, khususnya penguasaan substansi materi pembelajaran, penyusunan silabus, penyusunan bahan-bahan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran,

memaksimalkan pemakaian sarana/prasarana belajar, memanfaatkan sumber belajar. Memberikan kesempatan kepada anggota atau musyawarah kerja untuk berbagi pengalaman serta saling memberikan bantuan dan umpan balik. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Memberdayakan dan membantu anggota kelompok kerja dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran di sekolah. Mengubah budaya kerja anggota kelompok kerja atau musyawarah kerja dan mengembangkan profesionalisme di tingkat MGMP. Meningkatkan mutu proses pendidikan dan pembelajaran yang tercermin dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Meningkatkan kompetensi guru melalui kegiatan-kegiatan di tingkat MGMP.

Pandemi covid-19 memaksa percepatan di sektor pendidikan. Pembelajaran sekolah jarak jauh atau tatap muka virtual memaksa guru dan peserta didik untuk akrab dengan berbagai teknologi yang pada akhirnya semua materi pembelajaran harus di sampaikan melalui media virtual. (Rizqi, Hidayatulloh, and Hatta 2021) menerangkan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi atau adanya hubungan timbal balik antara pengajar dan pembelajar. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung atau virtual. Kegiatan tatap muka secara virtual dengan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti Zoom atau Google meet. (Mukti 2019). (Mukti, 2019) Pembelajaran virtual atau daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan jaringan internet, intranet dan ekstranet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya. Ia menyebutkan sebenarnya pendidikan daring adalah pendidikan dimana peserta didik mempunyai jarak yang jauh dari pendidik, sehingga pendidikan tidak dapat dilakukan secara tatap muka dan penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik harus dilakukan melalui media atau tatap muka virtual. Salah satu media teknologi pendukung bidang musik berupa software notasi balok seperti Sibelius, musecore, gitar pro, encore. Software notasi angka salah satunya berupa parnumation yang merupakan font notasi angka pada word berbasis komputer. dalam pelaksanaan pembelajaran selama kondisi normal oleh MGMP selalu menerapkan notasi angka baik pada materi membaca dan menulis notasi lagu. Notasi lagu yang diperoleh tidak lain diambil dari buku panduan, LKS, meminta bantuan ahli untuk menulis, serta tidak sedikit yang mengambil dari internet.

Dengan kondisi tersebut telah diperoleh data bahwa guru kurang berkompeten menguasai teknologi musik. Disisi lain guru seni musik dianjurkan untuk tetap melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum dalam kondisi apapun. (Astuti and Sudarman 2020) guru sesungguhnya banyak berperan dalam mensiasati metode pembelajaran. Kualitas metode akan menggambarkan kualitas guru serta mutu cara mengajar. Berbagai metode yang harus direncanakan, digunakan, dikembangkan, dan dinilai. Melihat situasi dan kondisi pandemic Covid-19 rupanya guru MGMP Seni Budaya belum siap menghadapi pembelajaran virtual, leh karena sebab tersebut perlu adanya kemampuan guru terampil di bidang teknologi musik, sehingga kesiapan guru mengajar dalam kondisi virtual dapat berjalan lancar. Sangat disadari untuk bisa beradaptasi dengan pembelajaran virtual di masa pandemi tidak bisa lepas dari keterampilan dalam mengoperasikan segala suatu yang berkaitan dengan teknologi. Dengan melihat kondisi di lapangan, pelatihan ini cukup mendesak untuk segera dilaksanakan karena menyangkut kebutuhan banyak siswa didik dalam proses belajar. Untuk meningkatkan keterampilan guru-guru seni budaya di masa pandemi selama covid-19 dipandang penting untuk diadakan kegiatan ini.

2. METODE

kegiatan pengabdian bagi masyarakat dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai upaya memecahkan masalah, yaitu 1.) Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta MGMP Seni Budaya, 2) Memakukan penyuluhan dan pelatihan, 3) Melakukan evaluasi pelatihan dengan emberikan tugas para peserta pelatihan, 4.) Mengukur keberhasilan pelatihan dengan melihat kelancaran dalam pengoperasian menulis notasi pada media teknologi, kesempurnaan susunan tulisan, dan keterbacaan notasi lagu. Dalam prosesnya kegiatan akan dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, latihan, dan tugas.

Berikut adalah began metode pelaksanaan program pengabdian yang mengacu pada kerangka pemecahan masalah sebagai berikut:



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Notasi Lagu merupakan metode dokumentasi tertulis dari sebuah lagu yang menyimpan semua informasi mengenai bagaimana music dimainkan dan dinyanyikan.pendokumentasian seperti ini memungkinkan seorang pemain music dapat memainkan lagu sesuai dengan bagaimana lagu tersebut diciptakan (Arief 2016)

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan ini berlangsung pada 4 November 2021. Agar pelaksanaan pelatihan ini berlangsung di Aula SMP N 2 Tuntang. Kabupaten Semarang dengan melibatkan sejumlah 25 orang peserta, sehingga setiap anggota diharapkan mampu menyerap hasil kegiatan ini dengan maksimal. Secara berantai mereka yang mengikuti kegiatan pelatihan dan penyuluhan ini diharapkan selanjutnya akan menerapkan ulang pada kegiatan pembelajaran selama masa pandemik ataupun seusai pandemik sehingga memperlancar pembelajaran secara virtual. Ada tiga tahapan kegiatan diantaranya sebagai berikut.



Gambar 1. Peserta menyiapkan media laptop sebagai awal pelatihan menulis notasi lagu

3.1. identifikasi ulang problematika kompetensi peserta Pelatihan menulis notasi lagu melalui pembelajaran seni music secara virtual

merupakn langkah awal sebelum penyampaian materi dengan menyebar angket berupa google form pada peserta pelatihan. Angket tersebut berisi pengalaman serta problematika nyata yang dialami para guru selama pembelajaran seni music yang berlangsung selama pandemi. Diperoleh hasil bahwa : Dari 22 peserta pelatihan telah memanfaatkan media aplikasi daring berupa Whatsapp, Google Classroom, dan Zoom

sebagai alat bantu pembelajaran tatap muka virtual yang besarnya masih dibawah 50% pada setiap semester nya dengan alasan adanya beberapa kendala yang dialami pada saat pembelajaran daring tatap muka virtual seperti masalah kuota internet dan jaringan internet yang mengakibatkan pembelajaran terganggu, guru yang notabene diatas 45 tahun mengalami kesulitan pengoperasian Zoom sehingga harus meminta bantuan pada orang lain seperti teman sejawat, rekan guru, guru Tik, atau anggota keluarga apabila sedang WFH (Work From Home).

Pada materi pembelajaran mengapresiasi lagu baik daerah, nusantara, dan mancanegara sesungguhnya bukan hanya melihat notasi lagu saja, akan tetapi bagaimana notasi tersebut dapat berwujud suara yaitu dengan cara dibaca, dinyanyikan, dan di dukung dengan memutar audio iringan musik. Pengalaman guru memberikan dukungan iringan musik pada pembacaan notasi masih tergolong jarang, hal tersebut disebabkan kurangnya kemampuan guru membuat iringan sendiri. Jika memang harus ada iringan atau video pembelajaran maka guru mengambil Langkah instan dari youtube. Materi pembelajaran bernyanyi tidak dapat lepas dari pembacaan notasi. Terwujudnya notasi lagu tidak luput dari proses penulisan notasi. Sumber materi notasi lagu sebagian besar diperoleh dari kopy internet dan dibuatkan oleh orang lain yang dianggap lebih ahli dibidangnya mengingat seni musik adalah rumpun dari mata pelajaran Seni Budaya yang terdiri dari Musik, Tari, Rupa, dan Teater. Jika memang notasi lagu tidak diperoleh dari internet maka untuk guru yang awam akan teknologi musik telah menulis notasi lagu dengan cara manual (tulis tangan) dengan alasan belum tahu software nya. Beberapa guru sudah familiar dengan teknologi penulisan notasi balok berupa software Sibelius, musecore, gitar pro dan finale dengan alasan penulisan notasi lebih mudah, rapi, efektif, dan efisien. Software tersebut adalah aplikasi penulisan notasi balok. Perlu diketahui bahwa dalam materi bernyanyi notasi yang di baca lebih praktis menggunakan notasi angka. Namun dari seluruh peserta pelatihan baru dua guru yang mengetahui aplikasi tersebut. Oleh karena itu pengabdian memberikan pelatihan menulis notasi angka pada guru Seni Budaya dengan langkah sebagai berikut.

3.2 Pelaksanaan Kegiatan menulis notasi lagu menggunakan ‘parnumation 3.0’.

Semua peserta masing-masing mempersiapkan laptop sebagai media yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan menulis notasi lagu dengan menggunakan font ‘parnumation’. 1) Langkah pertama semua peserta diberikan arahan untuk mendownload software ‘parnumation 2.0’ dari google. 2.) Berikutnya menginstal ‘parnumation 2.0. 3.) Selanjutnya pengecekan, apakah ‘parnumation’ sudah terbaca pada font masing-masing sehingga penulisan notasi angka dapat ditulis pada word.



Gambar 2. Pemaparan materi penulisan notasi menggunakan “parnumation 3 oleh Dr. Slamet Haryono, M.Sn

3.2.1 Pengoperasian dan penggunaan ‘parnumation’ sebagai pendukung pembelajaran music secara virtual.

(Ladesman and Tobing 2013), Parnumation atau pargodungan numbered notation adalah sebuah font yang dibuat dengan menggunakan aplikasi yang bernama High-Logic Font Creator. Pembuatan font ini

terinspirasi dari sebuah font untuk musik Jawa yang bernama KepatihanPro, jadi tidak heran urutan-urutan font Parnumation memiliki kemiripan dengan urutan KepatihanPro.

Font ini dinamakan parnumation Karena dikeluarkan oleh salah seorang warga <http://pargodungan.org>, dan ketika mencari keyword „numbered notation“ di Google, tidak ditemukan font yang benar-benar pas. Dari situlah muncul ide penciptaan penulisan notasi angka. Berikut cara penggunaan parnumation :

	<p>Not Oktaf tinggi</p> <p>Caranya :</p>	<p>(1 2 3 4 5 6 7)</p> <p>tekan shift dan angka 1 2 3 4 5 6 7</p>
	<p>Not oktaf rendah</p> <p>Caranya:</p>	<p>(1 2 3 4 5 6 7)</p> <p>ketik huruf q w e r t y u</p>
	<p>Not 1/8</p> <p>Caranya:</p>	<p>$\overline{3\ 5}$</p> <p>ketik huruf j , ketik angka 3, ketik huruf j lagi, spasi, ketik angka 5</p>
	<p>Not 1/16</p> <p>Caranya:</p>	<p>$\overline{\overline{6\ 7\ 6\ 5}}$</p> <p>Caranya: ketik huruf k, ketik angka 6, ketik huruf k lagi, ketik angka 7, ketik huruf k lagi, ketik angka 6, ketik huruf k lagi, ketik angka 5.</p>
	<p>Not dengan titik</p> <p>Caranya:</p>	<p>$\overline{. 5}$</p> <p>ketik huruf j , ketik tanda titik (.), ketik huruf j lagi, spasi, ketik angka 5.</p>
	<p>Not 1/8 dan 1/16</p> <p>Caranya:</p>	<p>$\overline{\overline{3\ 5\ 4}}$</p> <p>ketik huruf j, ketik angka 3, ketik huruf j lagi, spasi, ketik huruf k, ketik angka 5, ketik huruf k. Spasi, ketik angka 4</p>
	<p>Legato</p> <p>Caranya:</p>	<p>$\overline{\quad}$</p> <p>jika pendek (untuk 2 not) ketik huruf g, jika legato panjang, ketik huruf z, lalu ketik huruf x (kalau perlu beberapa kali , utk menyesuaikan panjang legato, lalu diakhiri dengan mengetik huruf c</p>

	<p>Garis bi-rama</p> <p>Caranya:</p>	<p> </p> <p>tekan sift dan tanda garis tegak lurus (letaknya di bawah tombol backspace)</p>
	<p>Kromatis atau mol</p> <p>caranya:</p>	<p><i>A</i></p> <p>tekan tanda /, baru menekan angka 4.</p>
<p>Tanda tanda yang lain tinggal dicoba2 pencet huruf2, nanti akan muncul tanda2 baca notasi angka.</p> <p>Misal Fermata : ketik huruf d.</p>		
<p>Catatan penting : jika ada pertanyaan “Apakah ketika file di save kemudian dibuka di komputer lain, tampilan font akan tetap sama?</p> <p>Tidak. Kecuali di komputer tersebut juga sudah terinstall <i>Parnumation</i>. Saya menyarankan file anda disave dalam format PDF agar bisa dibuka di tempat lain.</p>		



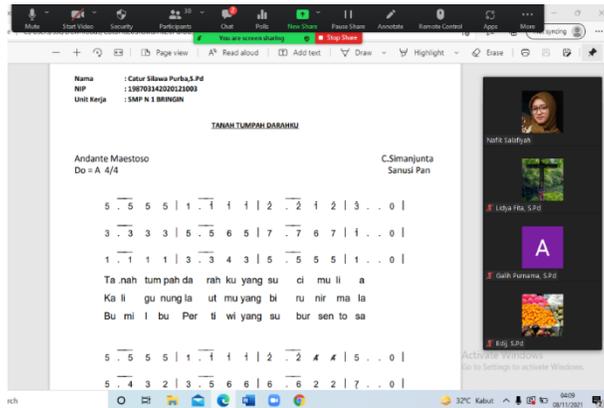
Gambar 3. Pendampingan peserta dalam praktik menulis notasi lagu oleh Nafik Salafiyah, S.Pd, M. Sn

untuk memasukkan lirik lagu menggunakan font biasa seperti Times New Roman atau Calibri. Caranya dengan letakkan kursor pada tempat yang diinginkan untuk disisipkan lirik lalu klik. Ubah font menjadi Times New Roman / yang lain kemudian tuliskan lirik lagunya. (Sinaga and Winangsit 2019) mengemukakan bahwa media penulisan notasi angka dapat dijadikan sebagai upaya penggunaan teknologi dalam proses belajar musik. Proses pelatihan dijalankan dengan pelan-pelan dan teliti mengingat peserta pelatihan belum familiar dan masih beradaptasi dengan teknologi ini.

Penerapan penulisan notasi angka ‘parnumation 2.0’ pada media virtual sebagai berikut:

1. Pengabdian beserta Bapak Ibu pelatihan bergabung dalam satu media virtual yaitu Zoom.
2. Sebagai contoh awal, pengabdian melakukan share screen pada word yang kosong, mengatur font ke ‘parnumation, menulis notasi lagu Nasional “ Tanah Air ku”
3. Bapak Ibu peserta pelatihan mengamati dan memerhatikan dari tampilan layar zoom sebagai media pembelajaran virtual.

4. Bapak Ibu Peserta pelatihan diminta untuk mempraktikkan satu per satu cara menulis notasi lagu pada media virtual seperti yang dicontohkan.



Gambar 4 . Catur Candra, S.Pd peserta pelatihan sedang melakukan share screen penulisan notasi dalam media virtual/ Zoom.

5. Dari keterampilan yang sudah dimiliki para peserta dalam menulis notasi lagu pada media virtual, diharapkan dapat menerapkannya pula pada pembelajaran seni musik pada peserta didik pada saat tatap muka virtual

3.3 Evaluasi

Untuk mengetahui keberhasilan sebuah kegiatan diperlukan adanya evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara evaluasi proses dan evaluasi akhir. Evaluasi proses dilakukan dengan cara memperhatikan dan menilai perkembangan keterampilan menulis notasi lagu, sedangkan evaluasi akhir dilakukan dengan cara menampilkan karya hasil tulisan menulis notasi lagu dari para peserta latihan. Evaluasi ini dilakukan selama pelatihan berlangsung dan akhir pelatihan. Kriteria keberhasilan kegiatan kepada masyarakat ini adalah (1) peserta pelatihan memenuhi kuota yang disediakan pengabdian, (2) peserta pelatihan mengikuti setiap tahapan pelatihan sampai selesai, (3) peserta pelatihan mampu menguasai Teknik menulis notasi lagu pada media virtual.



Gambar 5. Evaluasi kegiatan dan Penugasan untuk para peserta pelatihan

Untuk mengukur sejauh mana para peserta pelatihan menguasai materi yang disampaikan, dengan diberikan tugas satu partitur lagu berupa notasi angka yang wajib ditulis ulang menggunakan font “parrumation 2.0”. diberi waktu pengumpulan tugas paling lambat satu minggu setelah pelatihan berlangsung.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan bagi guru Seni Budaya Kabupaten Semarang dapat berjalan sesuai dengan rencana dimana terlihat sejak awal semua peserta sudah siap dengan laptop masing-masing sebagai media penulisan “Parnumation 0.3” sehingga proses pelaksanaan pelatihan berjalan lancar. Pelatihan ini sebagai upaya meningkatkan pengetahuan serta keterampilan guru Seni Budaya baik yang berasal dari seni musik ataupun yang berbeda. Melalui pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru Seni Budaya Kabupaten Semarang. Keterampilan tersebut diawali dari tahap pengoperasian “Parnumation 3.0, penulisan Parnumation 3.0, hingga pengaplikasian penulisan notasi pada media virtual. Peserta pelatihan memberikan respon positif pada kegiatan pelatihan ini dan berharap adanya program lanjutan dari tim pelatih Sendratasik Unnes.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Ardian. 2016. “PEMANFAATAN PROGRAM ‘BaTa’ PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NOTASI BALOK DAN NOTASI ANGKA SISWA.” *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 2 (1): 37. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4953>.
- Astuti, E, and Y Sudarman. 2020. “Penerapan Metode Pemberian Tugas Non-Tatap Muka Oleh Guru Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Pelajaran Seni Budaya Di Smp Negeri 3” *Jurnal Sendratasik* 10. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/110522>.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ladesman, Rikardo, and Lumban Tobing. 2013. “Parnumation 2.0,” 1–9.
- Mukti, M Panji Wahyu. 2019. “Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Media Sosial Pada Pelajaran Seni Musik Di SMP 1 Jekulo Kudus.” *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana 2020 UNNES*, no. 1: 168–74. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/631/549>.
- Rizqi, Ach Nailur, M Syarif Hidayatulloh, and Moch Hatta. 2021. “PEMANFAATAN TEKNOLOGI ANDROID SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN SENI MUSIK AL-BANJARI MENGGUNAKAN APLIKASI VIRTUAL AL-BANJARI” 1 (1): 5–15.
- Sinaga, Fajry Sub’haan Syah, and Emah Winangsit. 2019. “Penulisan Notasi Angka Menggunakan Parnumation 3.0 Sebagai Upaya Pemanfaatan Teknologipada Era Disrupsi Bagi Guru Seni Budayadi Kabupaten Solok.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Humaniora* 1 (1): 27–34. <https://doi.org/10.24036/humanus.v17i1.106691>.
- Triyanto. (2017). *Spirit Ideologis Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara