PENGGUNAAN APLIKASI *SCORE CREATOR* PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 12 KABUPATEN TANGERANG

Lisna Hikmawaty[1*], Oktian Fajar Nugroho[2], Irma Damayantie[3]
[1,2]PGSD, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia
[3]DKV, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia
E-mail: [1)]lisna.hikmawaty@esaunggul.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat didasari dengan kurangnya kajian terkait penggunaan aplikasi Score Creator dalam pembelajaran seni musik di Sekolah Menengah Kejuruan SMK Negeri 12 Kabupaten Tangerang. Aplikasi Score Creator digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menciptakan notasi musik. Tujuan pengabdian masyarakat adalah memberikan pemahaman terkait penggunaan aplikasi Score Creator di SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Hasil dan luaran yang diharapkan dari pengabdian ini ialah siswa/I dapat menggunakan aplikasi Score Creator dengan baik dan mampu meningkatkan kreativitas serta pemahaman siswa terhadap konsep notasi musik. Selain itu, aplikasi ini juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Score Creator dinilai efektif sebagai media pembelajaran seni musik di SMK Negeri 12 Kabupaten Tangerang.

Kata kunci: *Aplikasi Score Creator, Seni Musik, Siswa SMK.*

Abstract

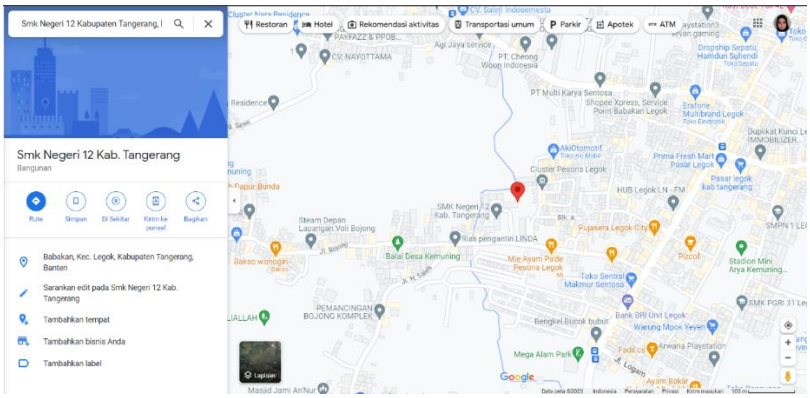
Community service is based on the lack of studies regarding the use of the Score Creator application in learning the art of music at Vocational High School, SMK Negeri 12, Tangerang Regency. The Score Creator application is used as a tool to make it easier for students to understand and create musical notation. The aim of community service is to provide understanding regarding the use of the Score Creator application at SMKN 12 Tangerang Regency. The expected results and outcomes of this service are that students/I can use the Score Creator application well and are able to increase students' creativity and understanding of the concept of musical notation. Apart from that, this application also motivates students to be more active in the learning process. Thus, the use of the Score Creator application is considered effective as a medium for learning the art of music at SMK Negeri 12 Tangerang Regency.

Keyword: *Score Creator Application, Music Arts, Vocational School Students.*

1. PENDAHULUAN

Analisa Situasi

SMK Negeri 12 Kab. Tangerang adalah sekolah kejuruan yang memiliki pendidikan selama 3 tahun, SMK Negeri 12 Kab. Tangerang diresmikan pada tahun 2015 oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Banten dengan nama SMK Negeri 12 Kab. Tangerang. Sekolah ini memiliki nomor pokok sekolah nasional (NPSN) 69897080 dengan SK Pendirian Sekolah 421/KEP.526-HUK/2014 dan SK Izin Operasional 421/KEP.526-HUK/2014. Secara Fisik SMK Negeri 12 Kab. Tangerang hanya memiliki satu lantai yang terbagi menjadi beberapa Gedung, diantaranya gedung kelas, kantin dan mushola. Berikut merupakan denah lokasi sekolah dengan lingkungan situasi di SMKN 12 Kabupaten Tangerang.



Gambar 1. Peta (denah) Lokasi SMKN 12 Kabupaten Tangerang

Gambar 2. Kondisi Lingkungan SMKN 12 Kabupaten Tangerang

SMKN 12 Kabupaten Tangerang memiliki lima kompetesi keahlian yaitu Bisnis Daring dan Pemasaran, Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Sepeda Motor dan Teknik Instalasi Tenaga Listrik. SMKN 12 Kabupaten Tangerang terdiri dari sembilan rombongan belajar dengan jumlah siswa 360 siswa.

Adapun beberapa permasalahan mitra yang terdapat di SMKN 12 Kabupaten Tangerang, yaitu berkaitan dengan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam penerapan literasi digital diantaranya; (1) butuhnya peningkatkan kualitas pembelajaran, (2) membutuhkan peningkatan keterlibatan siswa, (3) membutuhkan persiapan siswa untuk dunia digital, (4) membutuhkan pembelajaran berbasis mandiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan fokus terhadap literasi digital khususnya pada penggunaan Aplikasi *Score Creator* pada pembelajaran seni musik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, selama proses KBM berlangsung, pembelajaran musik di kelas belum dengan optimal memanfaatkan aplikasi digital yang ada. Pembelajaran musik khususnya untuk materi notasi masih dilakukan secara manual. Pembelajaran yang dilakukan secara manual seperti itu mengakibatkan siswa sulit memahami materi yang diajarkan.

Sesuai dengan analisis situasi dan kebutuhan di sekolah tersebut, Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul menawarkan solusi, yakni memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *score creator* pada pembelajaran musik di kelas. Berdasarkan informasi yang diperoleh, para siswa di SMKN 12 Kabupaten Tangerang belum mengetahui tentang aplikasi *score creator* beserta cara

penggunaannya. Oleh karena itu, pelatihan yang berhubungan dengan permasalahan tersebut akan diberikan untuk siswa SMKN 12 Kabupaten Tangerang.

Pelatihan ini sebagai bentuk pengoptimalan potensi, khususnya bagi para siswa agar dapat terlibat aktif dan siap dalam penggunaan aplikasi digital ke depannya. Dalam konteks ini, tim pengusul memfokuskan beberapa pemberian materi terakait penggunaan aplikasi *score creator* pada pembelajaran seni musik. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa di SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Melalui kegiatan ini para siswa diharapkan nantinya akan bisa menggunakan aplikasi *score creator* dengan baik.

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan durasi waktu kurang lebih 3 jam. Abdimas yang dilaksanakan mencakup tiga kegiatan utama, yakni (1) sosialisasi dengan pihak mitra terkait masalah yang dihadapi selama, (2) pelaksanaan kegiatan yang terdiri atas pengenalan serta pelatihan, dan (3) evaluasi kegiatan.

Melalui kegiatan ini, para siswa diharapkan nantinya akan bisa menggunakan aplikasi dengan optimal khususnya pada pembelajaran seni musik. Luaran kegiatan ini berupa laporan kegiatan yang dimuat pada repository Universitas Esa Unggul

Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil observasi, analisis situasi, dan wawancara, masalah utama yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan informasi yang dimiliki siswa terkait Aplikasi digital
2. Penggunaan Aplikasi *Score Creator* dalam pembelajaran seni musik.

Permasalahan tersebut telah dibicarakan dengan pihak mitra pada beberapa pertemuan di awal. Mitra menjelaskan bahwa siswa sangat membutuhkan informasi terkait aplikasi digital khususnya *score creator* untuk pembelajaran musik. Atas dasar itulah, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Esa Unggul akan menindaklanjuti dengan memberikan sebuah program pengabdian masyarakat dengan judul Penggunaan Aplikasi *Score Creator* Pada Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 12 Kabupaten Tangerang.

Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat

Pengabdian ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman terkait penggunaan aplikasi Score Creator di SMKN 12 Kabupaten Tangerang.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut akan dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat secara langsung di SMKN 12 Kabupaten Tangerang selama satu pertemuan yang terdiri atas tiga kegiatan utama. Kegiatan tersebut antara lain, 1) sosialisasi dengan pihak mitra terkait dengan masalah yang dihadapi selama pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT), (2) pelaksanaan kegiatan yang terdiri pengenalan, serta (3) evaluasi kegiatan. Jika dijelaskan secara terperinci, berikut penjelasan metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 12 Kabupaten Tangerang.

Sosialisasi di lokasi mitra abdimas, yakni SMKN 12 Kabupaten Tangerang

Tahap awal yang dilakukan tim pengusul adalah sosialisasi kepada pihak mitra. Tahap ini dilakukan sebelum memulai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sebelumnya, tim pengusul melakukan survei atau kunjungan ke lokasi mitra sebanyak satu kali oleh perwakilan dosen dan mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Kunjungan tersebut berkaitan dengan permohonan izin pihak pengusul kepada kepala sekolah untuk melakukan abdimas di lokasi mitra, yakni SMKN 12 Kabupaten Tangerang. Setelah disetujui oleh mitra, pihak pengusul kemudian melakukan wawancara dan observasi untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan apa yang sedang dihadapi mitra terkait dengan pembelajaran di sekolah. Pengusul juga berdikusi dengan tim mahasiswa untuk memperkuat data. Pada tahap ini, tim pengusul

menjelaskan hal-hal penting yang akan dilakukan selama berkegiatan dan dan meminta dukungan dari pihak mitra agar kegiatan berlangsung dengan lancar.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara insidental satu hari dengan durasi kurang lebih 3 jam. Kegiatan dibagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama dengan durasi waktu 15 menit adalah presentasi terkait penggunaan aplikasi *score creator*. Sesi kedua adalah pemberian materi tentang notasi musik. Sesi terakhir adalah diskusi dan tanya jawab

Evaluasi kegiatan

Setiap tahapan kegiatan akan dilakukan evaluasi dengan memperhatikan daftar hadir dan keaktifan peserta. Secara umum, antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan ini akan menjadi fokus. Sebagai rangkuman terkait pembagian tugas tim pengabdian masyarakat berikut disampaikan kembali peran dari masing-masing pelaksana.

a. Ketua Tim (Lisna Hikmawaty, M.Pd.)

Bertugas dalam pengonsepan proposal, anggaran dana, serta berkoordinasi dengan pihak mitra. Ketika pelaksanaan kegiatan, ketua tim yang dibantu oleh anggota dosen mempresentasikan penggunaan aplikasi *score creator* pada pembelajaran seni musik.

b. Anggota 1 (Irma Damayantie, M.Ds.)

Bertugas dalam pengembangan proposal yang telah dikonsepkan oleh ketua tim. Ketika pelaksanaan kegiatan, anggota 1 membantu ketua dalam presentasi.

c. Anggota 2 (Dr. Oktian fajar Nugroho, M. Pd)

Dalam pelaksanaan kegiatan, anggota 2 turut serta dalam memberikan informasi terkait data-data di sekolah dan membatu di dalam presentasi

d. Anggota 3 (Tyas)

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, anggota 3 (mahasiswa) bertugas membantu tim dosen untuk berkoordinasi dengan pihak mitra dan mendampingi para guru ketika penyampaian materi

e. Anggota 4 (Rahma)

Dalam pelaksanaan kegiatan, anggota 4 (mahasiswa) bertugas mendampingi para siswa dan juga membantu dalam hal dokumentasi kegiatan.

f. Anggota 5 (Balqis)

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, anggota 4 (mahasiswa) bertugas membantu tim dosen untuk berkoordinasi dengan pihak mitra dan mendampingi para guru ketika penyampaian materi

g. Anggota 6 (Firyal)

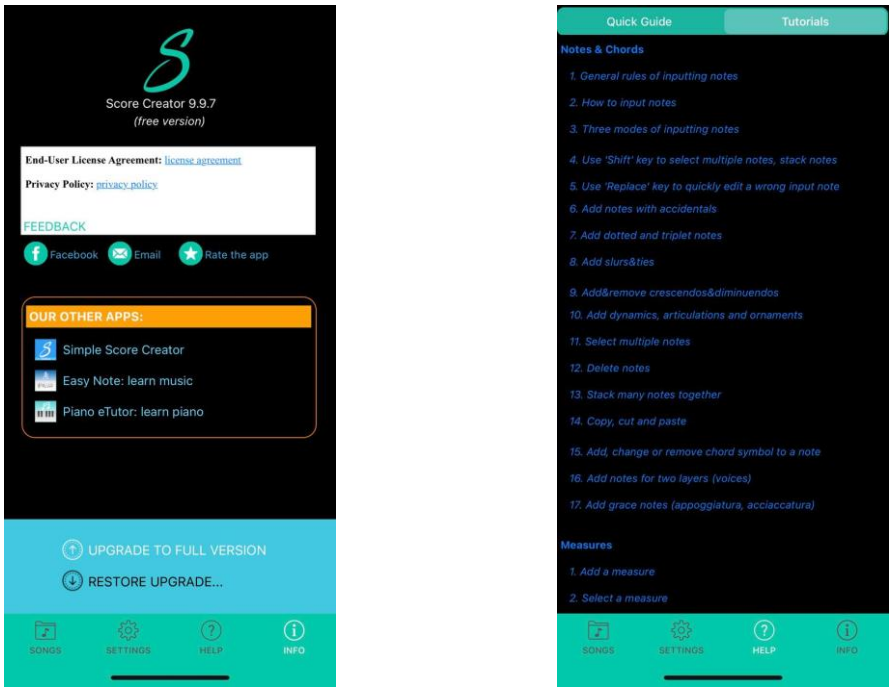
Dalam pelaksanaan kegiatan, anggota 6 (mahasiswa) bertugas mendampingi para siswa dan juga membantu dalam hal dokumentasi kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Pengenalan Aplikasi Score Creator

- Kegiatan dimulai dengan pengenalan aplikasi Score Creator kepada para siswa. Aplikasi ini adalah alat untuk membuat notasi musik digital yang mudah digunakan dan cocok untuk pendidikan musik.
- Siswa diperkenalkan dengan fitur-fitur utama aplikasi, seperti pembuatan notasi musik, pengaturan tempo, dan penggunaan instrumen digital.



Gambar 3. Tampilan aplikasi *score creator*

Pelatihan Penggunaan Aplikasi

- Para siswa dilatih dalam menggunakan aplikasi Score Creator melalui sesi praktik langsung di laboratorium komputer sekolah.
- Mereka diajarkan cara membuat notasi musik dasar, menambahkan berbagai instrumen, dan menyesuaikan tempo serta dinamika musik.

Gambar 4. Kegiatan penjelasan aplikasi *score creator*

Implementasi dalam Pembelajaran

- Siswa diberikan tugas untuk membuat sebuah komposisi musik sederhana menggunakan Score Creator sebagai bagian dari pembelajaran mereka.
- Tugas ini mencakup pembuatan melodi, harmoni, dan ritme sesuai dengan teori musik yang telah diajarkan sebelumnya.

Gambar 5. Kegiatan evaluasi aplikasi *score creator*

Evaluasi dan Presentasi Karya:

- Setiap siswa mempresentasikan hasil karya musik mereka di depan kelas.
- Karya-karya tersebut dievaluasi berdasarkan kreativitas, kesesuaian dengan teori musik, dan penggunaan fitur aplikasi.

3.2 PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi Score Creator terbukti meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan musik. Mereka dapat dengan mudah bereksperimen dengan berbagai instrumen dan notasi tanpa harus menguasai alat musik secara fisik terlebih dahulu. Melalui penggunaan Score Creator, siswa dapat memvisualisasikan konsep teori musik yang mereka pelajari. Ini membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang melodi, harmoni, dan ritme. Kegiatan ini juga meningkatkan keterampilan teknologi siswa. Mereka menjadi lebih familiar dengan perangkat lunak musik digital, yang merupakan keterampilan berharga di era digital ini.

Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran musik. Mereka merasa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar karena menggunakan teknologi yang relevan dan modern. Tantangan yang dihadapi termasuk beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi dan membutuhkan lebih banyak waktu untuk menguasai aplikasi. Solusinya adalah menyediakan sesi bimbingan tambahan dan dukungan individual bagi siswa yang memerlukan. Secara keseluruhan, penggunaan Score Creator dalam pembelajaran seni musik di SMK Negeri 12 Kabupaten Tangerang memberikan dampak positif. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan musik siswa

4. KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Score Creator dalam pembelajaran seni musik di SMK Negeri 12 Kabupaten Tangerang telah berhasil meningkatkan kreativitas, pemahaman teori musik, keterampilan teknologi, serta keterlibatan dan motivasi siswa. Meskipun terdapat beberapa tantangan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan musik memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, integrasi aplikasi Score Creator membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui proses penciptaan musik digital. Siswa belajar mengatasi kesulitan teknis dan artistik dalam menciptakan karya musik mereka, yang merupakan keterampilan penting yang dapat diterapkan di berbagai bidang lain. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya memperkaya pembelajaran seni musik tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan umum yang relevan untuk masa depan mereka.

Aplikasi ini juga mendorong kolaborasi di antara siswa. Dalam beberapa tugas, siswa diajak bekerja dalam kelompok untuk membuat komposisi bersama, yang memperkuat kemampuan bekerja dalam tim dan komunikasi mereka. Hasilnya, penggunaan Score Creator tidak hanya meningkatkan aspek akademis dari

pembelajaran musik tetapi juga aspek sosial, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyeluruh dan bermanfaat bagi perkembangan pribadi dan profesional siswa.

Daftar Pustaka

Nasution, A. A., & Marpaung, R. (2020). Tingkat Literasi Digital Siswa SMA di Kota Medan. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 5(1), 132-141.

Pratama, D. R., & Laksana, K. G. (2021). Pemanfaatan Media Sosial dan Tingkat Literasi Digital pada Generasi Z di Yogyakarta. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, 7(1), 25-34.

Rakhmawati, A. (2019). Literasi Digital dalam Perspektif Komunikasi Pembangunan. Jurnal The Messenger, 11(1), 64-75.

Mardiana, R., & Suryani, L. (2019). Hubungan Antara Keterampilan Teknis dan Literasi Digital Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Profesional, 5(2), 191-198.

Susanto, A. D., & Utomo, D. W. (2019). Studi Literasi Digital Generasi Milenial di Indonesia. Jurnal Kajian Teknologi Informasi dan Multimedia, 6(2), 76-84.