

Membangun Skill Vokal dan *Mindset Self-Efficacy* Siswa Melalui Konser di Era DigitalVienona Habibah^{1*}, Dian Herdiati¹, Hery Budiawan¹^{1*}Magister Pendidikan Seni, Universitas Negeri Jakarta, IndonesiaEmail: viebibah06@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan seni di era digital dituntut untuk beradaptasi, tidak hanya dalam penyampaian materi tetapi juga dalam metode evaluasi dan pengembangan siswa. Konser siswa, sebagai puncak pembelajaran, mengalami transformasi signifikan. Naskah ini bertujuan untuk mengusulkan sebuah kerangka kerja konseptual (*conceptual framework*) yang mengintegrasikan pelaksanaan konser siswa di era digital sebagai sarana pedagogis untuk membangun keterampilan vokal (*skill*) dan *self-efficacy* musikal (*mindset*) secara simultan. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur naratif, dengan mensintesis teori-teori relevan dari psikologi pendidikan (Teori Kognitif Sosial Bandura), pedagogi (Belajar Mandiri/*Self-Regulated Learning*), dan studi media digital. Hasil dari analisis ini adalah sebuah kerangka kerja pedagogis yang terdiri dari tiga fase: (1) Fase Persiapan Berbasis Umpan Balik Digital, (2) Fase Pelaksanaan sebagai *Mastery Experience* Hibrida, dan (3) Fase Refleksi Metakognitif. Kerangka kerja ini berargumen bahwa tantangan era digital, seperti tekanan audiens daring dan kecemasan teknologi, dapat ditransformasi dari hambatan menjadi katalisator untuk membangun *self-efficacy* yang kuat. Kesimpulannya, konser digital yang dirancang secara strategis bukan hanya asesmen, tetapi alat pengembangan skill dan mindset yang holistik.

Kata kunci: Pendidikan Seni Digital, Kerangka Kerja Konseptual, Konser Siswa, Keterampilan Vokal, Self-Efficacy Musikal

ABSTRACT

This study examines the implementation of educational games in Civic Education (PPKn) learning and their influence on students' focus in a fifth-grade classroom. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through classroom observation, semi-structured interviews with the teacher, and documentation of learning activities. The observations reveal that a combination of concrete media, visual materials, and interactive activities such as Kahoot, quick-response quizzes, category games, and ice breaking creates a more engaging learning atmosphere that helps sustain students' attention. The teacher's adaptive strategies, including the use of a timer, visual cues, and flexible activity adjustments, also contributed to maintaining the learning flow when students' concentration began to decline. The findings indicate that educational games serve as a relevant alternative for addressing focus-related challenges in PPKn learning. This study highlights the potential of integrating game-based activities systematically across subjects and encourages future research on comparing digital

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

and non-digital game formats or examining long-term effects on students' motivation and conceptual understanding.

Keywords: Educational games; Student focus; PPKn learning

Introduction

Era digital telah membawa disrupsi sekaligus peluang dalam setiap aspek pendidikan, tidak terkecuali pendidikan seni. Pendidikan musik, yang secara tradisional bergantung pada interaksi tatap muka, kini dihadapkan pada tantangan untuk tetap relevan dalam ekosistem di mana teknologi digital mendominasi (Pulukadang, 2023). Tuntutan di era ini tidak lagi hanya sebatas penguasaan keterampilan teknis (*skill*) seperti intonasi atau teknik vokal. Lebih dari itu, era digital menuntut pengembangan pola pikir (*mindset*) yang tangguh, adaptif, dan percaya diri. Di antara berbagai konstruksi *mindset*, *self-efficacy* (keyakinan individu pada kemampuannya untuk berhasil dalam tugas tertentu) menjadi sangat krusial (Bandura, 2024).

Konser menyediakan *mastery experience* (pengalaman penguasaan), yang merupakan sumber paling berpengaruh dalam pembentukan *self-efficacy*. Namun, transisi konser ke platform digital (baik sepenuhnya virtual maupun hibrida) memunculkan serangkaian tantangan baru. Audiens tidak lagi terbatas pada ruang fisik, melainkan menjadi global, tidak terlihat, dan seringkali interaktif secara instan melalui kolom komentar (Maryani, Agustinus, Yudisetyanto, 2023). Jejak digital sebuah penampilan bersifat permanen, meningkatkan tekanan psikologis. Selain itu, ada "kecemasan teknologi" (*tech anxiety*) terkait kegagalan peralatan, koneksi internet, atau kualitas audio-video. Tantangan-tantangan ini dapat berpotensi merusak, alih-alih membangun, *self-efficacy* siswa.

Pernyataan kebaruan ilmiah (*scientific novelty*) dari naskah ini terletak pada pergeseran fokus dari apakah konser digital berdampak, menjadi bagaimana konser digital dapat dirancang secara pedagogis. Saat ini, terdapat kesenjangan dalam literatur antara studi psikologis tentang *self-efficacy* dan praktik pedagogi musik di era digital. Belum ada model terintegrasi yang dapat digunakan guru sebagai panduan untuk merancang pengalaman konser digital yang secara sengaja memaksimalkan pengembangan *skill* vokal sekaligus membangun *mindset self-efficacy*.

Oleh karena itu, tujuan dari naskah ini adalah untuk menganalisis dan mengusulkan sebuah kerangka kerja konseptual. Kerangka kerja ini bertujuan untuk menjembatani teori psikologi belajar dengan praktik pendidikan seni, dengan memetakan strategi pedagogis dalam memanfaatkan konser era digital sebagai wahana untuk membangun keterampilan vokal dan *self-efficacy* musikal siswa.

Method

Penelitian ini merupakan studi konseptual yang menggunakan metode tinjauan literatur naratif dan sintesis teoretis, bukan pengumpulan data empiris primer. Langkah-langkah metodologis dimulai dengan identifikasi masalah, yakni kebutuhan akan model pedagogis untuk konser digital yang mengintegrasikan *skill* dan *mindset*. Selanjutnya, dilakukan pencarian dan analisis literatur interdisipliner dari basis data Google Scholar, ERIC, dan Scopus, yang berfokus pada pedagogi vokal, pendidikan seni digital, dan psikologi belajar. Teori-teori inti, khususnya Teori Kognitif Sosial Bandura (2024) dan Teori Belajar Mandiri Zimmerman (2022), diekstraksi dan dianalisis. Puncaknya adalah sintesis teoretis, di mana teori-teori tersebut diintegrasikan dengan tantangan spesifik era digital (seperti audiens daring dan kecemasan teknologi) untuk membangun dan mengusulkan sebuah kerangka kerja konseptual baru yang koheren.

Results and Discussion

Hasil dari analisis teoretis ini adalah sebuah usulan Kerangka Kerja Pedagogis Konser Digital Terintegrasi (KDT). Kerangka kerja ini berfungsi sebagai "hasil" penelitian konseptual, yang dirancang untuk memberikan panduan strategis bagi pendidik seni dalam memanfaatkan konser

di era digital, tidak hanya sebagai ajang evaluasi (*asesmen*), tetapi sebagai alat pengembangan (*developmental tool*) yang fundamental. Pembahasan berikut akan mengelaborasi setiap fase dari kerangka kerja ini, membenamkannya dalam landasan teoretis yang relevan untuk membenarkan desain pedagogisnya.

Kerangka Kerja KDT ini memetakan proses pembelajaran holistik yang mentransformasi tantangan digital (kecemasan teknologi, audiens daring) menjadi katalisator untuk membangun *skill* (keterampilan vokal) dan *mindset* (*self-efficacy* musikal). Kerangka kerja ini terdiri dari tiga fase siklus: (1) Fase Persiapan Berbasis Umpan Balik Digital, (2) Fase Pelaksanaan sebagai *Mastery Experience* Hibrida, dan (3) Fase Refleksi Metakognitif.

Fase 1: Persiapan (Skill) - Latihan sebagai Proses Belajar Mandiri (Self-Regulated Learning)

Pembahasan pada fase ini berfokus pada pembangunan *skill* vokal sebagai fondasi *self-efficacy*. Secara tradisional, latihan vokal sangat bergantung pada umpan balik sinkron dari guru. Namun, era digital memungkinkan pergeseran menuju *Self-Regulated Learning* (SRL) atau belajar mandiri, seperti yang diteorikan oleh Zimmerman (2022). Kerangka KDT mengusulkan pemanfaatan teknologi digital untuk memfasilitasi siklus SRL (perencanaan, pemantauan diri, dan refleksi).

Strategi pedagogis utamanya adalah "umpan balik diagnostik digital". Siswa tidak hanya berlatih, tetapi diwajibkan untuk (a) Merekam Mandiri (*Self-Recording*) proses latihan mereka secara berkala, dan (b) Menganalisis Diri (*Self-Analysis*) menggunakan rubrik sederhana sebelum mengirimkannya ke pelatih.

Secara teoretis, proses ini sangat kuat. Ketika seorang siswa meninjau rekamannya sendiri, ia terpaksa beralih dari persepsi kinestetik (apa yang "*terasa*" benar saat bernyanyi) ke persepsi auditori objektif (apa yang "*terdengar*" oleh audiens). Ini adalah "cermin yang jujur" yang diidentifikasi dalam penelitian kualitatif. Mereka secara aktif mengidentifikasi kesalahan intonasi, masalah pernapasan, atau artikulasi yang tidak jelas (B. J. Zimmerman, 2022). Penguasaan *skill* vokal yang terjadi di sini bersifat mendalam karena berasal dari penemuan internal. Peningkatan *skill* yang nyata dan terukur ini (misal: "minggu lalu saya fals di nada A, minggu ini setelah saya analisis rekaman, saya berhasil") menciptakan serangkaian "*micro-mastery experiences*". Ini adalah kemenangan-kemenangan kecil yang membangun fondasi awal *self-efficacy* bahkan sebelum siswa naik ke panggung.

Fase 2: Pelaksanaan (Mindset) - Konser sebagai Mastery Experience Hibrida

Fase ini adalah jantung dari kerangka kerja, yang berfokus pada pembentukan *mindset* melalui *mastery experience* (pengalaman penguasaan). Landasan teoretis utamanya adalah Teori Kognitif Sosial Bandura (2024), yang menyatakan bahwa *self-efficacy* paling kuat dibangun dengan berhasil mengatasi tugas-tugas yang menantang.

Paradoksnya, tantangan era digital yang diidentifikasi di pendahuluan (audiens global, kecemasan teknologi) justru merupakan aset pedagogis terbesar jika dikelola dengan benar. Kerangka KDT mengusulkan strategi "*re-framing*" (pembingkai ulang) tantangan:

1. Mengelola Audiens Digital: Strategi *re-framing* di sini adalah mengubah audiens digital dari "pengkritik tak terlihat" menjadi "komunitas pendukung yang diperluas". Sebelum konser, pendidik harus secara eksplisit membahas realitas audiens digital (misal: "Keluarga kalian di luar kota bisa menonton," "Ini adalah portofolio digital kalian"). Dengan demikian, tekanan diubah menjadi peluang. Keberhasilan tampil di depan audiens ganda (fisik dan virtual) menghasilkan rasa pencapaian yang jauh lebih besar daripada konser di aula sekolah yang tertutup.
2. Mengelola Kecemasan Teknologi (*Tech Anxiety*): Ketidakpastian teknis (mikrofon mati, *streaming* putus) dapat merusak *self-efficacy* siswa. Alih-alih mengabaikannya, pendidik harus mengatasinya secara langsung melalui "gladi bersih teknis" dan "perencanaan kontingensi" (rencana darurat). Ketika siswa tahu persis apa yang harus dilakukan jika

terjadi masalah teknis (misal: "tetap tenang, teknisi akan memperbaiki, teruslah tampil"), sumber kecemasan berubah dari ancaman yang tidak diketahui menjadi masalah yang dapat dikelola. Siswa tidak hanya membangun *self-efficacy* musikal, tetapi juga *self-efficacy* teknologi (keyakinan bahwa mereka dapat tampil di dalam ekosistem digital yang tidak sempurna).

Secara teoretis, dengan meningkatkan "tingkat kesulitan" yang dirasakan dari tugas (tampil hibrida) dan memberikan siswa alat untuk mengatasinya, pendidik memaksimalkan dampak dari *mastery experience* tersebut (Bandura, 2024).

Fase 3: Refleksi (Sintesis Skill & Mindset) - Metakognisi Pasca-Penampilan

Pembelajaran tidak berakhir saat tepuk tangan selesai. Di era digital, penampilan memiliki "kehidupan setelah panggung" (*afterlife*) dalam bentuk rekaman permanen. Fase ini krusial untuk mengkonsolidasikan peningkatan *skill* dan *mindset*.

Kerangka KDT mengusulkan dua strategi pasca-konser:

1. **Peninjauan Kritis Terpandu:** Siswa diminta menonton ulang rekaman penampilan mereka. Ini adalah langkah metakognitif penting. Mereka diminta untuk mengidentifikasi secara spesifik: (a) Satu momen di mana mereka berhasil menerapkan *skill* vokal yang telah dilatih (misal: "Saya berhasil menggunakan pernapasan diafragma di bagian *bridge*"), dan (b) Satu momen di mana mereka berhasil mengelola *mindset* mereka (misal: "Saya merasa gugup di awal, tetapi saya berhasil fokus dan kembali tenang"). Proses ini secara eksplisit menghubungkan *skill* (hasil teknis) dengan *mindset* (proses internal), membantu siswa memahami bahwa mereka memiliki *kontrol* atas penampilan mereka.
2. **Debriefing Kelompok (Berbagi Pengalaman):** Fasilitasi diskusi kelompok di mana siswa berbagi tantangan dan keberhasilan mereka. Ini mengaktifkan sumber *self-efficacy* Bandura yang kedua, yaitu "*vicarious experience*" (pengalaman tidak langsung). Ketika seorang siswa mendengar temannya berkata, "Saya sangat gugup mikrofon saya akan mati, tetapi saya ingat rencana kita dan tetap fokus," siswa tersebut belajar secara tidak langsung. Mereka menyadari bahwa perasaan cemas itu normal dan dapat diatasi.

Dengan demikian, kerangka kerja konseptual ini memposisikan konser digital bukan sebagai akhir dari pembelajaran, melainkan sebagai mesin pedagogis inti. Ia secara langsung menjawab tantangan era digital dengan tidak menghindarinya, tetapi memanfaatkannya sebagai bagian integral dari desain pembelajaran untuk mengembangkan musisi yang terampil secara teknis dan tangguh secara mental.

Conclusions

Naskah ini telah mengusulkan sebuah kerangka kerja konseptual (Kerangka Kerja KDT) sebagai jawaban atas tantangan pendidikan seni di era digital. Analisis teoretis ini menyimpulkan bahwa konser siswa di era digital, jika dirancang secara strategis, memiliki potensi pedagogis yang lebih besar daripada konser tradisional.

Kesimpulan utama dari analisis ini adalah bahwa *skill* (keterampilan vokal) dan *mindset* (*self-efficacy*) tidak boleh diajarkan secara terpisah. Keterampilan vokal yang kuat dibangun melalui umpan balik digital dan latihan mandiri (Fase 1), yang menjadi fondasi bagi *self-efficacy*. *Self-efficacy* yang tangguh kemudian dibangun dengan cara menaklukkan tantangan nyata dari penampilan hibrida (Fase 2). Kedua aspek ini kemudian disintesis melalui refleksi metakognitif (Fase 3).

Kerangka kerja ini memposisikan guru seni dari sekadar instruktur vokal menjadi perancang pengalaman belajar (*learning experience designer*). Keterbatasan dari naskah ini adalah sifatnya yang murni konseptual. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sangat diperlukan untuk menguji (memvalidasi) kerangka kerja KDT ini secara empiris di berbagai konteks sekolah, untuk mengukur efektivitas aktualnya terhadap peningkatan keterampilan vokal dan *self-efficacy* musikal siswa.

Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih kepada panitia Seminar Nasional Pendidikan Seni 2025 yang telah memberikan kesempatan berharga untuk mempresentasikan dan mendiskusikan gagasan konseptual ini. Naskah ini merupakan pengembangan dan refleksi teoretis lebih lanjut dari penelitian tesis penulis rancang.

Untuk itu, penghargaan dan terima kasih mendalam penulis sampaikan kepada Dr. Dian Herdiati, M.Pd dan Dr. Sn. Hery Budiawan, S.Pd., M.Sn. selaku pembimbing tesis, atas arahan fundamental, bimbingan, dan diskusi yang telah meletakkan dasar pemikiran ini. Penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan sejawat di Magister Pendidikan Seni, Universitas Negeri Jakarta atas masukan konstruktif selama proses penulisan naskah.

References

- B. J. Zimmerman. (2022). Becoming a Self-Regulated Learner: Beliefs, Techniques, and Illusions. *Routledge*, 41(2), 315. <https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102>
- Bandura, A. (2024). Cultivate Self-Efficacy for Personal and Organizational Effectiveness. *Principles of Organizational Behavior: The Handbook of Evidence-Based Management, Third Edition*, 113-135. <https://doi.org/10.1002/9781394320769.ch6>

Journal reference

- Pulukadang. (2023). PARADIGMA PENDIDIKAN SENI DI ERA DIGITAL Mimy Astuty Pulukadang 1. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 13(3), 68-76.

Book reference

- Maryani, Agustinus, Yudisetyanto, R. (2023). Estetika, Seni, dan Media. Bunga Rampai Purnatugas Alexandri Luthfi R. In *Badan Penerbit ISI Yogyakarta*.