

PEMBELAJARAN KREATIF UNSUR MUSIK DASAR PADA ANAK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA DIGITAL “CHROME MUSIC LAB”

Victor Bintang Gemilang¹, Indar Sabri², Setyo Yanuartuti³,
Haris Supratno⁴, Anik Juwariyah⁵.

S2 Pendidikan Seni Budaya, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

e-mail: victor.22006@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Education is now starting to adapt technology in learning. Educators must begin to improve to develop themselves in creating meaningful and enjoyable learning. Like Mrs. Dra. Sugiati as a teacher at SDK Indriasana IV Surabaya who utilizes technology in learning by utilizing digital media Chrome Music Lab in music arts lessons especially to introduce students to basic musical elements consisting of tone, rhythm and harmony. The purpose of this research is to find out how the subjects teach music art and how it impacts students when using this media. Research methods with a qualitative approach to reveal objects naturally and deeply. The results of this study are that Chrome Music Lab's digital media has various features that students can use as fun media in getting to know musical elements, including; Shared Piano, Rhythm, and chords features. Learning is carried out through three stages, namely opening, core, and closing. At the opening, educators motivate students to enter into learning. At the core is learning with the media. At the end, reflection and singing are performed. Responses from students, they were very happy and interested in following the lesson carefully. Students can get to know the elements of music shown through their singing and clapping according to the tone and rhythm with the teacher.

Keywords: Music Learning, Media, Chrome Music Lab.

Abstrak

Pendidikan saat ini sudah mulai mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran. Pendidik harus mulai berbenah untuk mengembangkan diri dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Seperti halnya Ibu Dra. Sugiati sebagai guru SDK Indriasana IV Surabaya yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media digital Chrome Music Lab pada pelajaran seni musik khususnya untuk mengenalkan peserta didik tentang unsur musik dasar yang terdiri dari nada, ritme, dan harmoni. Tujuan dalam penelitian ini ialah mengetahui bagaimana pembelajaran seni musik yang dilakukan oleh subjek dan bagaimana dampak terhadap siswa ketika menggunakan media tersebut. Metode penelitian dengan pendekatan kualitatif untuk mengungkap objek secara alamiah dan mendalam. Hasil dari penelitian ini ialah, media digital Chrome Music Lab memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan peserta didik sebagai media yang

menyenangkan dalam mengenal unsur musik antara lain; fitur *Shared Piano, Rhythm, dan chords*. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Pada pembukaan, pendidik memotivasi siswa untuk masuk dalam pembelajaran. Pada inti dilakukan pembelajaran dengan media. Pada penutup dilakukan refleksi dan bernyanyi. Tanggapan dari siswa, mereka sangat senang dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan seksama. Siswa dapat mengenal unsur musik yang ditunjukkan melalui mereka bernyanyi dan tepuk tangan sesuai dengan nada dan ritme bersama pendidik.

Kata Kunci: Pembelajaran Musik, Media, *Chrome Music Lab*.

Accepted: May 28 2023	Reviewed: June 08 2023	Published: September 25 2023
--------------------------	---------------------------	---------------------------------

A. Pendahuluan

Teknologi seakan sudah menyatu dengan setiap sendi kehidupan manusia. Terlebih dalam dunia pendidikan, adanya teknologi guru sekarang dapat dengan mudah melakukan pembelajaran dengan interaktif. Terlebih setelah pandemi covid-19, penggunaan teknologi seakan didongkrak pada sistem pendidikan kita, pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang seharusnya. Pemanfaatan teknologi dan jaringan internet dalam pendidikan dapat menjadi pilihan yang baik pada saat ini dan masa depan (Luisandrith & Yanuartuti, 2020).

Teknologi dan internet menjadikan ramuan yang pas dalam pendidikan sehingga tidak terpaku pada jarak dan waktu. Dengan adanya teknologi, media pembelajaran kian berkembang. Pemilihan media dilakukan guru menyesuaikan materi yang diajarkan agar siswa dapat memahami materi dengan baik (Aji & Hudha, 2015). Menggunakan media pembelajaran berbasis permainan akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak akan lebih tertarik dan menikmati pembelajaran yang berlangsung.

(Al Maawali, 2020; Noguera-Fructuoso & Valdivia-Vizarreta, 2022) mengungkapkan *Technology is used as a medium and resource for teachers and students in carrying out learning interactions*, sehingga interaksi antara guru dan siswa akan lebih mudah. Pemilihan media digital dapat dijadikan sebagai opsi untuk membantu agar pembelajaran dapat dilaksanakan tidak dibatasi oleh jarak dan waktu (Menrisal, 2022). Sehingga siswa dapat menyesuaikan dengan keadaan dan kondisinya masing-masing. (Pratami et al., 2023) menyebutkan bahwa cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dan media yang digunakan mempengaruhi minat siswa dan menjadikan siswa merasa bosan, salah satu cara

yang bisa dilakukan ialah dengan mengelola pembelajaran menjadi menyenangkan dengan memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran. Didukung oleh pendapat dari (Jan, 2018) yang menyebutkan bahwa siswa saat ini memang bertumbuh dan berkembang di era teknologi, yang menginginkan pendidikan juga harus menyesuaikan dalam perkembangannya.

Sebagian besar sekolah di Surabaya sudah mulai menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media digital dalam proses pembelajarannya. Salah satunya ialah SDK Indriasana IV Surabaya. Berdasarkan pengamatan dan wawancara terhadap Ibu Dra. Sugiati selaku guru kelas 1 sekaligus pengajar seni di SDK Indriasana IV Surabaya pada tanggal 2 Mei 2023, diperoleh gambaran bahwa memang terdapat perbedaan yang cukup signifikan ketika pembelajaran khususnya seni musik menggunakan dengan tanpa menggunakan media. Jika tanpa media peserta didik cukup kurang tertarik, hal tersebut ditandai dari respon siswa sebagai berikut (1) Siswa mudah berpaling ke lain hal, (2) Siswa kurang dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam pembelajaran seni musik khususnya pada materi mengenal unsur musik dasar seperti ritme, nada, dan harmoni jika pembelajaran tanpa media apapun, dirasa akan sulit untuk mengenalkan pada peserta didik. (Herdiati & Saputra, 2022) menjelaskan bahwa *Music learning process in elementary school aims to make and develop student's character*, yang berarti pada pembelajaran musik sekolah dasar diharapkan untuk mengembangkan karakter peserta didik. Di sisi lain, (Abdukosimovna, 2021) mengungkapkan pembelajaran seni dan musik dapat meningkatkan kognitif, emosi, dan sosial peserta didik.

Belajar mengajar merupakan aktivitas guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa bagaimana guru menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi antara pengajar, peserta didik, serta alat pengajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut (Purba et al., 2020) dengan media, pembelajaran akan lebih efektif; siswa jadi lebih dapat menerima materi yang disampaikan pendidik serta pembelajaran akan lebih aktif dan menyenangkan. Di era serba digital, banyak bermunculan aplikasi-aplikasi penunjang pembelajaran seperti google classroom, ruang guru, linked learning, google books, dll. Salah satu media digital lainnya adalah Chrome Music Lab. Chrome Music Lab merupakan salah satu media digital yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran khususnya pembelajaran seni musik. Sebuah platform digital dengan basis permainan musik dasar untuk anak ini akan membantu anak dalam mengenal dan memahami unsur musik seperti nada, ritme, dan harmoni. Chrome Music Lab menjadi pembelajaran musik lebih mudah diakses melalui eksperimen langsung yang menyenangkan. Ada beberapa fitur yang ditawarkan dalam aplikasi ini meliputi: shared piano, song maker, rhythm, spectrogram, sound waves, arpeggios, Kandinsky, voice spinner,

harmonics, piano roll, oscillators, strings, melody maker, dan chords. Dengan anak melakukan percobaan dan eksperimen, sangat dimungkinkan anak lebih cepat mengenal dan memahami unsur musik bahkan dapat mencipta musik dalam aplikasi tersebut.

Dari penjelasan dan fenomena tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis bagaimana pembelajaran kreatif yang dilakukan untuk mengenal unsur musik dasar pada anak dengan memanfaatkan media digital Chrome Music Lab. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan pengembangan atau pemanfaatan media belajar bagi sekolah lain, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi penelitian dan pengembangan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan media belajar interaktif dan terkait Media Digital Chrome Music Lab.

Penelitian terdahulu oleh (Jogjaningrum, 2022) menjelaskan bagaimana teknologi komputer dan proses kreatif musik menuju revitalisasi pembelajaran seni musik, dalam artikel tersebut dijelaskan dampak kemajuan teknologi computer dalam pendidikan musik saat ini dan juga kehidupan musik secara umum tak dapat dihindari. Karena kontribusi yang besar dari berbagai software musik terhadap kreatifitas musical, teknologi computer dapat membantu proses pendidikan tinggi musik menjadi jauh lebih baik. Dan penelitian oleh (Saputra, 2021), menjelaskan bagaimana pemanfaatan aplikasi chrome music lab sebagai media pembelajaran seni musik di masa pandemi. Perbedaan dan kebaruan dari penelitian ini adalah fokus penelitian ini adalah mengenal unsur musik dasar pada anak dengan penggunaan media digital Chrome Music Lab.

B. Metode Penelitian

Suatu cara atau Langkah untuk mencapai suatu tujuan tertentu disebut dengan metode. Menurut (Sugiyono, 2016), metode penelitian merupakan sebuah cara ilmiah yang tertata dan runtut untuk mencapai tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan, maka dari itu penelitian ini ditentukan strategi untuk mencapai tujuan tersebut yaitu dengan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan ini digunakan karena dalam penelitian ini akan dijelaskan dalam bentuk kata-kata tertulis yang memaparkan objek secara alamiah dan penuh makna. Objek penelitian ini ialah siswa kelas 1 SDK Indriasana IV Surabaya. Lokasi penelitian dilakukan di SDK Indriasana IV Surabaya yang terletak di Jl. Petemon Kali No.114, Kupang Krajan, Kec. Sawahan, Surabaya, Jawa Timur 60253.

Sumber data dalam penelitian ini terdapat sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu sumber yang didapat dari narasumber langsung. Narasumber dalam penelitian ini adalah Kepala SDK Indriasana IV Surabaya yaitu Bapak Johan Indarto, S.Pd. dan Guru kelas 1 sekaligus pengajar seni yaitu Ibu Dra. Sugiati dan siswa kelas 1 SDK Indriasana IV Surabaya. Sumber data sekunder berupa arsip, data kelas siswa, dan perangkat pembelajaran untuk mendukung sumber data primer.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain wawancara, observasi partisipatif, serta dokumentasi. Dalam wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang berlangsung terkhusus pada materi unsur musik dasar. Pada observasi partisipatif, peneliti ikut langsung dalam pembelajaran untuk mengamati langsung apa yang dikerjakan dan apa yang diucap. Kemudian, pengumpulan data dokumentasi digunakan untuk mendukung seluruh data yang terkumpul berupa foto, video, dokumen wawancara yang berhubungan dengan penelitian.

Proses analisis data terdapat tiga alur, yaitu reduksi data, sajian data atau display data, dan penarikan kesimpulan. Miles dan Huberman (1994) mengungkapkan bahwa ketiga alur tersebut dilakukan dengan proses interaksi antara aktivitas pengumpulan data. Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi, sebagai cara paling banyak atau umum dilakukan dalam penelitian kualitatif.

C. Hasil dan Pembahasan

Tantangan pembelajaran semakin menuju ke arah digitalisasi, sebuah kewajiban bagi setiap pendidik untuk terus mengembangkan kemampuan dalam mengelola pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik. Baik itu dari segi perangkat pembelajaran maupun media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Seperti halnya yang dilakukan oleh Ibu Sugiati selaku guru kelas 1 SDK Indriasana IV Surabaya. Beliau mencoba untuk mengintegrasikan media digital pada pembelajaran khususnya pada seni musik untuk mengenal unsur musik dasar pada kelas 1. Seni Musik termasuk dalam salah satu cabang seni yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan pendidikan dan berfungsi penting dalam mengenal nilai estetis pada diri anak. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa komunikasi tidak hanya melalui bentuk verbal, namun juga bisa diekspresikan dan dilontarkan melalui bunyi.

Dalam musik terdapat unsur-unsur musik didalamnya. Dalam penelitian ini terfokus pada tiga unsur musik meliputi nada, ritme, dan harmoni, yang dimana

pada usia kelas 1 SD sudah mulai mengerti nada, ritme, dan harmoni. Melodi menurut (Kodijat, 1979) melodi merupakan susunan nada yang terdiri dalam berbagai suara tinggi dan rendah. Ritme menurut Sijaya (1984:1) merupakan bunyi yang bergerak secara teratur yang berhubungan dengan panjang pendek not dan ringan beratnya aksen. Harmoni menurut Syafiz (2003:133) merupakan keselarasan paduan bunyi. Maka dari itu perlu digunakannya suatu media yang dapat memudahkan peserta didik memahami unsur musik dasar.

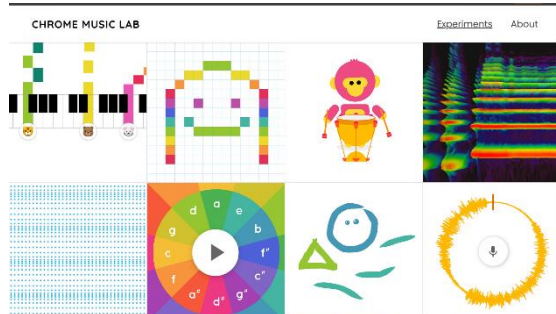
Bentuk Media Pembelajaran Seni Musik

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran seni musik ini adalah dengan cara mengajak peserta didik kelas 1 untuk bereksperimen bersama tentang nada, ritme, dan harmoni dengan memanfaatkan media digital. Media digital Chrome Music Lab sebagai media pembelajaran bermanfaat untuk membantu peserta didik untuk terus bereksperimen dan mengembangkan kreativitasnya, karena mereka dapat mencoba dan bereksperimen setiap fitur yang tersaji dalam media tersebut. Selain itu, media digital Chrome Music Lab dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun peserta didik mau. Siswa dapat menggunakan gadget seperti handphone atau laptop yang disediakan.

Chrome Music Lab merupakan media digital interaktif yang dikembangkan oleh Google yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan konsep dasar musik kepada pengguna melalui alat musik interaktif online yang mudah digunakan. Alat musik interaktif online yang dimaksud ialah fitur-fitur yang terdapat pada media tersebut. Chrome Music Lab diluncurkan pada tahun 2016 oleh Google sebagai bagian dari program Chrome Experiments, sebuah inisiatif untuk menampilkan kemampuan browser Chrome di web. Proyek ini dirancang untuk memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi musik melalui alat musik interaktif yang dapat diakses secara online.

Chrome Music Lab memiliki sejumlah fitur yang menyenangkan dan berguna sebagai media pembelajaran. Beberapa fitur diantaranya: shared piano, song maker, rhythm, spectrogram, sound waves, arpeggios, Kandinsky, voice spinner, harmonics, piano roll, oscillators, strings, melody maker, dan chords. Masing-masing fitur memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan fiturnya.

Gambar 1. Tampilan Fitur Chrome Music Lab



Pada penggunaan media pada materi unsur musik dasar, bentuk kelas yang dibuat dengan menggunakan metode mobile learning atau pembelajaran langsung dengan memanfaatkan gawai (laptop/handphone) baik milik guru maupun milik siswa sendiri. Media ini digunakan karena dirancang dengan tampilan yang menarik dan penggunaan yang mudah dipahami, karena fokus sasaran yang akan dilakukan adalah anak-anak sekolah dasar.

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Seni Musik

Pada proses pelaksanaan pembelajaran seni musik pada materi mengenal unsur musik dasar pada anak yang meliputi nada, ritme, dan harmoni dengan memanfaatkan media digital Chrome Music Lab dapat dijabarkan dalam tiga langkah tahapan sebagai berikut:

Langkah I (Kegiatan Pendahuluan)

Pada tahap awal, pendidik dapat membuka pembelajaran dengan salam, doa memulai pembelajaran, serta memberikan motivasi terkait apa yang akan dipelajari dan dilakukan hari ini yaitu tentang mengenal dan memahami unsur musik dasar seperti nada, ritme, dan harmoni. Dengan tujuan pembelajaran, peserta didik memahami unsur-unsur musik secara mendasar.

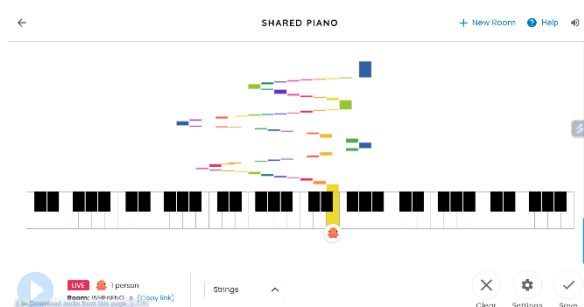
Guru dengan peserta didik menyiapkan gawai yang sebelumnya sudah disiapkan, dapat menggunakan laptop/handphone yang memiliki jaringan internet, atau dapat pembelajaran dilaksanakan di lab. komputer. Setelah itu guru memantik pengetahuan dan suasana kelas dengan mengajak bernyanyi bersama lagu anak-anak yang sesuai dengan usiannya. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat melakukan penyesuaian pemikiran bahwa sedang pada posisi pembelajaran seni musik. Kegiatan pemantik ini selaras pada modul pengembangan modul ajar platform Merdeka Belajar (2023) bahwa kegiatan pemantik ini merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan membuat peserta didik masuk pada topik yang akan diangkat.

Langkah II (Kegiatan Inti)

Setelah dilakukannya kegiatan pendahuluan serta kegiatan pemantik, pada tahap atau langkah kedua ini pendidik mulai menggiring pemikiran peserta didik untuk mengenal unsur musik dasar. Bahwa musik itu terdiri dari beberapa unsur yang terdiri dari nada, ritme, dan harmoni. Dalam proses penggiringan pemikiran peserta didik Ibu Sugiati ini menggunakan media dalam membantu peserta didik memahami topik yang diangkat, yaitu menggunakan media digital Chrome Music Lab.

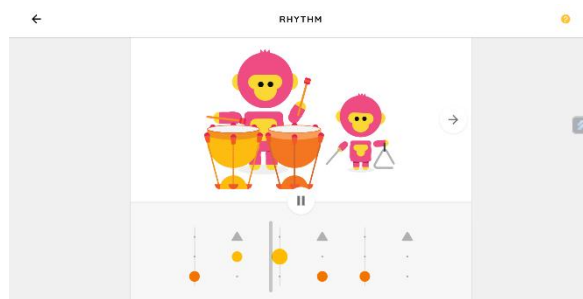
Pada tahap inti ini, pendidik meminta peserta didik dengan gawainya masing-masing untuk membuka media tersebut dengan cara mengakses link pada gawainya masing-masing <https://musiclab.chromeexperiments.com/>. Kemudian peserta didik dapat memilih dari beberapa fitur yang tersedia sesuai kaingin mereka, mereka diajak untuk mengeksplor terlebih dahulu tentang nada, ritme, dan harmoni pada aplikasi tersebut. Sebagai contoh pada fitur Shared Piano dapat digunakan untuk mengeksplor nada-nada pada musik.

Gambar 2. Fitur Shared Piano



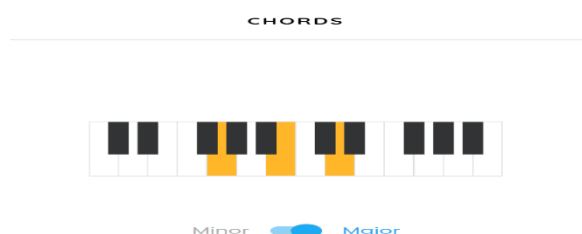
Pada fitur tersebut juga dapat dirubah jenis suara dengan instrumen musik lain seperti strings, marimba, woodwind, synth, dll. Sehingga anak dapat mengenal jenis suara berbagai alat musik. Selain itu juga terdapat fitur Rhythm atau dalam Bahasa Indonesia yaitu ritme. Dalam fitur ini anak juga dapat mengeksplor berbagai ritme dan ketukan, dapat diubah sesuai dengan keinginan peserta didik.

Gambar 3. Fitur Rhythm



Setelah anak mengatur ritme dan ketukan, mereka dapat memainkan hasil eksplorasi mereka dengan menekan tombol mulai. Kemudian juga terdapat fitur pada aplikasi ini untuk mengenalkan anak tentang harmoni yaitu fitur Chords

Gambar 4. Fitur Chords



Dalam fitur Chords ini anak dapat mengenal bahwa nada dapat digabungkan untuk membentuk nada yang harmoni.

Selain fitur-fitur di atas, terdapat fitur-fitur lain yang dapat digunakan dalam media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam pengenalan unsur musik dasar pada anak. Tanggapan siswa dalam pembelajaran ini sangat tertarik dan antusias, hal tersebut dibuktikan melalui suasana kelas yang penuh riang dalam penggunaan media tersebut. Siswa dapat langsung bereksplorasi dan bereksperimen sesuai dengan kreativitas mereka. Terlebih lagi, dalam media tersebut terdapat fitur Song Maker, mereka dapat menggunakan fitur tersebut untuk membuat rangkaian nada untuk membuat sebuah lagu yang mereka hasilkan secara mandiri.

Langkah III (Kegiatan Penutup)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan penutup dalam rangka merefleksikan pembelajaran yang telah berlangsung. Setelah Ibu Sugiati sebagai pendidik melaksanakan pembelajaran menyenangkan membuka dengan bernyanyi dan juga bereksplorasi serta eksperimen, Beliau juga menutup dengan menanyakan kepada peserta didik tentang perasaan mereka, apakah mereka merasa senang atau tidak. Kebanyakan dari mereka menjawab dengan lantang bahwa mereka senang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik tertarik. Setelah melakukan refleksi dengan tanya jawab tentang perasaan dan apa saja yang didapat oleh peserta didik, pendidik mengajak untuk bernyanyi kembali sambil bertepuk tangan, agar peserta didik lebih mengenal apa yang sudah mereka dapatkan pada media, mereka juga melan dengan hal bernyanyi. Siswa mampu menuangkan ide dan gagasan mereka terkait seni musik melalui bernyanyi dengan bertepuk tangan mengikuti ritme dari lagu.

D. Simpulan

Berdasarkan pemaparan penelitian menunjukkan bahwa Media Digital Chrome Music Lab merupakan multimedia interaktif yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Dalam proses pembelajaran, pelaksanaannya menggunakan media tersebut melalui beberapa tahapan, anak dapat mengeksplorasi dan bereksperimen sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Media tersebut dapat dikatakan interaktif dan meningkatkan daya Tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran khususnya seni musik dalam mengenal unsur musik dasar. Hal ini dibuktikan melalui tanggapan peserta didik yang menunjukkan ekspresi yang gembira dalam menggunakan media tersebut. Kemudian saat melakukan refleksi pembelajaran seni musik, peserta didik dapat menunjukkan bernyanyi dan bertepuk tangan yang sesuai dengan nada dan ritme lagu bersama pendidik.

Daftar Rujukan

- Abdukosimovna, A. S. (2021). Creating an Innovative Environment for Teaching Children Visual Arts on the Basis of Steam-Technology in Preschool Education. In *International Journal of Innovative ...*
- Aji, S. D., & Hudha, M. N. (2015). Dampak PBL Terhadap Kerja Ilmiah Mahasiswa pada Perkuliahan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 5(2), 708–714.
- Al Maawali, W. (2020). Affordances in Educational Technology: Perceptions of Teachers and Students in Oman. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 931–952. <https://doi.org/10.28945/4662>
- Herdiati, D., & Saputra, D. N. (2022). Song Model Development For Character Education Elementary School Students. *JSM (Jurnal Seni Musik)*, 11(1), 12–18. <https://doi.org/10.15294/JSM.V11I1.51763>
- Jan, S. U. (2018). Education in the Age of Technology Contrasting Fortunes. *Science Journal of Education*, 6(2), 55–70.
- Jogjaningrum, D. (2022). The utilization of digital technology in music education at Universitas Negeri Yogyakarta. *Imaji (Yogyakarta)*, 20(2), 125–130. <https://doi.org/10.21831/IMAJI.V20I2.51518>
- Kodijat, L. (1979). *Tangganada dan trinada*. Djambatan.
- Luisandrith, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175–180.

- Menrisal. (2022). Digital Learning Media: Review. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION (JDLDE)*, 1(4), 131–139. <https://doi.org/doi:10.56778/jdlde.v1i4.32>
- Noguera-Fructuoso, I., & Valdivia-Vizarreta, P. (2022). Teachers' and students' perspectives on the intensive use of technology for teaching and learning. *Educar*, 59(1), 213–229. <https://doi.org/10.5565/REV/EDUCAR.1551>
- Pratami, I. G. A. P. S., Nitiasih, P. K., & Budiarta, L. G. R. (2023). Development of Educational Games as Learning Media for English Learning for Primary Students. *Language Circle*, 17(2), 317–324. <https://doi.org/10.15294/LC.V17I2.43129>
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., Masrul, M., Simarmata, J., Juliana, J., & Irawan, E. (2020). *Teknologi Pendidikan*.
- Saputra, D. N. (2021). Digital Platform's: Investigations in the Application of Music Practice Learning. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 882–889. <https://doi.org/10.47387/JIRA.V2I6.171>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (24th ed.). Alfabeta.