

## **PENGEMBANGAN MEDIA MUSIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN NADA, IRAMA, DAN MELODI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Nur Azizah<sup>1</sup>, Resa Respati<sup>2</sup>, Muhammad Rijal W Muharram<sup>2</sup>

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>1</sup>nurazizah@upi.edu, <sup>2</sup>respati@upi.edu, <sup>2</sup>rijalmuharram@upi.edu

### **ABSTRACT**

*In elementary school music education, particularly concerning concepts of pitch, rhythm, and melody, there is often a lack of structured teaching materials that align with students' cognitive development. This limitation negatively impacts the learning process, leading to difficulties in understanding and applying basic musical concepts. This study aims to develop a digital music media in the form of a video, with a duration of 17 minutes and 43 seconds, utilizing platforms such as Canva, Flaticon, YouTube, Adobe Express, and Sibelius. The media was designed based on Edwin Gordon's Auditory Theory, Jean Piaget's Constructivism, and Sweller's Cognitive Theory of Multimedia Learning. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) with a qualitative approach. The needs analysis phase revealed a shortage of structured teaching materials at SDN Cibunigeulis 2, where content from YouTube did not fully meet the requirements of the Merdeka Curriculum. The developed digital music media was designed to meet ACTION criteria (Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty) and was evaluated by experts in content, presentation, graphics, and language. Validation results indicate that the media is deemed suitable with an overall score of 90%, categorized as very suitable in graphics and language aspects, and partially suitable in content and presentation. Implementation in the second-grade classroom demonstrated that the media effectively enhanced the quality of music education, and teacher evaluations revealed that it not only met but exceeded the established suitability standards. This study is expected to contribute significantly to the development of effective digital teaching materials for elementary school music education.*

*Keywords: development of instructional media, digital music media, audiation theory, merdeka curriculum*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan terkait ketersediaan bahan ajar yang terstruktur dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, khususnya dalam materi nada, irama, dan melodi. Keterbatasan ini mengakibatkan kesulitan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep dasar musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media musik digital berupa video pembelajaran dengan durasi 17 menit 43 detik yang memanfaatkan platform

seperti Canva, Flaticon, YouTube, Adobe Express, dan Sibelius. Media ini dirancang berdasarkan teori Audiasi oleh Edwin Gordon, konstruktivisme oleh Jean Piaget, dan teori kognitif multimedia oleh Sweller. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) dengan pendekatan kualitatif. Tahap analisis kebutuhan menunjukkan kekurangan bahan ajar terstruktur di SDN Cibunigeulis 2, di mana penggunaan konten dari YouTube belum sepenuhnya sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Media musik digital yang dikembangkan dirancang untuk memenuhi kriteria ACTION (Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty) dan dinilai oleh validator ahli dalam aspek isi, penyajian, grafika, dan kebahasaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan skor rata-rata 90%, dengan kategori sangat layak dalam aspek grafika dan kebahasaan, serta layak sebagian dalam aspek isi dan penyajian. Implementasi di kelas II menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik, dan evaluasi guru menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memenuhi tetapi juga melampaui standar kelayakan yang ditetapkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar digital yang efektif untuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, media musik digital, teori audiasi, kurikulum merdeka

### **A. Pendahuluan**

Dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar, khususnya pada materi yang berkaitan dengan nada, irama, dan melodi, seringkali ditemukan keterbatasan dalam ketersediaan bahan ajar yang terstruktur dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Kondisi ini berdampak negatif pada proses pembelajaran, dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep dasar musik secara efektif.

Pendidikan musik memiliki hubungan yang cukup erat dengan

konsep Audiasi. Teori Audiasi, yang diperkenalkan oleh Edwin Gordon, seorang musikolog dan pendidik musik terkenal, menekankan bahwa audiasi merupakan bagian integral dari bakat dan kemampuan musik seorang anak. Potensi audiasi ini dianggap sebagai bakat alami yang tidak dapat diajarkan. Karena setiap siswa memiliki tingkat bakat bawaan yang berbeda, diperlukan pemahaman bersama tentang konsep-konsep, keterampilan pendengaran, dan keterampilan musikal. Orang tua dan guru memiliki peran yang sangat penting dalam

mendukung perkembangan musikal anak-anak. Meskipun semua orang memiliki kemampuan untuk mempelajari musik, kesuksesan siswa dalam seni musik sangat dipengaruhi oleh lingkungan mereka, teknik latihan yang digunakan, serta bakat individu mereka (Hasyimkan, et al., 2023).

Menurut teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam (Masgumelar & Mustafa, 2021), pembelajaran yang optimal terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan baru melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang mendukung. Ketidakteraturan dan keterbatasan bahan ajar dapat menghambat proses ini, sehingga siswa tidak dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan skema kognitif yang sudah dimilikinya. Hal ini menimbulkan kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan bahan ajar yang terstruktur dan didesain sesuai dengan kebutuhan kognitif dan psikologis siswa pada tahap perkembangan ini.

Lebih lanjut, teori kognitif multimedia oleh Sweller dalam (Draus, 2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai

format seperti teks, gambar, dan audio secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Media digital yang interaktif dapat membantu siswa menghubungkan informasi verbal dengan representasi visual, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran seni musik di sekolah dasar, pengembangan media musik digital berupa video pembelajaran terstruktur dapat menjawab tantangan ini dengan menyediakan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa.

Video pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan multimedia memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun dalam kelompok, sambil tetap mengakomodasi kebutuhan individual mereka sesuai dengan Teori Kognitifisme yang dikemukakan oleh Bruner dalam (Wahyuningsih & Suranti, 2023). Bruner berpendapat bahwa manusia berperan sebagai pemikir, pengolah, dan pencipta informasi. Oleh karena itu, Bruner menekankan pada bagaimana manusia menggunakan informasi

yang diterima untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran terstruktur, pandangan Bruner ini menunjukkan betapa pentingnya penyusunan materi pembelajaran yang sistematis dan terorganisir. Dengan memberikan informasi dalam struktur yang jelas dan logis, siswa dapat lebih mudah memproses dan memahami materi secara bermakna. Pembelajaran terstruktur mendukung proses kognitif siswa, membantu mereka dalam mengelola informasi yang diterima dan membangun pengetahuan yang lebih komprehensif.

Dalam upaya mengatasi kekurangan bahan ajar yang terstruktur untuk pembelajaran nada, irama, dan melodi, pengembangan media musik digital ini diharapkan dapat memberikan solusi yang komprehensif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi guru, tetapi juga sebagai sarana belajar yang fleksibel dan mudah diakses bagi siswa. Dengan demikian, media musik digital ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik di sekolah dasar, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif

berdasarkan teori-teori pendidikan yang relevan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang diimplementasikan melalui model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran musik digital di sekolah dasar serta teknik analisis data Miles dan Huberman (Ismail & Ilyas, 2023).

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan (Analyze), di mana peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru di lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran musik, khususnya terkait materi nada, irama, dan melodi. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memahami kekurangan bahan ajar yang terstruktur serta potensi penggunaan media digital dalam mendukung

pembelajaran musik di sekolah dasar (Ismail & Ilyas, 2023).

Setelah analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan (Design) dan pengembangan (Develop) media pembelajaran digital berupa video. Video pembelajaran ini dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan didasarkan pada teori pembelajaran terstruktur yang mendukung proses kognitif siswa. Proses pengembangan media ini melibatkan pembuatan konten yang sesuai dengan materi pelajaran, serta penyusunan elemen grafika, penyajian, dan penggunaan bahasa yang tepat. Untuk memastikan kelayakan media pembelajaran, dilakukan uji validasi oleh para ahli di bidang isi materi, penyajian, grafika, dan kebahasaan (Ismail & Ilyas, 2023).

Berikut kriteria penilaian media musik digital berdasarkan panduan BSNP dalam (Sari, Bistari, & Halidjah, 2023):

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

**Tabel 1 Interpretasi Nilai Kelayakan Media Musik Digital**

Persentase	Kriteria
81-100	Sangat Layak
60-80	Layak Sebagian

<60	Kurang Layak
-----	--------------

Tahap berikutnya adalah implementasi (Implement) media pembelajaran di lapangan, di mana video pembelajaran diuji coba di kelas dengan melibatkan guru dan siswa. Guru sebagai pengguna utama media pembelajaran ini diberikan kesempatan untuk menilai kemudahan penggunaan, daya tarik, serta efektivitas media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran musik. Penilaian ini penting untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya (Ismail & Ilyas, 2023).

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi (Evaluate), yang bertujuan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna (guru) dan penilaian kelayakan validator ahli. Hasil evaluasi ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum disebarluaskan atau digunakan lebih luas dalam pembelajaran musik di sekolah dasar. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan bahan ajar digital yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar (Ismail & Ilyas, 2023).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1) Analisis Kebutuhan**

Penelitian ini dimulai dengan identifikasi kebutuhan di SDN Cibunigeulis 2, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya, melalui wawancara dengan guru dan studi terhadap fasilitas pembelajaran yang tersedia. Temuan menunjukkan bahwa meskipun sekolah ini telah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka, terdapat kekurangan media pembelajaran digital yang terstruktur untuk mendukung pembelajaran nada, irama, dan melodi di kelas II.

Meskipun beberapa perangkat digital seperti speaker dan smartboard telah digunakan, konten pembelajaran yang ditayangkan sebagian besar bersumber dari platform YouTube, yang belum sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang baru diterapkan. Selain itu, penggunaan alat musik tradisional seperti angklung dan gamelan di kelas II menghadapi kendala dalam

pengelolaan kelas, terutama karena karakteristik siswa yang cenderung penasaran dan sering berebut untuk menggunakan alat musik tersebut, sehingga mengakibatkan kerusakan pada beberapa alat. Sebagai alternatif, guru lebih memilih memanfaatkan media digital yang lebih mudah dikendalikan, meskipun konten yang tersedia masih kurang memadai.

Berdasarkan teori pembelajaran berbasis teknologi dalam (Draus, 2020), media digital dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama jika kontennya disusun secara terstruktur dan interaktif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa konten dari YouTube tidak selalu memenuhi kebutuhan spesifik dari Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital yang terstruktur menjadi sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan memaksimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan musikal tanpa mengorbankan pengelolaan kelas.

#### **2) Perancangan dan Pengembangan Media Musik Digital**

Pengembangan media pembelajaran berbasis video yang

disebut "media musik digital" ini dirancang untuk memenuhi kriteria ACTION (Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty) sebagai standar dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan berkualitas (Hidayat A. N., 2023).

Media ini dikembangkan menggunakan berbagai platform dan perangkat lunak yang saling melengkapi, di antaranya platform editing Canva untuk penyusunan dan pengeditan video, platform Flaticon untuk menyediakan animasi gratis yang memperkaya visualisasi, dan Adobe Express untuk menciptakan animasi audio yang interaktif. Selain itu, software Sibelius digunakan untuk menghasilkan backsound materi yang mendukung pemahaman siswa terhadap konten, sedangkan YouTube Music menyediakan variasi backsound lainnya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.

Konten dari media musik digital ini dirancang secara sistematis berdasarkan materi nada, irama, dan melodi, yang diacu dari buku panduan guru seni musik kelas II yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mulyana & Sari, 2021).

Penyusunan konten didasarkan pada prinsip pembelajaran yang efektif, di mana setiap bagian dari media pembelajaran ini tidak hanya menarik secara visual dan audio tetapi juga disusun dengan hati-hati untuk memastikan konsistensi dalam penyampaian informasi.

Media ini dirancang agar interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Struktur yang terorganisir dengan baik dalam media ini memastikan bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah, sementara navigasi yang intuitif memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan media ini dalam berbagai situasi pembelajaran, baik secara individu maupun di dalam kelas.

Penggunaan berbagai platform dan perangkat lunak dalam pengembangan media musik digital ini menunjukkan pendekatan yang komprehensif dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan animasi, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi guru tetapi juga sebagai sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri.

Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar seni musik, sekaligus memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep dasar nada, irama, dan melodi yang diajarkan di kelas II. Secara keseluruhan, pengembangan media musik digital ini diharapkan dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, adaptif, dan berbasis teknologi.

### **3) Kelayakan Media Musik Digital**

Kelayakan media pembelajaran berbasis video, yang disebut sebagai "media musik digital," dievaluasi secara komprehensif oleh tiga validator yang memiliki keahlian di bidang masing-masing. Penilaian ini mencakup aspek-aspek krusial dalam pengembangan media pembelajaran yang berpedoman pada standar yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (Sari, Bistari, & Halidjah, 2023).

Validator ahli materi berfokus pada kelayakan isi materi dan penyajian, memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media ini akurat,

relevan, dan disampaikan dengan cara yang mendukung pemahaman siswa. Dalam hal ini, kejelasan konsep dan keterkaitan antara materi dengan tujuan pembelajaran menjadi perhatian utama.

Validator ahli media menilai kelayakan aspek grafika, yang mencakup tampilan visual, kualitas animasi, dan tata letak secara keseluruhan, untuk memastikan bahwa media ini menarik secara visual dan mendukung fokus siswa selama pembelajaran.

Sementara itu, validator ahli bahasa mengkaji kelayakan aspek kebahasaan, termasuk penggunaan bahasa yang jelas, sederhana, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas II, serta kesesuaian istilah-istilah musik yang digunakan. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator tersebut, media musik digital dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, karena berhasil memenuhi kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, baik dari segi isi, penyajian, grafika, maupun kebahasaan. Evaluasi ini menunjukkan bahwa media musik digital ini tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dan sesuai dengan standar pendidikan nasional,

sehingga dapat diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Hasil validasi kelayakan media musik digital diuraikan sebagai berikut :

**Tabel 2 Hasil Validasi Kelayakan Media Musik Digital**

No	Aspek Kelayakan	Skor Akhir (%)	Kategori
1	Grafika	92,59	Sangat Layak
2	Isi	80,55	Layak Sebagian
3	Penyajian	80	Layak Sebagian
4	Kebahasaan	100	Sangat Layak
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>90</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel hasil validasi kelayakan di atas menyajikan penilaian aspek kelayakan isi yang dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran seni musik berupa video memperoleh nilai 29 dari total nilai 36, yang menghasilkan skor akhir sebesar 80,55%. Skor ini menunjukkan bahwa media musik digital tersebut berada pada kategori "layak sebagian," mengindikasikan bahwa media tersebut telah memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan isi namun masih memerlukan beberapa perbaikan.

Selanjutnya, pada penilaian aspek kelayakan penyajian oleh ahli materi, media memperoleh nilai 12

dari total maksimal 15, dengan skor akhir sebesar 80%. Penilaian ini menempatkan media musik digital dalam kategori "layak sebagian," yang mengindikasikan bahwa meskipun aspek penyajian sudah cukup memadai, masih terdapat beberapa elemen yang memerlukan penyesuaian atau peningkatan.

Untuk aspek kelayakan grafika, penilaian oleh ahli media menunjukkan nilai 25 dari total nilai maksimal 27, yang menghasilkan skor akhir sebesar 92,59%. Skor ini menempatkan media musik digital dalam kategori "sangat layak," yang menunjukkan bahwa media tersebut hampir sepenuhnya memenuhi kriteria kelayakan grafika yang telah ditetapkan.

Terakhir, penilaian aspek kelayakan kebahasaan oleh ahli bahasa memperoleh nilai sempurna, yaitu 27 dari total 27, dengan skor akhir 100%. Skor ini mengindikasikan bahwa media musik digital telah sepenuhnya memenuhi kriteria kebahasaan yang diperlukan, menempatkan media dalam kategori "sangat layak" dan menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media ini sangat baik dan sesuai.

#### **4) Implementasi Media Musik Digital**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media musik digital diterapkan di SDN Cibunigeulis 2 pada siswa kelas II yang berjumlah 27 orang. Implementasi media musik dalam pembelajaran seni musik di kelas II dirancang secara sistematis dan terstruktur melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penyusunan RPP ini bertujuan untuk memastikan setiap tahapan pembelajaran, mulai dari tujuan, materi, metode, hingga evaluasi, dapat dilaksanakan secara efektif dan sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Dengan adanya RPP, implementasi media musik dalam pembelajaran menjadi lebih terarah, dengan alokasi waktu yang jelas serta penyesuaian metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. RPP juga berperan sebagai panduan bagi guru dalam mengintegrasikan media musik secara optimal, sehingga pembelajaran seni musik dapat berlangsung secara koheren dan mendukung perkembangan musikalitas siswa secara menyeluruh.

#### **5) Evaluasi**

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh guru, media musik digital yang digunakan dalam proses pembelajaran mendapatkan total skor sebesar 25 poin. Skor ini diperoleh melalui penilaian terhadap lima aspek utama menggunakan skala evaluasi yang didasarkan pada pedoman instrumen evaluasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Chaeruman, 2015). Aspek-aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, tingkat ketertarikan dan motivasi siswa, efektivitas media untuk pembelajaran individu dan sebagai alat bantu pengajaran bagi guru, kemampuan media dalam merangsang berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta relevansi media dengan aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Masing-masing aspek memiliki skor maksimal 5 poin, menghasilkan rata-rata 5 poin per aspek. Rata-rata skor 5 poin ini menunjukkan bahwa media musik digital tersebut tidak hanya memenuhi, tetapi juga melebihi standar kelayakan yang ditetapkan dalam pedoman evaluasi. Berdasarkan pedoman Chaeruman, media pembelajaran dianggap layak jika rata-rata skor mencapai

setidaknya 3,00 pada skala 1-5. Oleh karena itu, pencapaian rata-rata 5 poin ini tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan, tetapi juga menunjukkan kualitas yang sangat tinggi dari media musik digital yang digunakan (Chaeruman, 2015).

### **E. Kesimpulan**

Media Musik Digital yang dikembangkan berwujud video berdurasi 17 menit 43 detik, yang mencakup materi serta latihan terkait nada, irama, dan melodi yang telah disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Video ini diproduksi menggunakan berbagai platform online, termasuk Canva, Flaticon, YouTube, Adobe Express, serta perangkat lunak Sibelius.

Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media musik digital ini mencapai tingkat kelayakan sebesar 90%, berdasarkan penilaian terhadap aspek isi, penyajian, grafika, dan kebahasaan. Media ini dinilai sangat layak, meskipun validator memberikan beberapa saran untuk lebih meningkatkan kualitas isi, penyajian, dan grafika.

Peneliti berikutnya yang berminat meneliti peningkatan kemampuan musikalitas disarankan untuk mengeksplorasi berbagai media yang inovatif, efektif, dan praktis, yang dapat diadaptasi untuk berbagai kondisi fasilitas. Selain itu, analisis lebih mendalam mengenai kelayakan media pembelajaran digital yang tersedia di berbagai platform juga merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Chaeruman, U. A. (2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan.
- Draus, P. (2020). Impact of Student Engagement Strategies on Video Content in Learning Computer Programming and Attitudes Towards Video Instruction That Was Developed Based on The Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Issues in Information Systems*, 21 (3), 126-134.
- Draus, P. (2020). IMPACT OF STUDENTS ENGAGEMENT STRATEGIES ON VIDEO CONTENT IN LEARNING COMPUTER PROGRAMMING AND ATTITUDES TOWARDS VIDEO INSTRUCTION THAT WAS DEVELOPED BASED ON THE COGNITIVE THEORY

- OF MULTIMEDIA LEARNING. *Issues in Information Systems*, 21 (3), 126-134.
- Hasyimkan, Hernanda, A. H., Barnawi, E., Palawi, A., Purnama, A. I., & Sari, D. F. (2023). Ensembel Gamolan: Mengetahui Bakat Audiasi dan Imitasi Anak Usia Dini. *EKSPRESI: Indonesian Art Journal*, 12(1), 1-7.
- Hidayat, A. N. (2023). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1), 29-36.
- Ismail, M. I., & Ilyas, N. I. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurniawati, R. P., Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING BASED ON COGNITIVE LOAD THEORY IN GRADE 5 STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL. *SHEs Conference*, 1 (1), 688-696.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 1 (2), 49-57.
- Mulyana, A. R., & Sari, A. M. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk Kelas II*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sari, C. T., Bistari, & Halidjah, S. (2023). Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis Platform Youtube pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Pontianak Kota. *Journal on Education*, 6(1), 3671-3679.
- Wahyuningsih, B. Y., & Suranti, N. M. (2023). ANALISIS TEORI BELAJAR DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 4 (3), 83-92.