

## **Implementasi *Interactive Musical Game* “Tuny Stones” sebagai Pengenalan Notasi Balok di Prodigy Music Academy**

**Ahmad Faisal Ardian**

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
E-mail: fhaisalbae08@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada implementasi *Interactive Musical Game* "Tuny Stones" sebagai metode pengenalan notasi balok di Prodigy Music Academy. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses implementasi dan efektivitas penggunaan "Tuny Stones" dalam pengenalan notasi balok kepada siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian siswa piano di Prodigy Music Academy. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan "Tuny Stones" mempermudah siswa dalam memahami konsep dasar notasi balok. Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca notasi setelah mengikuti sesi pembelajaran menggunakan "Tuny Stones". Penelitian ini menyimpulkan bahwa "Tuny Stones" adalah alat yang efektif untuk pengenalan notasi balok, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa..

***Kata Kunci: Implementasi, Interactive Musical Game, Pengenalan Notasi Balok.***

## **IMPLEMENTATION OF THE INTERACTIVE MUSICAL GAME “TUNY STONES” AS AN INTRODUCTION TO MUSICAL NOTATION AT PRODIGY MUSIC ACADEMY**

### **Abstract**

This study focuses on the implementation of the interactive musical game "Tuny Stones" as a method for introducing musical notation at Prodigy Music Academy. The research aims to analyze the implementation process and the effectiveness of using "Tuny Stones" in introducing musical notation to students. The research method used is descriptive qualitative, with the subjects being piano students at Prodigy Music Academy. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the use of the "Tuny Stones" game facilitates students in understanding the basic concepts of musical notation. Students showed significant improvement in their notation reading skills after participating in learning sessions using "Tuny Stones." The study concludes that "Tuny Stones" is an effective tool for introducing musical notation, providing an interactive and enjoyable learning experience for students.

***Keywords: Implementation, Interactive Musical Game, Introduction to Musical Notation***

## PENDAHULUAN

Musik telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak awal peradaban. Lebih dari sekadar hiburan, musik memiliki peran mendalam dalam berbagai aspek, termasuk ritual keagamaan, tradisi budaya, dan ekspresi diri. Awalnya, musik digunakan dalam kegiatan sakral dan ritual adat, sebelum berkembang menjadi seni yang universal. Musik memiliki daya tarik lintas generasi, mampu menyentuh hati, membangkitkan emosi, dan menyatukan berbagai latar belakang masyarakat. Seiring perkembangan budaya dan teknologi, musik pun bertransformasi dengan kekhasan yang berbeda di setiap wilayah, seperti harmoni kompleks dalam musik klasik Eropa, kekayaan pentatonik dalam musik tradisional Indonesia, hingga inovasi elektronik dalam musik pop modern. Evolusi musik juga tercermin pada perkembangan alat musik, mulai dari instrumen sederhana seperti gong dan gendang hingga alat musik modern seperti gitar, harpa, dan piano.

Salah satu instrumen musik yang menonjol adalah piano, sebuah alat musik kordofon yang menghasilkan harmoni dan melodi melalui getaran senar. Piano memiliki 88 tuts yang mencakup 7 oktaf, memungkinkannya menghasilkan berbagai melodi dan harmoni kompleks. Selain menjadi instrumen yang populer, piano memiliki manfaat tambahan dalam melatih koordinasi, konsentrasi, dan memori. Tidak mengherankan jika piano sering digunakan dalam pengenalan musik baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Salah satu lembaga pendidikan nonformal yang fokus pada pengajaran musik adalah Prodigy Music Academy di Sidoarjo, yang didirikan pada tahun 2019. Dengan kurikulum terstruktur yang disusun oleh tenaga pengajar berpengalaman, Prodigy Music Academy menawarkan berbagai kursus musik, termasuk piano, gitar, bass, drum, vokal, dan biola. Di era modern, minat terhadap

piano semakin meningkat, terutama karena metode pembelajaran yang efektif dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Namun, penguasaan notasi balok, yang menjadi dasar fundamental dalam mempelajari musik, sering kali menjadi tantangan bagi siswa. Notasi balok adalah sistem universal yang merepresentasikan tinggi rendahnya nada, lama nada, dan elemen musik lainnya dalam bentuk simbol. Kesulitan dalam memahami notasi balok sering disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap notasi balok. Salah satu inovasi yang relevan adalah pemanfaatan teknologi digital. Di era digital dan industri 4.0, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pendidikan, termasuk pendidikan musik. Aplikasi berbasis smartphone, seperti Tuny Stones, memberikan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Tuny Stones adalah aplikasi game edukasi musik yang dirancang untuk membantu pemula, terutama anak-anak, dalam mempelajari notasi balok. Aplikasi ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, di mana pemain mengendalikan karakter bernama Tuny dengan memainkan piano sebagai pengendali permainan. Melalui fitur-fitur menarik seperti kompatibilitas dengan berbagai instrumen, 126 level permainan, pembuatan level dan komposisi lagu sendiri, serta dukungan berbagai bahasa, Tuny Stones memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi. Aplikasi ini juga mudah diakses melalui smartphone dan dapat diunduh secara gratis dengan beberapa fitur premium. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi implementasi aplikasi Tuny Stones dalam pengenalan notasi balok di Prodigy Music Academy. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana

aplikasi ini digunakan dalam proses pembelajaran serta sejauh mana aplikasi ini meningkatkan ketercapaian siswa dalam memahami notasi balok. Penggunaan media digital seperti Tuny Stones diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala dalam pembelajaran notasi balok, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting sebagai salah satu upaya inovatif dalam mengembangkan pendidikan musik di era modern.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup dua hal utama, yaitu bagaimana implementasi Interactive Musical Game “Tuny Stones” pada pengenalan notasi balok di Prodigy Music Academy, dan bagaimana ketercapaian pengenalan notasi balok setelah implementasi aplikasi tersebut. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi aplikasi Tuny Stones dalam pengenalan notasi balok dan mengevaluasi hasil ketercapaiannya. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan pandangan baru mengenai penggunaan media digital dalam pendidikan musik, khususnya dalam pengenalan notasi balok. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengajar musik dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup beberapa konsep kunci. Implementasi didefinisikan sebagai proses menjalankan atau merealisasikan rencana, kebijakan, atau program yang telah disusun secara rinci untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Interactive Musical Game adalah permainan digital yang menggabungkan unsur musik dengan pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan. Notasi balok merupakan sistem simbolisasi musik yang

merepresentasikan tinggi rendahnya nada, durasi, dan ritme dalam musik, serta menjadi bahasa universal dalam memahami musik. Prodigy Music Academy adalah lembaga kursus musik nonformal yang berfokus pada pengajaran musik dengan kurikulum terstruktur dan tenaga pengajar berpengalaman.

Dengan memanfaatkan media digital, seperti aplikasi Tuny Stones, diharapkan pengenalan notasi balok dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya mengatasi tantangan dalam pendidikan musik, khususnya dalam penguasaan notasi balok, sekaligus mendorong inovasi dalam pembelajaran musik melalui teknologi digital.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian Deskriptif Kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran serta analisis yang mendalam dan rinci mengenai fenomena tertentu secara mendalam dan detail, dengan fokus pada makna dan pengalaman subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti ingin memahami penerapan *Interactive Musical Game “Tuny Stones”* terhadap pengenalan notasi balok di Lembaga kursus Prodigy Music Academy. Subjek pada penelitian ini adalah siswa Prodigy Music Academy, yang berjumlah 10 siswa dengan Tingkat grade *Initial*. Objek dalam penelitian ini adalah *Interactive Musical Game “Tuny Stones”*. Penelitian ini dilaksanakan di Prodigy Music Academy terhitung sejak bulan Januari hingga bulan Juli 2024, pemilihan waktu penelitian tersebut disesuaikan dengan jadwal pembelajaran piano di Prodigy Music Academy.

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan Hana Primasari Puspitarini S.Mus sebagai pengajar piano dan Lilis Hidayati Ruchmana S.Pd., M.Pd. sebagai kepala

lembaga, serta observasi langsung. Data sekunder meliputi buku, artikel ilmiah, dokumen arsip, materi kurikulum, dan informasi terkait game interaktif tersebut

Untuk teknik pengumpulan data, digunakan beberapa metode di antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memahami proses pengenalan notasi balok menggunakan "Tuny Stones" secara detail. Pada penelitian ini peneliti mengadopsi metode observasi Non-Partisipan dan observasi berbasis Skala Likert untuk mengukur ketercapaian pada penelitian ini. Wawancara melibatkan pertanyaan mendalam kepada pengajar piano dan kepala lembaga untuk mendapatkan perspektif mereka tentang implementasi dan efektivitas game tersebut pada penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Dokumentasi berupa catatan, gambar, dan video digunakan sebagai pelengkap data penelitian.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data bertujuan untuk menyederhanakan dan mengorganisir data menjadi informasi yang lebih terstruktur dan mudah dipahami. Penyajian data dilakukan dalam bentuk teks naratif yang menjawab rumusan masalah penelitian. Penarikan kesimpulan merupakan hasil akhir dari analisis data, memberikan temuan baru mengenai pengenalan notasi balok melalui Interactive Musical Game "Tuny Stones".

Untuk memastikan validitas data, digunakan teknik triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber membandingkan data dari berbagai narasumber, sedangkan triangulasi teknik menggunakan berbagai metode pengumpulan data untuk memverifikasi informasi yang diperoleh. Hal ini dilakukan untuk memastikan kredibilitas dan akurasi data yang digunakan dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melanjutkan pembahasan mengenai proses pengenalan notasi balok melalui *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* di Lembaga kursus Prodigy Music Academy, maka terlebih dahulu akan dipaparkan mengenai profil Lembaga Kursus Prodigy Music Academy.

Prodigy Music Academy merupakan sebuah Lembaga kursus musik non formal yang berlokasi di Jalan Taman Pinang Indah No. 17 Blok AA4, Kwadengan Barat, Lemahputro, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Prodigy Music Academy berada di Lokasi yang strategis dan terletak dekat dengan pusat kota sehingga sangat mudah diakses. Didirikan pada tahun 2019, Lembaga ini dipimpin oleh Lilis Hidayati Ruchmana S.Pd., M.Pd. Prodigy Music Academy memiliki kurang lebih 350 siswa didik. Sejak berdirinya, Prodigy Music Academy telah menyediakan berbagai macam kursus musik mulai dari piano, gitar, bass, drum, vokal, hingga violin. kursus-kursus tersebut dibimbing oleh kurang lebih 15 tenaga pengajar profesional yang berlatar belakang Pendidikan di bidang musik yang mumpuni dan telah berpengalaman mengajar selama bertahun-tahun.

Dari data yang diperoleh melalui wawancara dengan Lilis Hidayati Ruchmana, Prodigy Music Academy didirikan dengan tujuan untuk menjadi akademi musik terdepan yang menyediakan pendidikan musik berkualitas tinggi bagi anak-anak serta orang dewasa pada semua tingkatan

Prodigy Music Academy menggunakan acuan 3 kurikulum internasional yang diakui dan digunakan secara global serta menjadi landasan dalam pembelajaran musik yaitu ABRSM (*Associated Board of the Royal Schools of Music*), *Rockschool* dan LCM (*London Collage of Music*). Kurikulum ABRSM diterapkan untuk Instrumen Piano dan Violin yang berfokus pada pengembangan keterampilan musik klasik. untuk memenuhi kebutuhan peserta didik

yang tertarik pada genre musik modern, Prodigy Music Academy menggunakan kurikulum Rockscool untuk instrumen Piano Pop, Gitar, Bass dan Drum. Kurikulum terakhir yang digunakan oleh Prodigy Music Academy adalah LCM untuk instrumen Vokal yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan vocal secara menyeluruh.

Setiap 6 bulan sekali, Prodigy Music Academy menyelenggarakan ujian internal untuk seluruh siswanya yang bertujuan untuk menilai sejauh mana perkembangan yang telah dicapai oleh para siswa selama periode pembelajaran. Dengan adanya ujian internal, Prodigy Music Academy dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan masing-masing siswa serta dapat menyeleksi peserta didik yang siap untuk menghadapi ujian eksternal dari kurikulum yang digunakan oleh Prodigy yang diakui secara internasional. Selain itu, Prodigy Music Academy juga aktif dalam mengadakan berbagai acara konser musik untuk para peserta didiknya, acara tersebut bertujuan untuk melatih kepercayaan diri dan pengalaman peserta didik ketika tampil langsung di ruang publik.

Prodigy Music Academy memiliki tujuan yang jelas melalui visi dan misi yang telah ditetapkan. Adapun visi dan misi dari Prodigy Music Academy adalah:

#### VISI

Menjadi pusat unggulan dalam pengembangan bakat musik, menciptakan generasi musisi yang berkualitas dan berinovasi

#### MISI

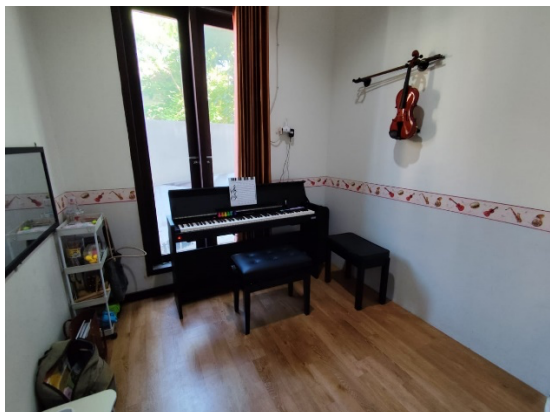
1. Menyediakan pendidikan musik berkualitas tinggi dengan standar internasional
2. Mengembangkan bakat dan potensi musik siswa melalui program pembelajaran yang inovatif dan komprehensif

3. Membina karakter dan nilai – nilai positif pada siswa melalui musik
4. Mempersiapkan siswa untuk mencapai kesuksesan di industri musik

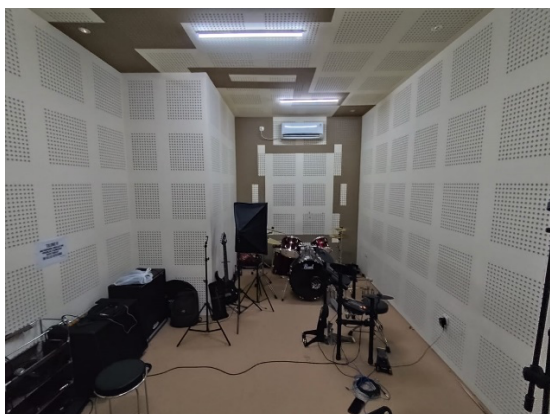
Berlokasi di pusat kota Sidoarjo, Prodigy Music Academy menempati sebuah bangunan perumahan yang terdiri dari 2 lantai. Lantai pertama difungsikan sebagai area operasional kantor, ruang tunggu, ruang kelas untuk instrumen piano, drum, vocal, mushola dan toilet. Sedangkan lantai kedua digunakan sebagai ruang kelas untuk instrumen gitar, bass dan violin.

Prodigy Music Academy memiliki total 7 ruang kelas yang didistribusikan sebagai berikut: terdapat 3 ruang kelas piano, 2 ruang kelas vokal, 1 kelas gitar, bass dan violin, serta 1 ruang kelas yang digunakan khusus untuk drum. Selain digunakan sebagai ruang yang digunakan khusus untuk drum, ruangan drum juga dapat dialih fungsikan menjadi Studio yang dapat digunakan untuk kelas Band, vocal group dan *recording*. Selain ruangan kelas yang lengkap, Prodigy Music Academy menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung proses pembelajaran yang optimal. Fasilitas tersebut meliputi area parkir, penyejuk udara (AC) yang terpasang di setiap ruang kelas, ruang tunggu yang terdapat area bermain, fasilitas toilet yang bersih dan terawat, serta ruang mushola.

Ukuran ruang kelas Prodigy Music Academy adalah 3x3m<sup>2</sup> untuk kelas private, sementara untuk ruang kelas drum memiliki luas ruangan yang lebih besar yaitu 3x5m<sup>2</sup>.



Gambar 4.1: Kelas 3x3m<sup>2</sup>



Gambar 4.2: Kelas Ukuran 3x5m<sup>2</sup>

Adapun sarana pembelajaran yang disediakan di Prodigy Music Academy mencakup berbagai alat musik dan peralatan pendukung yang lengkap, seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Sarana Pembelajaran		
No	Sarana	Unit

No	Nama Pengajar dan Karyawan	Posisi
1	Lilis Hidayati Ruchmana, S.Pd., M.Pd.	Head Master
2	Afifa Rizki Sofiana, S.I.Kom.	Front Office
3	Murviara Balqis Al Fajrisya, S.Pd.	Pengajar Piano
4	Athiya Yumna Hafizhah, S.Sn.	Pengajar Piano
5	Hana Primasari	Pengajar

1	Piano	4
2	Gitar Akustik	2
3	Gitar Elektrik	1
4	Drum Akustik	1
5	Drum Elektrik	1
6	Violin	3
7	Bass	1
8	Keyboard	3
9	Mic Dynamic	3
10	Mic Wireless	2
11	Mic Condensor	1
12	Soundcard	1
13	Speaker	5

Tabel 4.1: Fasilitas Pembelajaran

Dengan menyediakan fasilitas dan sarana pembelajaran yang lengkap, Prodigy Music Academy berkomitmen untuk memberikan pengalaman belajar musik yang optimal bagi setiap siswa

Tenaga pengajar yang bekerja di Prodigy Music Academy berjumlah 12 tenaga pengajar serta 1 staf *front office* yang siap membantu dalam menangani kebutuhan administratif dan pelayanan kepada siswa. berikut merupakan daftar lengkap pengajar dan karyawan Prodigy Music Academy:

	Puspitarini, S.Mus.	Piano
6	Nabila M	Pengajar Piano
7	Ananda Maulana Ikhsani, S.I.Kom.	Pengajar Gitar
8	Rizqy Dhany Azsa, S.E.	Pengajar Gitar dan Bass
9	Nabila Ardianisa, S.Pi.	Pengajar Vokal
10	Della Yosephine Sitinjak, S.Sn.	Pengajar Vokal
11	Luthfi Ardiansyah,	Pengajar

	S.Pd.,M.Pd.	Violin
12	David Cavalera Siddharta, S.Sn.	Pengajar Violin
13	Angga Primantara	Pengajar Drum
13	Krisnata Ratna Jaya, S.E.	Pengajar Drum

**Tabel 4.2: Daftar Tenaga Pengajar dan Karyawan**

### Proses Implementasi *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* Pada Pengenalan Notasi Balok di Lembaga Kursus Prodigy Music Academy

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses implementasi *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* pada pengenalan notasi balok di Lembaga Kursus Prodigy Music Academy. Pihak lembaga dan Pengajar piano memfasilitasi peneliti dalam melaksanakan penelitian pada grade *initial*, yang terdiri dari 10 siswa. Peneliti menerapkan metode observasi *non partisipant*, di mana peneliti tidak berpartisipasi secara langsung dalam proses pengenalan notasi balok. Namun, peneliti hanya melakukan pengamatan terhadap proses pengenalan notasi balok melalui *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* di Lembaga Kursus Prodigy Music Academy. Implementasi *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* di Lembaga Kursus Prodigy Music Academy dilakukan melalui beberapa tahapan yang sesuai dengan teori Pedagogi Musik, khususnya langkah-langkah pembelajaran menurut Panggabean (2020) yaitu: 1) Merumuskan tujuan, 2) Menentukan arah kegiatan belajar, 3) Memilih pengalaman belajar, 4) Menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran, 5) Memilih bahan dan alat, 6) Ketersediaan fasilitas fisik, 7)

Perencanaan evaluasi dan pengembangan.

#### 1. Merumuskan Tujuan

Pada tahap pertama pembelajaran ialah merumuskan tujuan. merumuskan tujuan adalah Langkah awal yang sangat penting. Tujuan yang jelas dan terukur membantu mengarahkan seluruh proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Di Lembaga kursus Prodigy Music Academy, implementasi *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran notasi balok. proses ini dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran dari Lembaga pada grade *initial* kurikulum prodigy yang spesifik terkait pengenalan notasi balok, kemudian pengajar piano akan mengintegrasikan *Game* ini ke dalam kurikulum pengajaran sesuai tujuan pembelajaran. fokus utama dari pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang notasi balok melalui penggunaan media *Interactive Musical Game "Tuny Stones"*. *Game* ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur-unsur visual, audio dan gerakan, yang dapat memudahkan siswa dalam mengenal dan mengingat notasi balok dengan lebih efektif. Dengan merumuskan tujuan ini, diharapkan seluruh aspek dalam perencanaan strategi pembelajaran, seperti pemilihan bahan ajar, metode pengajaran, dan penggunaan fasilitas, semuanya akan diarahkan dan difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap notasi balok. Dengan demikian, setiap keputusan yang diambil dalam proses penyusunan strategi pembelajaran harus mempertimbangkan bagaimana cara terbaik untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai notasi balok, sehingga hasil akhirnya adalah peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang notasi balok

#### 2. Menentukan Arah Kegiatan Belajar

Pada Setelah merumuskan tujuan, Langkah kedua adalah menentukan arah kegiatan belajar. Langkah ini bertujuan untuk merancang kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga proses pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam konteks implementasi *Interactive Musical Game “Tuny Stones”*, penentuan arah kegiatan belajar mengajar mencakup berbagai aspek penting. Pertama, perlu ditetapkan fokus utama dari kegiatan belajar mengajar, yaitu mengenalkan notasi balok kepada siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Hal ini berarti setiap kegiatan yang dirancang harus mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap notasi balok melalui penggunaan *Game* tersebut.

Kedua, kegiatan belajar mengajar harus dirancang untuk mengintegrasikan berbagai metode pengajaran yang memanfaatkan potensi teknologi. Misalnya, pengajar dapat menggabungkan penjelasan teoretis mengenai notasi balok dengan sesi praktis menggunakan *Tuny Stones*, sehingga siswa dapat langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Selain itu, arah kegiatan juga harus mencakup variasi dalam metode pembelajaran untuk menjaga minat dan motivasi siswa. Penggunaan permainan sebagai alat bantu pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman, tetapi juga untuk menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Ketiga, penting untuk mengidentifikasi peran serta tanggung jawab dari setiap pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk pengajar, siswa, dan pengembang *Game*. pengajar harus berperan aktif dalam memandu siswa menggunakan *Game*, memberikan feedback, dan menjelaskan konsep-konsep musik yang muncul selama permainan. Pengembang *Game* juga perlu memastikan

bahwa *Game* tersebut mudah diakses dan digunakan oleh siswa serta mendukung tujuan pembelajaran.

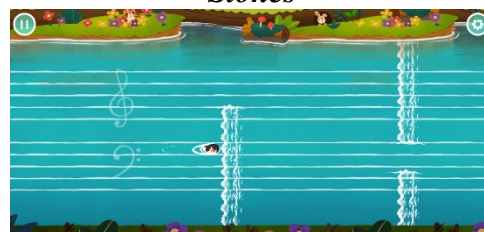
Dengan demikian, penentuan arah kegiatan belajar mengajar dalam penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyeluruh dan terintegrasi, di mana teknologi interaktif digunakan sebagai alat bantu untuk mencapai pemahaman mendalam terhadap notasi balok. Langkah ini sejalan dengan prinsip-prinsip pedagogi musik yang menekankan pada pentingnya perencanaan yang matang dan pemanfaatan optimal dari berbagai sumber daya dalam proses pendidikan. Dengan adanya arah pembelajaran yang jelas, diharapkan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar dan memastikan tercapainya target yang ditetapkan.

### 3. Memilih Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menarik siswa, meningkatkan motivasi mereka, serta menyajikan materi secara jelas dan mudah dicerna. Dalam penelitian ini, pengalaman belajar yang digunakan adalah penggunaan *Interactive Musical Game “Tuny Stones”*.



Gambar 4.3: Tampilan Game Tuny Stones



Gambar 4.4: Tampilan Game Tuny Stones



“*Tuny Stones*” dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki karakteristik interaktif yang dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan gerak. *Game* ini dirancang untuk membantu siswa mengenal notasi balok dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penggunaan *Game* dalam pembelajaran musik Mampu meningkatkan gairah belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran

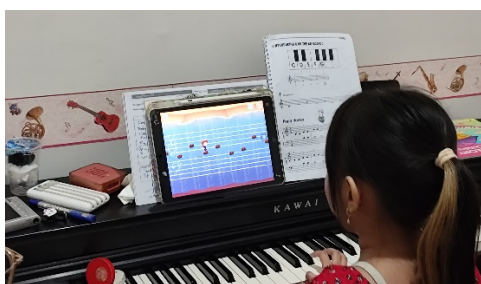
Implementasi “*Tuny Stones*” dalam pengenalan notasi balok melibatkan beberapa tahapan, yaitu:

a) Pengenalan *Game* Kepada Siswa

Siswa diperkenalkan dengan *Game* “*Tuny Stones*” melalui demonstrasi yang dipimpin oleh Pengajar. Pada tahap ini, siswa diajarkan cara bermain *Game* dan bagaimana *Game* tersebut membantu mereka mengenal notasi balok.

b) Penggunaan *Game* dalam Sesi Pembelajaran

Siswa diberi waktu untuk bermain *Game* selama sesi pembelajaran. *Game* ini dirancang dengan berbagai level kesulitan yang memungkinkan siswa untuk belajar mengenali Nama Nada (*letter name*) hingga tingkat lanjut. Setiap level memiliki tantangan yang mengajarkan Nama Nada (*Letter Name*) secara bertahap.



Gambar 4.5: Penggunaan *Game Tuny Stones*

c) Interaksi dan Umpan Balik

Selama bermain, siswa menerima umpan balik langsung dari *Game* mengenai progress mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya. Pengajar juga memberikan umpan balik tambahan dan bantuan jika diperlukan.

d) Penguatan Materi Melalui Diskusi

Setelah sesi bermain, dilakukan diskusi untuk memperkuat pemahaman siswa tentang notasi balok. Pengajar menggunakan contoh-contoh dari *Game* untuk menjelaskan lebih lanjut konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan wawancara dengan Hana Primasari Puspitarini, beliau menyatakan bahwa penggunaan “*Tuny Stones*” sangat membantu dalam mengajar notasi balok kepada siswa. siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi ketika belajar dengan menggunakan *Game*

4. Menentukan Orang yang Terlibat Dalam Proses Pembelajaran

Pada tahap keempat ialah menentukan orang yang terlibat dalam proses pembelajaran. Proses ini melibatkan Langkah-langkah untuk mengidentifikasi dan memilih semua individu yang memiliki peran dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa kategori individu yang terlibat, diantaranya adalah:

a) Guru/Pengajar

Pengajar piano di Prodigy Music Academy memegang peranan utama dalam implementasi *Interactive Musical Game "Tuny Stones"*. Mereka tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga mengarahkan penggunaan *Game* sebagai alat bantu pengajaran. Dalam wawancara dengan

Hana Primasari Puspitarini, disebutkan bahwa pengajar harus memiliki pemahaman mendalam tentang notasi balok dan kemampuan untuk mengintegrasikan *Game* ini ke dalam kurikulum yang ada. Pengajar juga bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam penggunaan *Game* serta mengukur efektivitasnya terhadap pemahaman siswa.

b) Siswa

Siswa berperan sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Mereka merupakan pihak yang berinteraksi langsung dan mendapatkan manfaat dari penggunaan *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* yang dikembangkan untuk memperkenalkan serta mengajarkan notasi balok kepada para siswa. Berdasarkan wawancara dengan pengajar, dijelaskan bahwa siswa dari berbagai tingkatan usia dan kemampuan musik terlibat dalam aktivitas ini. Pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan responsif terhadap perbedaan individu siswa menjadi tuntutan bagi seorang pengajar. Hal tersebut bertujuan agar seluruh siswa dapat menerima materi dengan efektif dan mengoptimalkan potensi mereka dalam memahami notasi musik.

c) Orang Tua/Wali

Dalam beberapa kasus, meskipun tidak terlibat langsung dalam pembelajaran di kelas, orang tua atau wali siswa juga berperan krusial, terutama dalam memberikan dukungan moral kepada anak-anak mereka. Mereka membantu memfasilitasi praktik di rumah dan memastikan anak-anak mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran..

## 5. Memilih Bahan dan Alat

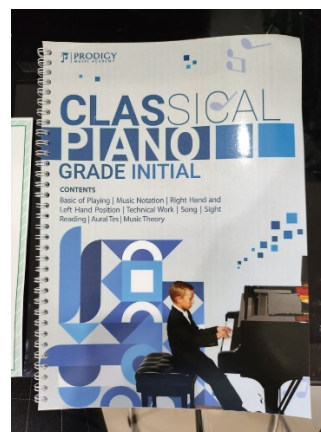
Dalam konteks penelitian ini, proses memilih bahan dan alat menjadi langkah yang sangat penting untuk menjamin

bahwa "*Tuny Stones*" dapat diterapkan dengan baik dan maksimal. Berikut adalah penjelasan lebih lengkap mengenai pemilihan bahan dan alat.

### Bahan Pembelajaran

a) Buku Ajar Notasi Balok Grade *Initial*

Modul ini mencakup teori dasar tentang notasi balok, termasuk simbol, nilai notasi, nama notasi dan cara membaca notasi balok. Modul disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa grade *Initial* di Prodigy Music Academy



Gambar 4.6: Buku Ajar Grade *Initial*

### Alat Pembelajaran

b) Perangkat Tablet atau *Smartphone*

Untuk menggunakan "*Tuny Stones*", diperlukan sebuah tablet atau *smartphone* yang kompatibel dengan aplikasi tersebut. Perangkat ini memerlukan spesifikasi yang mumpuni agar *game* dapat berjalan dengan optimaltingkat pemahaman siswa grade *Initial* di Prodigy Music Academy

## 6. Ketersediaan Fasilitas Fisik

Fasilitas fisik mencakup segala Sumber daya fisik yang mendukung

aktivitas pembelajaran, seperti ruangan kelas, alat musik, perangkat teknologi, dan media pembelajaran.

Pada penelitian ini, ketersediaan fasilitas fisik di Prodigy Music Academy berperan krusial dalam mendukung implementasi "*Tuny Stones*". Berikut penjelasan mengenai pentingnya dan peranan fasilitas fisik:

a) Ruang Kelas yang Memadai

Ruang kelas yang nyaman sangat penting untuk memastikan kualitas pembelajaran musik. Kelas harus dilengkapi dengan peredam suara untuk menghindari gangguan dari luar, sehingga siswa bisa fokus pada permainan dan pengenalan notasi balok melalui "*Tuny Stones*"

b) Alat Musik

Ketersediaan alat musik yang memadai dan berkualitas seperti piano, keyboard, dan alat musik lainnya yang relevan sangat penting. Ini termasuk perawatan dan penyetelan rutin untuk memastikan alat musik selalu dalam kondisi optimal.

c) Perangkat Teknologi

"*Tuny Stones*" sebagai sebuah *Interactive Musical Game* membutuhkan perangkat teknologi seperti tablet atau *smartphone* dengan sistem audio yang baik. Ketersediaan dan kualitas perangkat ini akan sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Dalam wawancara dengan pengajar piano yaitu Hana Primasari Puspitarini, ia menekankan bahwa keberadaan fasilitas fisik yang memadai sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. "Kami memastikan bahwa semua peralatan dalam kondisi baik dan siap digunakan setiap saat. Ruang kelas dirancang agar nyaman dan bebas dari gangguan sehingga siswa bisa belajar dengan fokus,"

katanya. Hana pun menyatakan bahwa teknologi menjadi komponen penting dari proses pembelajaran, dengan "*Tuny Stones*" menjadi salah satu inovasi yang membantu siswa lebih cepat memahami notasi balok..

7. Perencanaan Evaluasi dan Pengembangan

Pada tahap yang terakhir ialah perencanaan evaluasi dan pengembangan. Pada penelitian ini, perencanaan evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* dapat membantu siswa mengenali dan memahami notasi balok di Prodigy Music Academy. Langkah ini berfokus pada penilaian efektivitas metode pengajaran yang digunakan dan pengembangan berkelanjutan untuk memastikan peningkatan kualitas pembelajaran.

Metode evaluasi yang digunakan adalah gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif melibatkan wawancara mendalam dengan Pengajar piano sebagai narasumber utama. Pengajar piano memberikan wawasan tentang efektivitas *Game "Tuny Stones"* berdasarkan pengamatan langsung terhadap progres siswa. Wawancara ini mengungkap persepsi Pengajar tentang kelebihan dan kekurangan dari implementasi *Game* tersebut, serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar notasi balok.

Selain wawancara, evaluasi juga dilakukan dengan metode kuantitatif, misalnya melalui tes atau kuis yang mengukur kemampuan siswa dalam mengenali dan menggunakan notasi balok sebelum dan sesudah menggunakan *Game "Tuny Stones"*. Hasil dari tes ini memberikan data empiris yang dapat dianalisis untuk menentukan peningkatan pemahaman siswa terhadap notasi balok.

Pengembangan dalam konteks ini mengacu pada perbaikan dan penyempurnaan metode pembelajaran

berbasis *Game* interaktif tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi, langkah-langkah pengembangan meliputi penyesuaian materi *Game*, peningkatan fitur interaktif, dan pengintegrasian umpan balik dari siswa dan Pengajar. Tujuannya adalah untuk terus meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan bahwa metode yang digunakan tetap relevan dan menarik bagi siswa

Implementasi “*Tuny Stones*” di Prodigy Music Academy menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran notasi balok. Tahapan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan teori Pedagogi Musik membantu memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan efektif. Pengajar melaporkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif selama sesi pembelajaran, yang menunjukkan bahwa metode ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung.

**Hasil ketercapaian Pengenalan Notasi Balok di Lembaga Kursus Prodigy Music Academy setelah mengimplementasikan *Interactive Musical Game “Tuny Stones”***

Hasil ketercapaian pengenalan notasi balok di Lembaga kursus Prodigy Music Academy setelah mengimplementasikan *Interactive Musical Game “Tuny Stones”* digolongkan menjadi 2 (dua) kegiatan utama, meliputi:

1. Implementasi *Interactive Musical Game “Tuny Stones”* pada pengenalan notasi balok
2. Ketercapaian pengenalan notasi balok setelah Mengimplementasikan *Interactive Musical Game “Tuny Stones”*

Dalam Rumus untuk menghitung skor pada Skala Likert melibatkan perhitungan persentase dari setiap item

berdasarkan hasil observasi dari 10 siswa yang menempuh grade *Initial*. Berikut hasil analisis setiap item observasi:

1. *Item* Apakah siswa dapat mengenali notasi pada tanda kunci (G, F) secara tepat?.

Menjawab 5: 10 orang; Menjawab 4: 0 orang; Menjawab 3: 0 orang; Menjawab 2: 0 orang; dan Menjawab 1: 0 orang.

Jumlah skor untuk	
10 orang menjawab 5	: $10 \times 5 = 10$ .
Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 4	: $0 \times 4 = 0$
Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 3	: $0 \times 3 = 0$ .
Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 2	: $0 \times 2 = 0$ .
Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 1	: $0 \times 1 = 0$ .

---

JUMLAH : 50  
Persentase: 100%

2. *Item* Apakah siswa dapat membaca dan memahami garis paranada serta ruang di antara garis paranada?

Menjawab 5: 8 orang; Menjawab 4: 2 orang; Menjawab 3: 0 orang; Menjawab 2: 0 orang; dan Menjawab 1: 0 orang.

Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 5	: $8 \times 5 = 40$ .
Jumlah skor untuk	
10 orang menjawab 4	: $2 \times 4 = 8$ .
Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 3	: $0 \times 3 = 0$ .
Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 2	: $0 \times 2 = 0$ .
Jumlah skor untuk	
0 orang menjawab 1	: $0 \times 1 = 0$ .

---

JUMLAH : 48

---

Persentase: 96%

3. *Item* apakah siswa dapat membedakan antara notasi balok yang menunjukkan nada tinggi dan nada rendah

Menjawab 5: 7 orang; Menjawab 4: 2 orang; Menjawab 3: 1 orang; Menjawab 2: 0 orang; dan Menjawab 1: 0 orang.

Jumlah skor untuk  
6 orang menjawab 5 :  $6 \times 5 = 35$ .  
Jumlah skor untuk  
2 orang menjawab 4 :  $2 \times 4 = 8$ .  
Jumlah skor untuk  
2 orang menjawab 3 :  $2 \times 3 = 3$ .  
Jumlah skor untuk  
0 orang menjawab 2 :  $0 \times 2 = 0$ .  
Jumlah skor untuk  
0 orang menjawab 1 :  $0 \times 1 = 0$ .

---

JUMLAH : 46  
Persentase: 92%

4. *Item* Apakah materi dalam *Game 'Tuny Stones'* sudah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pembelajaran notasi balok

Menjawab 5: 7 orang; Menjawab 4: 3 orang; Menjawab 3: 0 orang; Menjawab 2: 0 orang; dan Menjawab 1: 0 orang.

Jumlah skor untuk  
4 orang menjawab 5 :  $4 \times 5 = 35$ .  
Jumlah skor untuk  
2 orang menjawab 4 :  $2 \times 4 = 12$ .  
Jumlah skor untuk  
4 orang menjawab 3 :  $4 \times 3 = 0$ .  
Jumlah skor untuk  
0 orang menjawab 2 :  $0 \times 2 = 0$ .  
Jumlah skor untuk  
0 orang menjawab 1 :  $0 \times 1 = 0$ .

JUMLAH : 47  
Persentase: 94%

Berdasarkan hasil analisis kuisisioner Skala Likert yang diisi oleh 10 siswa grade initial di Prodigy Music Academy, dapat disimpulkan bahwa Implementasi *Interactive Musical Game "Tuny Stones"* pada pengenalan notasi balok di Prodigy Music Academy berjalan dengan baik dan cukup efektif. Berikut pembahasan dari skor instrumen ketercapaian Pengenalan Notasi Balok di Lembaga Kursus Prodigy Music Academy setelah mengimplementasikan *Interactive Musical Game "Tuny Stones"*:

1. Siswa Dapat Mengenali Notasi Pada Tanda Kunci (G dan F) Secara Tepat

Siswa di Prodigy Music Academy berhasil mengenali notasi pada tanda kunci G dan F dengan sempurna setelah menggunakan *Interactive Musical Game "Tuny Stones."* Evaluasi menunjukkan skor rata-rata maksimal 100%, menandakan efektivitas game ini dalam mendukung pembelajaran. Dengan pendekatan interaktif yang menyenangkan, game ini mempermudah siswa memahami simbol notasi kunci nada, baik secara teoretis maupun praktis, sehingga mengatasi tantangan dalam mengenali tanda kunci di level pemula..

2. Kecocokan Materi dengan Tingkat Pemahaman Dasar Siswa

Sebagian besar siswa berhasil membaca dan memahami garis paranada serta ruang di antaranya dengan sangat baik setelah menggunakan *Interactive Musical Game "Tuny Stones"*. Dari hasil kuisisioner, 96% siswa memberikan penilaian sangat baik (5) atau baik (4).

Game ini terbukti efektif membantu siswa membedakan posisi not pada garis dan ruang paranada, sehingga mereka lebih siap membaca notasi balok secara keseluruhan. Meskipun demikian, beberapa siswa masih memerlukan peningkatan pemahaman pada aspek tertentu.

### 3. Kemudahan dalam Mengaplikasikan

Sebagian besar siswa mampu membedakan antara notasi balok yang menunjukkan nada tinggi dan rendah setelah menggunakan Interactive Musical Game "Tuny Stones." Dari 10 siswa, 7 di antaranya memberikan skor tertinggi (5), yang menunjukkan pemahaman yang sangat baik, sementara dua siswa memberikan skor 4, dan satu siswa memberikan skor 3. Dengan total skor 46 dari skor maksimal 50, persentase ketercapaian mencapai 92%, yang menunjukkan pencapaian yang sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran dalam game "Tuny Stones" efektif dalam membantu siswa memahami perbedaan nada tinggi dan rendah pada paranada, yang merupakan konsep dasar dalam membaca notasi balok. Kemampuan ini penting untuk memahami posisi not pada instrumen yang dimainkan.

### 4. Kemajuan Pembelajaran Notasi Balok

Sebanyak 94% responden menilai bahwa Interactive Musical Game "Tuny Stones" berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap notasi balok. Hasil observasi menunjukkan 7 dari 10 siswa memberikan nilai maksimal, sementara 3 siswa memberikan nilai 4,

dengan total skor 47 dari 50. Game ini memungkinkan siswa untuk belajar notasi balok secara interaktif dan menyenangkan, mulai dari mengenali tanda kunci hingga membedakan nada tinggi dan rendah. Berdasarkan kuesioner dari 10 siswa grade Initial di Prodigy Music Academy, game ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengenal dan memahami notasi balok. Secara keseluruhan, implementasi game ini menunjukkan hasil yang sangat positif dalam pengenalan notasi balok pada siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian mengenai implementasi Interactive Musical Game "Tuny Stones" pada pengenalan notasi balok di Prodigy Music Academy menunjukkan bahwa game ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap notasi balok. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca dan memahami notasi balok. Penggunaan game ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang meningkatkan motivasi siswa. Sebagian besar siswa mampu mengenali kunci, memahami garis paranada, dan membedakan notasi tinggi serta rendah dengan baik. Secara keseluruhan, media digital ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran musik dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung penguasaan awal notasi balok di lembaga kursus

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association. 2010. *Publication manual of the American Psychological Association* (6 ed.). Washington, DC: Author.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & pongpalilu, F. (2023). Sumber Dan

- Pengembangan Media Pembelajaran. In *Sonpedia*.
- Arsyad, A (2014). Media Pembelajaran
- Banoë, P. (2003) Kamus Musik
- Dwanda Putra, L., Zhinta, S., & Pratama, A. (2023). PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/issue/archive>
- Enggar Sari Aningtiyas, Fakhruddin, I. (2012). Pengelolaan Kursus Musik (Studi Pada Lembaga Kursus Musik 99 Jl. Pattimura Raya Ungaran Kabupaten Semarang). *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment*, 1 No.1(1), 1–6.
- Hidayatullah, R. (2020). *Pendidikan Musik: Pendekatan Musik Untuk Anak di Era 4.0*. CV. Rumah Kayu Pustaka Utama.
- Iktia, G. (2017). Pengantar Teori Musik. *Profilm*, 131–157.
- Jamalus. 1988. Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan
- Juliet Panggabean, A., & Ance Juliet Panggabean, Ms. (n.d.). *PEDAGOGI MUSIK LPPMUHN PRESS UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN MEDAN 2020*.
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Kurniawati, H., Desnita, D., & Siswoyo, S. (2017). *Pengembangan Buku Pengayaan Pengetahuan Kajian Fisika Dalam Alat Musik Kordofon Untuk Pembelajaran Bermakna*. SNF2017-RND-13-SNF2017-RND-20. <https://doi.org/10.21009/03.snf2017.01.rnd.03>
- Maressa, T. C., Toruan, J. L., & Yuliasma. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Membaca Notasi Balok Menggunakan Alat Musik Di Smpn 4 Pariaman. *E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang*, 2(1), 9.
- Mudjilah, H. S. (2012). Teori Musik 1. *Teori Musik 1*, 1–12.
- Purnomo, W., & Subagyo, F. (2010). *Terampil Bermusik*.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.
- Raihan Cahya Adi Putra, Wahyudi wahyudi, Chris Dwi Yanthy, Elok Wigati, & Syarif Fahmi Mauliansyah. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 6(1), 62–71. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v6i1.92>
- Razak, N. F. N., & Mauliana, P. (2023). Media Pembelajaran Alat Musik Piano dengan Construct 2 Di Sman 1 Kota Sukabumi. *EProsiding Teknik Informatika ...*, 4(1), 142–153. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/960%0Ahttp://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/download/960/408>
- Riduwan. (2012). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. (Bandung : Alfabeta)
- Sugiyono (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*
- Wiflihani. (2016). Pengetahuan Dasar Teori Musik. *Pendidikan Musik*, 1–9. [http://digilib.unimed.ac.id/425/1/Peng etahuan dasar teori musik.pdf](http://digilib.unimed.ac.id/425/1/Peng%20etahuan%20dasar%20teori%20musik.pdf)
- Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, & Nizmah Maratos Soleha. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>