

**Pembelajaran Seni Musik Berbasis *Game Online*
(Kajian Fenomenologis Pendidikan *Common Ground*)**

Zakarias Aria Widyatama Putra ^{1*}, Yudhistira Oscar Olendo ¹

¹ Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Tanjungpura

email: zakarias.aria@fkip.untan.ac.id

Abstract: Music learning in the 21st century combines the concepts of music theory and practice in the frame of creativity, critical thinking, collaboration, and communication, which are integrated in the digitalization era. It is necessary to investigate more deeply the learning of music in the digitalization era, especially online games, in terms of phenomena and literacy studies so that it can dismiss the negative stigma of the presence of online games on students. Various theories and research, such as literacy studies obtained as well as analyzing the phenomenon of learning music and online games, have an understanding that the construction of online games can be adapted into music teaching materials. It is hoped that the results of this phenomenon, that the music materials designed in online games can be adjusted at the education level (elementary, junior high, and high school) so that they can be remembered and increase the memory of music learning materials (common ground).

Keywords: common ground; music learning; online games

Abstrak: Pembelajaran seni musik di abad 21 menggabungkan konsep teori musik dan prak-tinya dalam bingkai kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi yang mana hal tersebut terintegrasi dalam era digitalisasi. Perlu diselediki lebih mendalam akan pembelajaran seni musik di era digitalisasi khususnya *game online* secara fenomena dan kajian literasinya, sehingga dapat menepis stigma negatif kehadiran *game online* pada peserta didik. Berbagai teori dan penelitian sebagai kajian literasi yang didapat serta analisis fenomena pembelajaran seni musik dan *game online* mendapatkan kesepahaman bahwa konstruksi game online dapat diadaptasi dalam materi ajar seni musik. Menjadi harapan akan hasil fenomena ini, bahwasanya materi-materi seni musik yang didesain dalam *game online* dapat disesuaikan pada jenjang pendidikan (SD, SMP, dan SMA) sehingga dapat dikenang dan meningkatkan daya ingat akan materi pembelajaran seni musik (*common ground*).

Kata kunci: *common ground*; game online; pembelajaran seni musik



Lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Beragam fenomena pendidikan mengenai pembelajaran banyak terjadi di Indonesia, khususnya mengenai tingkat pemahaman peserta didik yang dirasa memiliki kesukaran untuk mengikuti dan memahami pembelajaran yang diberikan (Priliyanti et al., 2021; Sukmana et al., 2019). Berkaitan dengan hal tersebut, berbagai faktor yang mempengaruhi disebabkan oleh ketidaksiapan pendidik dalam fasilitas (Jamila et al., 2021; Klara & Ristiono, 2021) pembelajaran dan pengembangan kerangka kerja pembelajaran serta konstruksi berpikir peserta didik yang mudah bosan dan bahkan tidak menganggap pembelajaran tersebut menjadi kebutuhan primer (kewajiban belajar peserta didik). Faktor dari peserta didik menjadi sorotan mendalam khususnya dalam menghambat pembelajaran menuju indikator keberhasilan, yang mana hal tersebut diungkap dalam (Savitri, & Ahmad, 2020) bahwa faktor teknis maupun non teknis menjadi penghambat dalam proses pembelajaran yaitu dari tingkat konsentrasi peserta didik (faktor teknis) dan rasa ketidaksukaan (faktor non teknis). Berkaitan dengan faktor teknis, diperlukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga, tujuan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik. Salah satu yang menjadi solusi terbaik adalah pemanfaatan dan penggunaan materi ajar yang baik khususnya bila dapat mengkaitkan kecanggihan teknologi (dalam bentuk *game online*) secara khusus dalam pembelajaran seni musik. Tentunya hal ini menjadi bertolak belakang apabila dipahami dalam bentuk permainannya saja namun, teknologi dalam pembelajaran menjadi bijak bila digunakan demi meningkatkan mutu pendidikan yang mana mencerminkan

perilaku strategis bidang pendidikan di era sekarang (Sustiawati, 2021).

Pembelajaran seni musik di abad 21 kemudian dikembangkan menjadi konteks belajar yang komprehensif serta lebih mengarah pada humanisme yang beradab. Artinya pembelajaran seni musik di Indonesia mengadaptasi keterampilan 4C *skills* (berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi) yang mana pembelajaran tersebut mengarah pada transformatif peradaban berbasis budaya lokal (Nainggolan & Martin, 2019). Sementara itu, penerapan pendidikan seni musik yang mengarah pada humanisme dijelaskan bahwa peserta didik mampu memahami makna inti belajar musik dari aspek penge-tahuan, keterampilan, daya mencipta musik, serta sikap mandiri dalam pertunjukan/penampilan (Prabawa et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan maupun pembelajaran seni musik menjadi hal penting apabila konsep kreativitas yang diupayakan oleh peserta didik dapat ditransformasikan melalui teknologi digital tanpa mengesamping-kan makna humanisme sebagai basis budaya lokal. Seperti halnya pemanfaatan perangkat teknologi dalam pembelajaran musik berbasis tematik untuk peserta didik Sekolah Dasar (Ardipal, 2020). Bentuk transformasi ini kemudian dipahami dalam tuntutan zaman yang mana tidak dapat dipungkiri akses game online menjarah dan ditujukan pada peserta didik (Kurnia et al., 2021). Namun, perlu untuk dikaji bagaimana konsep game online yang disediakan pada gawai/*smartphone* dapat diadaptasi menjadi baik digunakan dalam pembelajaran seni musik.

Konsep game online untuk pembelajaran seni musik perlu dikaji dalam tataran upaya perkembangan masyarakat di era teknologi digital. *Game online* secara terminologi merupakan teknologi yang digambarkan sebagai genre per-

mainan yang mana memiliki mekanisme untuk menghubungkan pemain pada pola tertentu secara mandiri maupun kelompok yang terintegrasi pada jaringan internet (Adams, 2014). *Game online* menjadi candu tersendiri bagi peserta didik yaitu dengan memberikan kenyamanan serta perhatian lebih di dalamnya. Tentunya konsep *game online* ini dapat diterapkan dan dimainkan untuk peserta didik dimulai dari jenjang SD-SMA (Sussi et al., 2019). Kerangka yang dibangun dalam *game online* ini memperhatikan visual yang mendukung, alur permainan yang penuh dengan tantangan, serta *background game* yang mendukung permainan itu sendiri. Selain itu, materi-materi seni musik yang bersifat praktik maupun teori dapat diusung dalam materi *level game*, sehingga dapat membuat gairah peserta didik semakin meningkat dalam mengikuti pembelajaran seni musik. Struktur *game online* dalam pembelajaran dapat diakhiri dengan *complete mission* dengan kisi-kisi materi ajar dan penilaian akhir sehingga dapat menentukan kemampuan peserta didik dalam melalui *game online* yang dimainkan serta materi ajar dikuasai.

Keterkaitan dan ketertarikan untuk mengkaji *game online* menjadi sebuah pembelajaran seni musik ini tentunya berangkat dari permasalahan di lapangan yang secara praktik dialami oleh orang tua, pendidik, maupun peserta didik. Bagi orang tua, *game online* menjadi stigma negatif karena memberikan dampak bagi anaknya untuk mencari alasan tidak belajar. Selain itu, walaupun ketersediaan wifi/jaringan di rumah, membuat anak lupa waktu dan lupa diri akan kewajiban membantu pekerjaan rumah ataupun belajar (Aprilianto, 2020). Dari sisi pendidik juga memberikan tanggapan negatif terhadap *game online* karena tidak memiliki

relevansi dengan pembelajaran (Budhiman & Purnomo, 2022). *Game online* malah dapat merusak stimulus reaktif peserta didik dalam kreativitasnya dalam ranah C6 kognitif. Sementara itu, *game online* bagi peserta didik dapat menjadi candu yang tidak baik apabila tidak diarahkan secara bijak pada konsep pembelajaran maupun pendidikan. Maka daripada itu, perlu dikaji secara mendalam dan luas akan konsep yang ditawarkan dari *game online* ini apabila digunakan dalam pembelajaran seni musik. Selain itu, uraian apa saja yang dapat digunakan sebagai pemband-ing *game online* pada materi pembelajaran seni musik. Walaupun dirasa konsep ini masih memiliki pertimbangan, setidaknya gagasan dan temuan dari berbagai literasi didalamnya dapat menjadikan orang tua, pendidik, dan peserta didik dapat menyerap bahkan mengkom-binasikan dengan mencipta *game online* untuk pembelajaran seni musik.

METODE

Pemecahan kajian ini perlu digunakan upaya maupun langkah kom-prehensif dengan metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan berdasarkan konsep metodologi yaitu prosedur ilmiah yang memuat konsep, preposisi, model, serta hipotesis dalam konstruk teori dan metode. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan deskriptif analisis sebagai metode karena menurut Sugiyono dalam (Kusuma & Mahardi, 2021) dengan memperoleh deskripsi dari hasil analisis data yang bersifat natural tanpa membuat kesimpulan secara umum. Selain itu, digunakan pendekatan fenomenologis sebagai pemecahan masalah akan kajian fenomenologis yang diangkat dalam penelitian ini. Hal ini

sejalan dengan pendapat (Putra, 2023) yang mengungkapkan kajian fenomenologis dalam metode kualitatif dilakukan pendekatan deskriptif dan tinjauan literasi.

Berdasarkan fenomena yang di analisis menggunakan analisis deksiptif dan fenomenologis, langkah penyajian data berkaitan deskripsi atas pembelajaran seni musik dengan game online. Keterkaitan fenomena game online, konstruksi game online yang digunakan untuk pembelajaran menjadi desain common ground rujukan pembelajaran seni musik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dan hasil penelusuran data yang dikaitkan dengan penelitian, diuraikan penjelasan dari hasil penelitian yang dibagi atas hakikat *game online*, *backsound game online* sebagai pembelajaran, karakteristik pembelajaran yang bersifat *common ground*, dan

pemanfaatan *game online* untuk pembelajaran. *Game online* merupakan permainan di era digital yang mana dalam pemanfaatannya menggunakan sarana internet. Berdasarkan konstruksi permaknaan dari game online, bahwasanya seperangkat teknologi yang memiliki jenis, yang mana terdapat mekanisme untuk menghubungkan user/pemain secara bersama dengan bentuk gameplay (Surbakti, 2017). Sementara itu, data literasi lain menyebutkan bahwa istilah game online kemudian diadaptasi menjadi game edukasi yang mana game edukasi bermanfaat untuk mengurangi serta menghilangkan rasa jenuh peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar karena karaktersitiknya yang menyenangkan, memberikan motivasi, dan menghibur (Kustari, 2021). Hakikat *game online* kemudian menjawab keraguan yang terdapat dalam latar belakang penuelitian ini yaitu dengan mengacu pada konsep game yang ditawarkan tidak serta merta berdampak pada hal yang negatif melainkan menjadi titik balik perubahan

Tabel 1. Perbedaan *Game Online* dan *Game Offline*

Aspek	Jenis Game	
	<i>Game Online</i>	<i>Game Offline</i>
Koneksi Internet	Dibutuhkan koneksi internet untuk memainkan permainan didalamnya	Tidak dibutuhkan koneksi internet permainan dan dapat dimainkan secara langsung
<i>Graphic</i> dan <i>Visual</i>	Lebih menarik untuk dilihat dan dimainkan, karena sistem permainan yang selalu menonjolkan <i>graphic</i> dan <i>visual</i> dengan kualitas baik dan selalu <i>update</i> akan sistemnya	Cukup menarik untuk dilihat dan dimainkan dengan sistem permainan tanpa <i>update</i> sehingga, <i>graphic</i> dan <i>visual</i> tidak menjadi penitng dalam permainan ini
Musik Ilustrasi	Musik ilustrasi yang dimainkan dalam permainan lebih menarik dan sesuai dengan tema permainan. Terkadang musik ilustrasi juga sesuai dengan musik yang sedang <i>trending</i> (bersifat <i>update</i>)	Musik ilustrasi yang dimainkan dalam permainan cenderung monoton, tidak bervariasi, dan tidak ada pembaharuan

dan perkembangan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, perlu dijelaskan langkah pengambilan game online yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini dan bukan game offline. Adapun penjelasannya, dapat dikonstruksikan terlebih dahulu perbedaan antara jenis *game online* dan *game offline* seperti pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1, menjadikan fokus utama dalam penelitian ini bahwasanya dalam dikaitkan dengan pembelajaran seni, peran peserta didik secara kreatif dapat terlihat dari musik ilustrasi yaitu dengan menyanyikan atau menghapuskan musik-musik pada *game online*. Sifat musik ilustrasi yang selalu *update* menjadi faktor pendukung bahwa secara hakikat, *game online* memiliki manfaat nyata untuk peserta didik khususnya dalam pembelajaran seni musik.

Istilah musik ilustrasi kemudian dipahami dan disepakati dengan penamaan *backsound*. *Backsound game online* dalam pembelajaran seni musik dapat mengambil materi pada tempo, nuansa musik yang dibangun (*minor/major*), akor, tangga nada, maupun analisis bentuk musik, kalimat (periode), serta motif yang terdapat dalam musik *backsound game online*. Berdasarkan materi yang dipaparkan, dijelaskan berbagai materi seni musik yang diajarkan pada peserta didik melalui *backsound game online* seperti tempo (cepat lambat lagu yang dimainkan); tangga nada (terbagi atas *major* maupun *minor*); dan akor (keselarasan, dalam arti mendalam adalah bila terdapat dua nada atau lebih dibunyikan secara bersama-sama dan menghasilkan suara yang selaras). Sementara itu, bentuk Sementara itu, materi pembelajaran seni musik yang lain dijelaskan oleh Prier (2013) seperti bentuk musik (gagasan/ide dalam pengolahan

unsur musik dalam komposisi; kalimat (sejumlah ruang birama yang berupa satu kesatuan; dan motif musik (unsur lagu yang terdiri atas sejumlah nada yang dipersatukan oleh gagasan). Musik ilustrasi dapat menjadi penghubung pembelajaran selain konteks pembelajaran yang di desain dalam *game online* (Wibowo, 2021). *Backsound game online* yang terus menerus diputar dan dimainkan secara psikologis akan menstimulus peserta didik dengan dua tujuan yaitu: 1) menjadi hafal akan *backsound game online*; 2) melatih fokus dalam memainkan *game online*; dan 3) mendapatkan pengalaman akan tujuan pembelajaran yang dicapai bahwa pembelajaran seni musik tidak sebatas pada permainan alat musik saja melainkan secara menyenangkan dapat menggunakan *game online* sebagai media pembelajarannya.

Hal lain juga diungkap dalam penelitian ini bahwa pembelajaran yang bersifat *common ground* merupakan aktivitas dalam belajar yang *memorable* (mengena) dan bersifat abadi. Konstruksi pemahaman *common ground* selanjutnya dipahami sebagai istilah landasan pada sikap berbeda antara kedua pihak sehingga, muncul kesamaan dari perbedaan tersebut menjadi pondasi rasa percaya (Pramudya et al., 2022). Perbedaan pandangan akan *game online* dari stigma negatif dan positif akhirnya dapat diurai menjadi kesatuan pemahaman dalam pembelajaran seni musik (Utomo & Sinaga, 2009). Oleh karena itu, termaknai bahwa *common ground* dan pembelajaran seni musik pada *game online* memiliki tujuan akhir membuat peserta didik memahami materi, dan akan terus mengingat materi dari *game online*. Selanjutnya, konsep *game online* pembelajaran seni musik diadaptasi dalam skema/ model 4D (*define, design,*

diliver, dan *demonstrate*). *Define* diadaptasi bahwa pembelajaran seni musik dalam *game online* perlu ditentukan materi yang akan diajarkan sehingga, kerangka materi tersebut selanjutnya dapat ditransfor-masikan dalam *design*. Instruksi *game online* pembelajaran seni musik dibuat lebih runtut dengan pola level serta tingkat kerumitan yang berjangka. Pendidik selanjutnya dapat memberikan target level kepada peserta didik di setiap pertemuannya dengan pertanyaan lain yang mengacu temuan lain pada *game online* tersebut. Misalnya disematkan tanda birama dalam potongan melodi lagu, dapat dilakukan pertanyaan birama apa yang terdapat dalam level 10. Jadi konteks budaya belajar secara komprehensif dapat dialami langsung oleh peserta didik. Bagian *demonstrate* dapat dilakukan oleh pendidik bilamana peserta didik mengalami kesulitan dalam level *game online* yang dimainkan. Bentuk bantuan (*demonstrate*) harus disesuaikan dengan poin bantuan yang masih dimiliki oleh peserta didik dalam *game tersebut*.

Bagian terakhir dari hasil penelitian ini adalah pemanfaatan *game online* dalam pembelajaran seni musik. Penyusunan materi atau pengembangan bahan ajar dalam *game online* perlu disesuaikan dalam jenjang pendidikan yang ditempuh. Seperti halnya di jenjang Sekolah Dasar (SD), tahapan peserta didik dalam pembelajaran seni musik mengarah pada apresiasi musik dan imitasi keterampilan. Maka daripada itu, kebutuhan *game online* yang dipakai adalah menonjolkan *graphic* dan *visual* serta musik ilustrasi yang menggambarkan keceriaan didalamnya. Diagnosa dan analisis kebutuhan peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam pembelajaran seni musik adalah mengimplementasikan musik secara langsung (memainkan musik)

tradisional/moderen. Selanjutnya, dapat diuraikan kebutuhan *game online* yang digunakan oleh peserta didik SMP adalah menonjolkan *graphic*, *visual*, *backsound game*, dan level permainan yang dibuat bervariasi. Artinya bervariasi adalah *game* yang dimainkan dengan tantangan dari level *easy – medium* yang dikaitkan pula dengan sistem *game* yang sedang dalam masanya (*trend*). Jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat analisis kebutuhan pembelajaran seni musik pada tahapan implementasi musik secara langsung (memainkan musik) serta tahap proses pembuatan aransemen dan proses mencipta secara sederhana. Kebutuhan *game online* yang dapat digunakan lebih kompleks dan mendalam lagi seperti *graphic*, *visual*, *backsound game* yang disesuaikan dengan materi musik, level yang mencapai tingkat kesulitan tertinggi, dan memiliki tahapan penalaran yang tinggi untuk mencapai tantangan terakhir.

Namun, semua hasil penelitian dalam kajian ini masih perlu diperdalam dan dipertajam akan skema nyata dalam pembuatan *game online* untuk pembelajaran seni musik. Kajian ini tentunya dapat memberikan gambaran terbuka bagi peneliti pengembangan dalam menyusun sebuah materi ajar melalui *game online*. Berdasarkan asumsi dan teori yang diberikan, tidak menjadi perdebatan yang buruk apabila *game online* dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran khususnya di bidang seni musik. Kajian ini mencoba menelaah dari penelitian-penelitian terdahulu.

Penelitian ini mengungkap secara fenomenologis pembelajaran seni musik berbasis *game online*. Telaah penelitian terdahulu akan obyek penelitian yang serupa terlihat dalam penelitian (Rakasiwi, 2017) bahwa *game* berbasis android dapat dijadikan sebagai media pembelajaran akor dan interval dalam seni

musik. Selain itu terdapat penelitian dari (Ardiansyah & Sugiyanto, 2017; Nuryamin et al., 2014) dengan topik penelitian pengembangan game edukasi mengenal alat musik berbasis animasi interaktif dan game edukasi pada pembelajaran seni tari. Rujukan penelitian terdahulu juga dituliskan oleh (Rahim, 2016) dalam ranah game edukasi pengenalan alat musik tradisiional di Indonesia berbasis Android. Beberapa penelitian terdahulu mengungkap bahwa game edukasi maupun game berbasis android dapat digunakan sebagai media maupun sarana pembelajaran dalam seni musik. Namun, perlu dikonstruksikan secara komprehensif dan mendalam bahwa pengemasan dengan dasar *game* sebagai permainan dan memiliki tingkatan yang berbeda perlu dibuat dan dikaji. Berbagai media musik dalam *chrome music lab* dan aplikasi *musicroid* dapat dibingkai pada *graphic, visual, backsound game*, dan penataan ruang *game* yang lebih menarik. Perangkat teknologi dan bahasa pemrograman dalam pembuatan *game online* sebagai pembelajaran seni musik perlu dirancang dan diorganisirkan bersamaan dengan ahli media dan IT. Sebagai subyek kegiatan pembelajar (akademisi) dapat memberikan konsep dan *stereotype* dalam pembentukan *game online* sehingga dapat terarah dalam indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran berdasarkan acuan-acuan atau level dalam *game online* yang dibuat. Selain itu, perlu adanya penguatan dan kehadiran langsung dalam mengkomunikasikan *game online* sebagai media pembelajaran, agar orang tua dari peserta didik tidak menganggap hal tersebut hanya permainan belaka, namun terdapat penunjang dari pembelajaran sebagai *goals* atau penilaian pembelajaran seni musik.

SIMPULAN

Pembelajaran seni musik sejatinya merupakan pembelajaran menekankan pada pemahaman teori dan praktik bermain musik secara baik dan benar. Di abad 21 pembelajaran pada umumnya telah mengalami perkembangan dan peradaban di era digitalisasi. *Game online* dapat menjadi salah satu alternatif sebagai media dan materi ajar pembelajaran seni musik. *Game online* secara hakikat dan konsep pembelajaran juga tidak memiliki keterkaitan bahkan beberapa pendapat pakar pendidikan menyetujui bahwa *game online* dapat mengurangi daya kreativitas dan berpikir kritis peserta didik. Namun, teori akan *game online* menjelaskan daya dukung yang kuat bahwa peserta didik dapat meningkatkan konsentrasi dan kreativitas dalam belajar. Menjadi keunikan tersendiri yang perlu dikaji secara mendalam terhadap peneliti lain sehingga, fenomena ini dapat terjawab secara pasti dan dipahami secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Impact of online game for students. *Pinisi: Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 3(2), 402–406.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (3rd Editio; K. Johnson, Ed.). United States of America: Pearson Education, Inc.
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utama Gender dan Anak*, 2(1), 75.

- Ardiansyah, R. F., & Sugiyanto, S. (2017). *Game edukasi pembelajaran seni tari bagi siswa smp kelas 1 berbasis android*. 5(3).
- Ardipal, A. (2020). Pemanfaatan Perangkat Teknologi dalam Pembelajaran Musik Berbasis Tematik sebagai Peningkatan Keterampilan Abad 21 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(2), 77–84.
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 99–103.
- Jamila, Ahdar, & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *AL Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110.
- Klara, F., & Ristiono, R. (2021). Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa yang Pembelajarannya dalam Jaringan (Daring) Kelas XI. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(3), 350–356.
- Kurnia, I., Noviantiningtyas, T., & Nur Rohmania, Q. (2021). Game Hago Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 119–129.
- Kustari, D. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Diambil 9 Juli 2023, dari BBPMP Provinsi Jawa Tengah
- Kusuma, A. M., & Mahardi, P. (2021). Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E – Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 07(02), 1–11.
- Nainggolan, O. T. P., & Martin, V. A. (2019). Pembelajaran Musik Kreatif Dalam Sudut Pandang Pembelajaran Abad ke-21. *Promusika*, 7(2), 85–92.
- Nuryamin, Y., Risyda, F., & Saraswati, S. D. (2014). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Alat Musik Berbasis Animasi Interaktif. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(2), 92–108.
- Prabawa, Anarbuka, K., Pradoko, A, M, S., & Handoyo, Cipto, B. (2021). Perspektif Pendidikan Seni Musik Berorientasi Humanistik. *IMAJI: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni2*, 19(1), 55–63.
- Pramudya, A. D., Barkah, C. S., & Jamil Achmawati Novel, N. (2022). Peran Establishing Common Ground Sebagai Pendekatan Penyelesaian Negotiation Impasse. *JMD: Jurnal Riset Manajemen & Bisnis Dewantara*, 5(2), 61–66.
- Priliyanti, A., Muderawan, I. W., & Maryam, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mempelajari Kimia Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 11.
- Putra, Z. A. W. (2023). Kajian Fenomenologis: Pemanfaatan Alat Musik dari Sampah Sebagai Model Pembelajaran PBL dan ADDIE. *JPKS: Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 8(1), 27–39.
- Rahim, F. (2016). *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik*. Universitas Islam Negeri Alauddin

- Makasar.
- Rakasiwi, L. G. A. (2017). Pengembangan Game Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akor dan Interval. *Jurnal Pendidikan Seni Musik*, 6(1), 49–54.
- Savitri, R., & Ahad, M. P. Y. (2020). Faktor-Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi ASN di Era Adaptasi Kebiasaan Baru. *Konferensi Nasional Ilmu Administrasi*, 4(1), 21-26..
- Sussi, S., Shihab, K. M., Munadi, R., Prasojoe, R. R., & Fitriyanti, N. (2019). Pembuatan Game Online BoMCleaN sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 5(1), 113-118
- Sukmana, A. P., Iriansyah, H. S., & Erham. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Dampak Globalisasi melalui Pembelajaran Discovery Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negar*, 3.
- Sukmawati. (2016). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Dalam Proses Pembelajaran Trigonometri. *Jurnal pedagogy*, 1(2), 143.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Sustiawati, N. L. (2021). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Seni Pertunjukan di Era Digital. In R. Widyarto (Ed.), *Seni Pertunjukan Nusantara peluang dan Tantangan Memasuki Era Revolusi Industri 4.0* (hal. 1–148). Bali: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Utomo, U., & Sinaga, S. S. (2009). Pengembangan Materi Pembelajaran Seni Musik Berbasis Seni Budaya Berkonteks Kreatif, Kecakapan Hidup, Dan Menyenangkan Bagi Siswa Sd/Mi. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 9(2), 1–13.