Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 2 Mei 2025

Pemanfaatan Media *Song Maker* sebagai Strategi Kreasi Musik Bagi Siswa Sekolah Dasar

Gilang Maulana[1], Yudi Sukmayadi[2]
[1,2]Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[1]gilangmlana09@upi.edu

Abstrak

Musik memiliki peran penting dalam pendidikan, namun banyak guru di sekolah dasar menghadapi kesulitan dalam mengimplementasikan strategi kreasi musik yang efektif di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji strategi kreasi musik sederhana menggunakan media digital, khususnya Song Maker dari Chrome Music Lab, yang dapat diakses oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Teknik analisis data akan dilakukan dengan pendekatan analisis tematik untuk data kualitatif dan analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan musik siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kerjasama, disiplin, dan rasa tanggung jawab, serta kemampuan mendengarkan dan konsentrasi yang lebih baik. Pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran musik dan bagaimana strategi yang dikembangkan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum secara praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi lebih banyak guru untuk mengadopsi pendekatan kreatif dalam pengajaran musik, sehingga siswa dapat merasakan manfaat holistik dari pendidikan musik.
Kata kunci: Pendidikan Musik, Strategi Kreasi Musik, Sekolah Dasar.

Pendahuluan

Musik merupakan salah satu bentuk seni yang universal dan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia (Sinaga dkk., 2021). Sejak zaman prasejarah, musik telah menjadi bagian integral dari budaya dan tradisi di berbagai belahan dunia. Musik dalam pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa (Megawati dkk., 2025). Terutama bagi siswa sekolah dasar, pengalaman musik dapat memberikan dampak yang signifikan dalam membentuk karakter dan keterampilan mereka.

Pada usia sekolah dasar, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang kritis, di mana mereka mulai mengembangkan identitas diri dan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosial (Purwulan, 2024). Musik dapat menjadi medium yang kuat untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan orang lain. Melalui kegiatan musik, siswa dapat belajar tentang kerjasama, disiplin, dan rasa tanggung jawab. Selain itu, musik juga dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan dan konsentrasi, yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Pentingnya musik dalam pendidikan telah diakui oleh banyak ahli dan pendidik. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas musik dapat meningkatkan kemampuan kognitif, seperti memori, perhatian, dan pemecahan masalah (Asrofi & Masnawati, 2024; Holis, 2016; Iqbal dkk., 2024). Selain itu, musik juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti empati dan komunikasi (Barokah dkk., 2024). Maka, integrasi musik

ke dalam kurikulum sekolah dasar bukan hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan holistik siswa.

Namun, meskipun manfaat musik sangat jelas, banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam mengimplementasikan strategi kreasi musik di kelas. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk memberikan panduan praktis tentang strategi kreasi musik sederhana yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah dasar. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan siswa dapat merasakan manfaat dari musik dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengeksplorasi manfaat musik dalam pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian oleh Rifki dkk. (2023) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas musik dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial siswa. Selain itu, penelitian oleh Sumaryanto (2000) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam program musik memiliki prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak. Penelitian lain oleh Purhanudin (2023) menekankan pentingnya musik dalam pengembangan identitas dan ekspresi diri anak-anak. Meskipun banyak penelitian yang menunjukkan manfaat musik, masih terdapat kekurangan dalam hal strategi praktis yang dapat diterapkan oleh guru di kelas.

Meskipun manfaat musik dalam pendidikan telah diakui secara luas, Riyadi (2024) mengungkap banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam mengimplementasikan strategi kreasi musik di kelas. Hal ini menciptakan kesenjangan antara teori dan praktik, di mana banyak penelitian lebih fokus pada manfaat musik tanpa memberikan panduan konkret tentang bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi kreasi musik sederhana yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah dasar, dengan menggunakan media digital seperti Song Maker dari Chrome Music Lab.

Sebagai landasan dalam penelitian ini, telah dilakukan beberapa penelitian terkait strategi kreasi musik. Surya dkk., (2022) menemukan metode baru dengan tahapan inspirasi, eksplorasi, improvisasi dan eksekusi dalam kreasi musik. Utomo & Ardiyarta (2013) telah melakukan pengembangan instrumen penilaian sebagai standar kompetensi kreasi musik. Selain itu, Firdaus (2023) telah menjelaskan bagaimana proses pembelajaran kreasi musik sebagai sarana pembentukan karakter di sekolah menengah. Namun belum diketahui lebih lanjut bagaimana kreasi musik bagi siswa sekolah dasar dengan penggunaan media.

Novelty dari penelitian ini terletak pada pengembangan strategi kreasi musik sederhana yang dirancang khusus dengan memanfaatkan media *Song Maker* dari *Chrome Music Lab* untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya akan membahas manfaat musik, tetapi juga memberikan contoh konkret dan langkah-langkah praktis yang dapat diambil oleh guru untuk mengintegrasikan musik ke dalam kurikulum mereka. Dengan pendekatan yang berbasis pada pengalaman langsung, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan musik.

Kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Teori ini didukung oleh prinsip-prinsip pendidikan musik yang menekankan bahwa siswa belajar dengan lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan kreatif. Selain itu, penelitian ini juga akan mengacu pada teori multiple intelligences oleh Howard Gardner, yang menunjukkan bahwa musik adalah salah satu bentuk kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman dan praktik.

Urgensi penelitian ini sangat tinggi, mengingat pentingnya pendidikan musik dalam perkembangan holistik siswa. Dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat musik, ada kebutuhan mendesak untuk menyediakan alat dan strategi yang dapat digunakan oleh guru di

Copyright © 2025 The Author(s)

kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang jelas dan praktis bagi pendidik, sehingga mereka dapat mengintegrasikan musik ke dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, dengan memberikan siswa kesempatan untuk berkreasi dalam musik, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional yang penting bagi masa depan mereka.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *mixed-method* dengan desain eksploratori yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang strategi kreasi musik sederhana yang diterapkan di kelas sekolah dasar. Dengan mengkombinasikan data kualitatif dari observasi dan wawancara dengan data kuantitatif dari kuesioner, peneliti dapat mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa serta mengukur efektivitas strategi tersebut dalam meningkatkan keterampilan musik siswa.

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar, Kota Bandung. Partisipan penelitian terdiri dari tiga guru musik dan 30 siswa kelas IV dan V. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive*, dengan mempertimbangkan pengalaman guru dalam mengajar musik dan keterlibatan siswa dalam kegiatan musik di sekolah. Dengan melibatkan guru dan siswa, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan perspektif yang beragam mengenai penerapan strategi kreasi musik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup beberapa metode. Pertama, observasi akan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran musik di kelas, sehingga peneliti dapat memahami bagaimana strategi kreasi musik diterapkan secara langsung. Kedua, wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali pandangan mereka tentang pengalaman belajar musik. Ketiga, kuesioner akan disebarkan kepada siswa untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai persepsi mereka terhadap kegiatan musik yang dilakukan di kelas. Selain itu, dokumentasi terkait kegiatan musik di sekolah, seperti rencana pelajaran dan hasil karya siswa, juga akan dikumpulkan untuk melengkapi data yang ada.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi panduan observasi, panduan wawancara, dan kuesioner. Panduan observasi berisi daftar cek yang mencakup aspek-aspek yang akan diamati selama proses pembelajaran musik. Panduan wawancara dirancang dengan pertanyaan terbuka untuk menggali pengalaman dan pandangan guru serta siswa tentang strategi kreasi musik. Kuesioner akan berisi pertanyaan tertutup dan terbuka yang bertujuan untuk mengukur persepsi siswa terhadap kegiatan musik dan dampaknya terhadap keterampilan mereka.

Teknik analisis data akan dilakukan dengan pendekatan analisis tematik untuk data kualitatif dan analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif. Proses analisis kualitatif meliputi transkripsi wawancara dan catatan observasi, diikuti dengan pengkodean data untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul. Sementara itu, data kuantitatif dari kuesioner akan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik untuk menghitung frekuensi dan persentase jawaban siswa. Dengan menggabungkan kedua jenis analisis ini, peneliti dapat memahami pola dan hubungan antara strategi kreasi musik dan pengalaman belajar siswa secara lebih mendalam.

Prosedur penelitian akan dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, tahap persiapan meliputi pengajuan izin kepada pihak sekolah dan mendapatkan persetujuan dari guru dan siswa untuk berpartisipasi. Selanjutnya, pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner selama periode tertentu. Setelah data terkumpul, analisis data akan dilakukan untuk menyusun temuan. Terakhir, laporan penelitian akan disusun yang

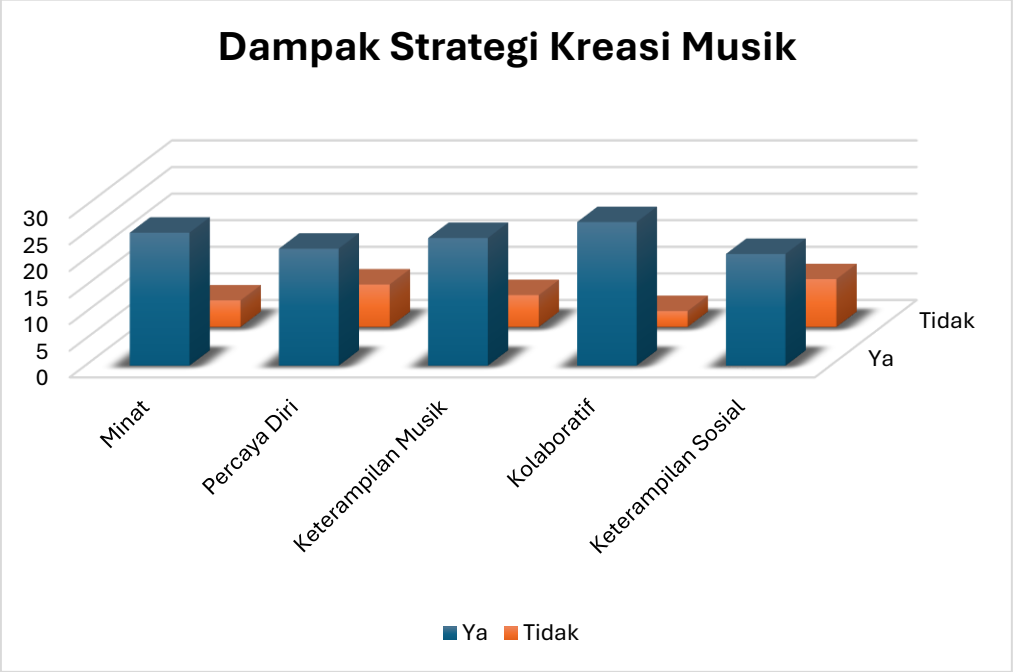
mencakup temuan, diskusi, dan rekomendasi untuk pengembangan strategi kreasi musik di sekolah dasar.

Jadwal penelitian direncanakan sebagai berikut: Minggu 1-2 akan digunakan untuk persiapan dan pengajuan izin penelitian. Minggu 3-4 akan difokuskan pada pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, sementara Minggu 5 akan digunakan untuk pengumpulan dokumentasi dan penyelesaian observasi. Minggu 6 akan dikhususkan untuk analisis data dan penyusunan laporan, dan Minggu 7 akan digunakan untuk penyelesaian laporan akhir serta presentasi hasil penelitian kepada pihak sekolah. Dengan metode penelitian mixed-method yang terstruktur ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang strategi kreasi musik sederhana yang efektif bagi siswa sekolah dasar.

Hasil

Hasil penelitian ini dibagi menjadi tiga sub-bagian untuk memberikan gambaran yang lebih terperinci mengenai temuan yang diperoleh dari penelitian ini: (1) Strategi Kreasi Musik, (2) Dampak terhadap Keterampilan dan Minat Siswa, dan (3) Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran Musik.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa guru musik di sekolah dasar menerapkan berbagai strategi untuk membantu siswa menciptakan karya musik sederhana menggunakan media digital, khususnya Song Maker dari Chrome Music Lab. Alat ini memungkinkan siswa untuk berkreasi dengan mudah, tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Dengan antarmuka yang intuitif, siswa dapat memilih berbagai instrumen, melodi, dan ritme untuk menciptakan komposisi musik mereka sendiri. Selain itu, guru juga mengintegrasikan permainan musik interaktif yang melibatkan gerakan dan kolaborasi antar siswa. Kegiatan seperti menciptakan melodi dan lirik lagu secara kelompok menjadi metode yang sangat menarik bagi siswa. Melalui proses ini, siswa diajak untuk berkolaborasi dalam menciptakan karya musik, yang tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan. Observasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias saat terlibat dalam proses kreasi menggunakan Song Maker, menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.



Gambar 1. Hasil Kuesioner

Copyright © 2025 The Author(s)

Dari total 30 siswa yang terlibat, 25 siswa (83%) melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk belajar musik setelah mengikuti kegiatan ini, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Song Maker dapat meningkatkan minat siswa terhadap musik. Selain itu, sebanyak 22 siswa (73%) merasa bahwa kegiatan ini telah meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam kemampuan musik, yang menunjukkan bahwa pengalaman menciptakan musik secara langsung dapat memberikan dorongan positif bagi siswa untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri mereka melalui musik.

Grafik tersebut juga menunjukkan bahwa 24 siswa (80%) melaporkan adanya peningkatan dalam keterampilan dasar musik mereka, menandakan bahwa kegiatan kreasi musik tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan musik dasar yang penting. Selain itu, 27 siswa (90%) merasa lebih terlibat saat bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam menciptakan musik, yang menunjukkan bahwa kegiatan kolaboratif dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan kerja sama di antara siswa. Terakhir, 21 siswa (70%) melaporkan adanya peningkatan dalam keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan komunikasi dan kerja sama.

Untuk menguji signifikansi statistik dari masing-masing proporsi, dilakukan uji proporsi satu arah dengan hipotesis nol (H_0: $p \leq 0,5$) dan hipotesis alternatif (H_1: $p > 0,5$). Hasil uji statistik menunjukkan bahwa semua indikator memiliki proporsi yang secara signifikan lebih tinggi dari ambang batas 50%:

Tabel 1. Uji signifikansi

Aspek	Proporsi Ya (%)	Z-Score	p-value	Cohen's h	Kategori Efek
Minat belajar musik	83,3%	4,62	< 0,001	0,74	Besar
Kepercayaan diri	73,3%	3,34	0,0004	0,47	Sedang
Keterampilan musik	80,0%	4,24	< 0,001	0,67	Besar
Keterlibatan kelompok	90,0%	5,48	< 0,001	0,96	Besar
Keterampilan sosial	70,0%	3,00	0.0013	0,41	Sedang

Pengukuran efek besar (Cohen's h) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berdampak signifikan secara statistik, tetapi juga relevan secara praktis, khususnya dalam hal peningkatan minat, keterampilan musik, dan kerja kolaboratif siswa.

Guru menyampaikan bahwa penggunaan Song Maker berhasil "menghidupkan kembali" antusiasme siswa terhadap pembelajaran musik yang sebelumnya cenderung pasif. Ia menjelaskan:

"Sebelum menggunakan Song Maker, banyak siswa yang cenderung diam atau hanya mengikuti instruksi secara mekanis. Tapi saat mereka mulai membuat musik sendiri, saya melihat perubahan besar. Mereka lebih aktif bertanya, bereksperimen dengan melodi dan ritme, bahkan saling memberi masukan dengan temannya. Kelas musik jadi lebih hidup dan dinamis." (Wawancara dengan Guru Musik, 2024)

Wakil Kepala Sekolah menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran musik, bukan hanya aspek teoritis. Menurutnya:

"Melalui kegiatan menciptakan karya musik dengan Song Maker, siswa tidak hanya belajar teori musik, tetapi juga merasakan bagaimana menciptakan sebuah komposisi secara sederhana. Ini membuat mereka lebih menghargai proses bermusik, bukan sekadar hasil akhirnya." (Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah, 2024)

Dari sudut pandang pedagogis, para guru sepakat bahwa pendekatan ini memfasilitasi pembelajaran berbasis eksplorasi dan ekspresi diri. Siswa yang sebelumnya terlihat kurang

percaya diri dalam pelajaran musik, menjadi lebih berani mencoba dan menampilkan karya mereka di depan kelas:

"Ada siswa yang biasanya sangat pemalu, tapi setelah membuat musik dengan Song Maker, dia justru tampil percaya diri menjelaskan hasil karyanya di depan teman-temannya. Ini luar biasa bagi perkembangan sosial dan emosional mereka." (Wawancara dengan Guru Musik, 2024)

Secara umum, para guru menilai bahwa strategi ini tidak hanya efektif untuk mengajarkan keterampilan musik dasar, tetapi juga memberi ruang bagi perkembangan kreativitas, kolaborasi, dan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Di sisi lain, siswa yang diwawancarai mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dan bersemangat saat belajar musik, terutama ketika mereka dapat berkontribusi dalam menciptakan karya musik. Tanggapan positif ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kreatif dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Song Maker dari Chrome Music Lab dalam kegiatan kreasi musik secara signifikan meningkatkan minat, keterampilan, dan keterlibatan sosial siswa. Dari total 30 siswa yang terlibat, mayoritas melaporkan peningkatan dalam minat belajar musik, rasa percaya diri, keterampilan dasar musik, serta kemampuan sosial mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan musik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Ardipal, 2020; Riyadi dkk., 2023; Yahya, 2017).

Namun, terdapat perbedaan dalam konteks dan metode yang digunakan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada penggunaan alat musik tradisional atau metode pengajaran konvensional, sedangkan penelitian ini menekankan pada penggunaan media digital yang interaktif. Hal ini mungkin menjelaskan mengapa siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dan keterlibatan yang lebih besar. Sebab media digital sering kali lebih menarik bagi generasi muda yang tumbuh dengan teknologi (Ananda dkk., 2024; Zulfikar & Hendrawan, 2024).

Penelitian ini memperoleh temuan tertentu karena pendekatan yang digunakan, yaitu metode *mixed-method* yang menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur dampak media interaktif terhadap aspek-aspek tertentu seperti minat belajar, kepercayaan diri, keterampilan musik, kolaborasi, dan keterampilan sosial siswa. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner tertutup kepada 30 siswa yang mengikuti kegiatan ini. Analisis dilakukan menggunakan uji proporsi satu arah dan penghitungan *effect size* (Cohen's h), yang memberikan bukti statistik terhadap efektivitas strategi pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan secara statistik di hampir semua aspek yang diukur, dengan beberapa indikator menunjukkan *efek besar* secara praktis. Data ini memberikan dasar kuat dalam mengevaluasi keberhasilan intervensi secara objektif dan terukur.

Sementara itu, pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru-guru yang terlibat dalam proses pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi dan pengalaman guru dalam mengimplementasikan media interaktif, serta melihat aspek-aspek yang mungkin tidak dapat diungkap melalui data kuantitatif saja. Temuan dari pendekatan ini memperkaya pemahaman dengan menggambarkan bagaimana siswa lebih bersemangat, aktif, dan kreatif saat diberi kesempatan untuk menciptakan musik

Copyright © 2025 The Author(s)

sendiri. Guru juga mengamati adanya perkembangan dalam aspek ekspresi diri, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa yang tumbuh secara alami melalui proses kreatif dan kolaboratif.

Kombinasi kedua pendekatan ini memberikan kedalaman dan keluasan dalam analisis, serta memperkuat validitas temuan. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran seni seperti musik, yang tidak hanya melibatkan keterampilan teknis, tetapi juga aspek afektif, sosial, dan kreatif siswa.

Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses kreasi musik, penelitian ini memberikan pengalaman praktis yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Selain itu, lingkungan belajar yang kolaboratif juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial siswa, yang mungkin tidak terlihat dalam penelitian yang lebih tradisional.

Interpretasi lain dari temuan ini adalah bahwa kegiatan kreasi musik dapat berfungsi sebagai alat untuk pengembangan karakter siswa. Selain meningkatkan keterampilan musik, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif kecil dan fokus pada satu jenis media digital. Hal ini dapat membatasi generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini tidak mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil, seperti latar belakang pendidikan siswa atau pengalaman sebelumnya dalam musik.

Menjawab pertanyaan penelitian dari rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Song Maker dalam kegiatan kreasi musik secara signifikan meningkatkan minat, keterampilan, dan keterlibatan sosial siswa. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan musik dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Pendidik dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi alat digital dalam kurikulum mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Limitasi penelitian ini mencakup jumlah sampel yang kecil dan fokus pada satu jenis media, yang dapat membatasi kemampuan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan variasi media yang berbeda diperlukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak teknologi dalam pendidikan musik.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengeksplorasi penggunaan berbagai jenis media digital dalam kreasi musik dan bagaimana masing-masing dapat mempengaruhi keterampilan dan minat siswa. Penelitian yang melibatkan berbagai latar belakang siswa dan konteks pendidikan yang berbeda dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan pendidikan musik. Selain itu, Riyadi dkk. (2025) merekomendasikan peningkatan kolaborasi lintas disiplin dan pemanfaatan teknologi yang lebih luas dalam penelitian mendatang untuk mendukung kemajuan pendidikan musik di Indonesia.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital Song Maker dari Chrome Music Lab secara signifikan mampu meningkatkan minat, keterampilan musik, dan keterlibatan sosial siswa dalam pembelajaran. Melalui pendekatan interaktif berbasis kreasi musik, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga terlibat aktif dalam proses kreatif yang mendalam dan kolaboratif. Penelitian ini melibatkan 30 siswa tingkat sekolah menengah, yang secara langsung terlibat dalam kegiatan kreasi musik menggunakan media digital tersebut.

Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan musik, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Meski demikian,

keterbatasan berupa ukuran sampel yang kecil dan fokus pada satu jenis media membatasi generalisasi temuan. Faktor eksternal seperti latar belakang musik siswa juga belum dianalisis secara mendalam.

Secara keseluruhan, studi ini memberikan kontribusi baru terhadap pemahaman tentang peran teknologi dalam pembelajaran musik dan membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang mengeksplorasi berbagai media serta konteks pendidikan lainnya. Hasil ini juga menjadi dasar untuk merancang strategi pengajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

Referensi

Ananda, F. S., Sukmayadi, Y., & Riyadi, L. (2024). Perancangan Aplikasi sebagai Media Pemahaman Notasi Musik bagi Anak Usia Dini. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, *6*(1), 82-96.

Ardipal, A. (2020). Pemanfaatan Perangkat Teknologi dalam Pembelajaran Musik Berbasis Tematik sebagai Peningkatan Keterampilan Abad 21 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Musikolastika*, *2*(2), 77-84. https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.47

Asrofi, M. I., & Masnawati, E. (2024). Peran Kreativitas Dalam Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak. *Indonesian Journal of Research and Service Studies*, *1*(2), 108-114. https://jujurnal.com/index.php/ijrss/article/view/21

Barokah, A., Rossi, A. R. Z., Habibah, H., Khopipah, K., & Wibiwirutami, T. (2024). Peran Kegiatan Ekstrakulikuler dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (SD). *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, *4*(4), 13835-13847. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13207

Firdaus, R. A. (2023). *Proses Pembelajaran Kreasi Musik Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) di SMP Muhammadiyah Srandakan Bantul*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. https://digilib.isi.ac.id/14501/

Holis, A. (2016). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, *10*(1), 23-37. https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84

Iqbal, A. M., Rachmadhani, A. L., Anwar, C., Asrifa, R. S., & Lestari, L. I. (2024). Pengaruh Musik Favoritism Terhadap Short Term Memory Pada Siswa SMP. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(3), 2140-2155. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2209

Megawati, R., Zahro, N. H., & Suparti, S. (2025). Musik dan anak: Analisis kualitatif tentang peran musik dalam proses tumbuh kembang. *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, *7*(1). https://journalpedia.com/1/index.php/jkpm/article/view/4099

Purhanudin, M. V., Harwanto, D. C., & Rasimin, R. (2023). Revolusi dalam Pendidikan Musik: Menganalisis Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, *6*(2), 118-129. https://doi.org/10.37368/tonika.v6i2.569

Purwulan, H. (2024). Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *4*(04), 375-382. https://doi.org/10.57008/jjp.v4i04.995

Rifki, M., Riyadi, A., & Hasanah, H. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Musik Anak Melalui Kegiatan Bermain Musik Dengan Barang Bekas Pada Kelompok B TK Alam Istiqomah Kecamatan Telukjambe Barat Karawang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, *2*(1), 76-89. https://doi.org/10.3709/ilpen.v2i1.41

Riyadi, L. (2024). *Implementasi Song Maker untuk Meningkatkan Musikalitas Siswa di SD Galenia Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia. http://repository.upi.edu/116874/

Copyright © 2025 The Author(s)

Riyadi, L., Sukmayadi, Y., & Karyono, T. (2023) Profil Instruksional Aplikasi Song Maker dalam Kreasi Musik Sederhana untuk Pembelajaran bagi Anak-Anak. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, *7*(3). https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79148

Riyadi, L., Putra, A. D., Sinaga, F. S. S., & Bagaskara, A. (2025). Meneropong Pendidikan Musik di Indonesia: Analisis Bibliometrik dalam Kurun Waktu 2014-2024. *MUSED: Jurnal Pendidikan Musik*, *1*(1), 1–17. Retrieved from http://rumahjurnal.diskresi.id/index.php/mused/article/view/34

Sinaga, F. S. S., Winangsit, E., & Putra, A. D. (2021). Pendidikan, Seni, dan Budaya: Entitas Lokal dalam Peradaban Manusia Masa Kini. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, *4*(2), 104-110. https://doi.org/10.26740/vt.v4n2.p104-110

Sumaryanto, F. T. (2000). Kemampuan musikal (Musical Ability) dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar musik. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, *1*(1). https://doi.org/10.15294/harmonia.v1i1.839

Surya, I. G. A., Saptono, S., & Partha, I. K. (2022). The Process of Music Creation Kelabu| Proses Kreasi Musik "Kelabu". *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, *2*(1), 62-70. https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v2i1.419

Utomo, U., & Ardiyarta, T. (2013). Pengembangan instrumen penilaian unjuk kerja (performance assessment) kompetensi ekspresi dan kreasi musik di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, *13*(1). https://doi.org/10.15294/harmonia.v13i1.2527

Yahya, S., Supardi, K. I., & Masturi, M. (2017). Satesik (Sains, Teknologi & Musik) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Sains. *Journal of Innovative Science Education*, *6*(1), 104-115. https://doi.org/10.15294/jise.v6i1.17070

Zulfikar, Z., & Hendrawan, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Titi Laras untuk Materi Pengenalan Tangga Nada Kelas V SD. *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, *1*(1), 30-39. https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i1.27

---Halaman ini sengaja dikosongkan---