

Pemanfaatan Aplikasi Pianika sebagai Media Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 2 Tomohon

Meyni S.C. Kaunang¹, Luccylle Manina Takalumang², Madinah Putri Saptono³

Program Studi Seni Drama, Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Manado
Jl. Kampus Unima, Tonsaru, Kec. Tondano Selatan Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara, Indonesia

Email: meynykaunang@unima.ac.id¹, madinahputrisapto@gmail.com³

Submitted : 16 Februari 2026

Revised : 17 April 2026

Accepted : 10 Mei 2026

ABSTRACT

This study aims to describe the use of a pianica application as a music learning medium at SMP Negeri 2 Tomohon. The study is grounded in the need for innovative learning media that can support students' musical practice amid limited classroom time and the availability of physical musical instruments. A qualitative descriptive method was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of a cultural arts teacher and eighth-grade students involved in music learning activities. The data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source, technique, and time triangulation. The findings show that the pianica application functions as an interactive audio-visual medium that helps students recognize the arrangement of notes, connect musical notation with sound, and practice finger coordination more independently. The application also encourages students' learning motivation and participation because the learning process becomes more engaging, practical, and accessible. However, its use still requires teacher guidance, especially for students who are not yet familiar with digital music applications or who have limited access to personal devices. Thus, the pianica application can be used as an alternative digital learning medium to support music learning at the junior high school level.

Kata Kunci: *pianica application, music learning, learning media, digital technology, junior high school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Tomohon. Kajian ini dilatarbelakangi oleh perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung praktik bermusik siswa di tengah keterbatasan waktu pembelajaran di kelas dan ketersediaan alat musik fisik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian guru seni budaya dan siswa kelas VIII yang mengikuti pembelajaran seni musik. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pianika berfungsi sebagai media audio-visual interaktif yang membantu siswa mengenali susunan nada, menghubungkan notasi musik dengan bunyi, serta melatih koordinasi jari secara lebih mandiri. Penggunaan aplikasi ini juga mendorong motivasi dan partisipasi siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, praktis, dan mudah diakses. Namun, pemanfaatannya tetap memerlukan pendampingan guru, terutama bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi musik digital atau memiliki keterbatasan perangkat. Dengan demikian, aplikasi pianika dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran seni musik pada jenjang sekolah menengah pertama.

Keywords: *aplikasi pianika, pembelajaran seni musik, media pembelajaran, teknologi digital, sekolah menengah pertama.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam sistem pendidikan nasional, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, kepekaan estetis, serta kemampuan berekspresi. Salah satu bidang pendidikan yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi siswa adalah pendidikan seni.

Pendidikan seni merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah yang bertujuan mengembangkan kemampuan estetis, kreativitas, dan apresiasi peserta didik terhadap karya seni. Dalam konteks pendidikan musik, Gordon (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran musik dapat membantu mengembangkan potensi musikal siswa sehingga mereka mampu mengapresiasi, mendengarkan, dan menciptakan musik sebagai bentuk ekspresi. Pandangan tersebut sejalan dengan Eisner (2002) yang menegaskan bahwa pendidikan seni memiliki peran penting dalam mengembangkan kepekaan estetis, cara berpikir kreatif, serta kemampuan siswa dalam membuat penilaian kritis terhadap pengalaman artistik.

Seni musik sebagai salah satu cabang pendidikan seni tidak hanya menekankan penguasaan teori, tetapi juga keterampilan praktik bermusik. Pembelajaran seni musik melibatkan

kemampuan mendengar, membaca notasi, memainkan alat musik, serta memahami unsur-unsur musik seperti melodi, ritme, harmoni, tempo, dan dinamika. Jamalus (1988) menyatakan bahwa pendidikan musik merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan musikal siswa melalui kegiatan mendengar, menyanyi, membaca notasi musik, dan memainkan alat musik. Sementara itu, Campbell dan Scott-Kassner (2019) menegaskan bahwa pembelajaran musik dapat mendukung perkembangan kreativitas, kecerdasan musikal, dan kemampuan emosional siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik, media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan mempermudah siswa memahami konsep musik yang bersifat abstrak. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, Sadiman et al. (2014) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran seni musik, keberadaan media menjadi semakin penting karena materi musik tidak cukup dijelaskan melalui uraian verbal, tetapi perlu

dialami melalui bunyi, visualisasi, dan praktik langsung.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong munculnya berbagai media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Teknologi digital memberikan peluang bagi guru dan siswa untuk mengakses sumber belajar yang lebih variatif, interaktif, dan fleksibel. Munir (2017) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena memungkinkan siswa mengakses sumber belajar secara lebih luas. Bates (2015) juga menegaskan bahwa teknologi digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel serta mendukung pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran seni musik menjadi salah satu alternatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Dalam konteks pembelajaran seni musik, teknologi digital dapat dimanfaatkan melalui berbagai aplikasi pembelajaran musik yang tersedia pada perangkat seperti smartphone dan tablet. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah aplikasi pianika. Aplikasi ini menampilkan susunan tuts menyerupai alat musik pianika dan menghasilkan bunyi nada ketika digunakan. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat mengenal posisi nada, memahami hubungan antara notasi dan bunyi, serta berlatih memainkan melodi secara mandiri. Dengan

karakteristik audio-visual dan interaktif, aplikasi pianika dapat menjadi media pendukung dalam pembelajaran musik, terutama ketika ketersediaan alat musik fisik di sekolah terbatas.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran seni musik di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala yang sering ditemukan adalah terbatasnya media pembelajaran dan alat musik yang dapat digunakan dalam kegiatan praktik. Selain itu, kemampuan siswa dalam membaca notasi musik dan memainkan alat musik juga berbeda-beda, sehingga guru perlu menggunakan strategi dan media yang mampu membantu siswa belajar secara lebih bertahap. Keterbatasan waktu pembelajaran di kelas juga menyebabkan siswa tidak selalu memiliki kesempatan yang cukup untuk berlatih secara optimal.

Kondisi serupa ditemukan dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Tomohon, khususnya pada materi permainan pianika. Berdasarkan pengamatan awal, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca notasi musik, memahami posisi nada, dan memainkan pianika dengan teknik yang tepat. Di sisi lain, keterbatasan jumlah alat musik dan waktu praktik di kelas turut memengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa berlatih secara lebih mandiri, mudah diakses, dan

sesuai dengan karakteristik belajar siswa saat ini.

Sejumlah kajian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penelitian yang secara khusus membahas pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran seni musik pada jenjang sekolah menengah pertama masih relatif terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penting bagi penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Tomohon, khususnya dalam membantu siswa memahami notasi, mengenal posisi nada, melatih keterampilan bermain, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Tomohon. Melalui pendekatan kualitatif, data yang diperoleh tidak diarahkan untuk mengukur peningkatan secara statistik, tetapi untuk memahami proses penggunaan aplikasi pianika, respons siswa, serta peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran seni musik.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tomohon, Kota Tomohon, Provinsi Sulawesi

Utara. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran seni musik dengan materi praktik alat musik sederhana, salah satunya pianika. Selain itu, dalam proses pembelajaran ditemukan adanya keterbatasan alat musik fisik dan perbedaan kemampuan siswa dalam membaca notasi serta memainkan pianika. Kondisi tersebut menjadi dasar pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran alternatif.

Subjek penelitian ini adalah guru Seni Budaya dan siswa kelas VIII yang mengikuti pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Tomohon. Guru Seni Budaya berperan sebagai informan utama karena terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, siswa menjadi informan pendukung untuk memperoleh data mengenai pengalaman, respons, dan keterlibatan mereka dalam penggunaan aplikasi pianika selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran seni musik dengan menggunakan aplikasi pianika, termasuk aktivitas guru, partisipasi siswa, serta interaksi yang terjadi selama pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru Seni Budaya dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman penggunaan aplikasi pianika,

manfaat yang dirasakan, serta hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, seperti foto kegiatan pembelajaran, catatan pembelajaran, perangkat ajar, dan dokumen pendukung lainnya.

Data yang diperoleh dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran seni musik. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran, respons siswa, dan hambatan yang ditemukan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan data yang telah disajikan untuk menjawab tujuan penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperkuat melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari guru dan siswa. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan dengan mengecek data pada waktu pengamatan yang berbeda agar informasi yang diperoleh lebih konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pianika dalam pembelajaran seni musik di kelas VIII SMP Negeri 2 Tomohon memberikan dukungan positif terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, aplikasi pianika digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk membantu siswa mengenal susunan nada, memahami hubungan antara notasi musik dan bunyi, serta melatih keterampilan dasar dalam memainkan melodi sederhana. Aplikasi ini menjadi alternatif media pembelajaran ketika ketersediaan alat musik pianika fisik di sekolah terbatas.

Aplikasi Pianika sebagai Media Audio-Visual Interaktif

Aplikasi pianika memiliki tampilan visual berupa susunan tuts yang menyerupai alat musik pianika. Tampilan tersebut membantu siswa mengenali letak nada secara lebih konkret. Ketika siswa menekan tuts pada layar perangkat, aplikasi menghasilkan bunyi yang sesuai dengan nada yang dipilih. Fitur ini memudahkan siswa menghubungkan simbol notasi dengan bunyi yang dihasilkan.

Dalam pembelajaran seni musik, konsep seperti nada, ritme, melodi, dan notasi sering kali sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara verbal. Oleh karena itu, kehadiran media audio-visual menjadi penting karena siswa dapat melihat,

mendengar, dan mencoba secara langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran dapat membantu menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, aplikasi pianika tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang memungkinkan siswa mengalami proses belajar musik secara lebih aktif.

Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan aplikasi pianika membuat proses pembelajaran seni musik menjadi lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias ketika guru memperkenalkan aplikasi tersebut sebagai media latihan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mencoba memainkan nada dan melodi secara langsung melalui perangkat digital. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa aplikasi pianika mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Respon positif siswa juga tampak dari meningkatnya keberanian mereka untuk mencoba memainkan melodi yang diberikan guru. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih terlibat karena aplikasi pianika dianggap mudah digunakan dan dekat dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Pembelajaran menjadi tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberi ruang

kepada siswa untuk bereksplorasi secara mandiri maupun bersama teman.

Temuan ini memperkuat pandangan Sadiman et al. (2014) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar karena membantu memperjelas materi dan menumbuhkan motivasi belajar. Dalam konteks pembelajaran seni musik, aplikasi pianika mendukung pembelajaran yang lebih partisipatif karena siswa dapat langsung berlatih, mengulang, dan memperbaiki kesalahan secara bertahap.

Latihan Mandiri dan Penguatan Keterampilan Bermusik

Salah satu manfaat utama aplikasi pianika adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara mandiri. Dalam pembelajaran musik, keterampilan memainkan alat musik tidak dapat diperoleh hanya melalui penjelasan teori, tetapi membutuhkan latihan yang dilakukan secara berulang. Melalui aplikasi pianika, siswa dapat mencoba memainkan nada dan melodi sederhana tanpa harus selalu menunggu giliran menggunakan alat musik fisik.

Latihan mandiri ini membantu siswa memahami posisi nada, melatih koordinasi jari, dan membiasakan diri membaca notasi sederhana. Aplikasi juga memungkinkan siswa mengulang latihan di luar jam pelajaran apabila memiliki perangkat yang mendukung. Dengan demikian, aplikasi pianika dapat memperluas ruang belajar

siswa dari pembelajaran di kelas menjadi pembelajaran yang lebih fleksibel.

Praktik berulang dalam pembelajaran musik penting karena musik merupakan bidang yang menuntut keterlibatan langsung antara pendengaran, gerak tubuh, dan pemahaman musikal. Jamalus (1988) menjelaskan bahwa pendidikan musik melibatkan aktivitas mendengar, menyanyi, membaca notasi, dan memainkan alat musik. Oleh sebab itu, aplikasi pianika dapat menjadi media pendukung yang membantu siswa memperoleh pengalaman praktik, meskipun dalam bentuk simulasi digital.

Peran Guru dalam Pemanfaatan Aplikasi Pianika

Meskipun aplikasi pianika dapat digunakan secara mandiri, hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru tetap sangat penting. Guru berperan dalam memberikan arahan, menjelaskan cara penggunaan aplikasi, memilih materi lagu yang sesuai, serta membimbing siswa ketika mengalami kesulitan. Tanpa pendampingan guru, sebagian siswa masih mengalami kendala dalam memahami fungsi tuts, membaca notasi, dan menyesuaikan bunyi dengan melodi yang dimainkan.

Peran guru dalam pembelajaran berbasis teknologi tidak tergantikan oleh aplikasi. Aplikasi hanya berfungsi sebagai media pendukung, sedangkan guru tetap menjadi fasilitator yang mengarahkan proses belajar agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, pemanfaatan aplikasi pianika menunjukkan

bahwa teknologi digital perlu diintegrasikan secara pedagogis, bukan sekadar digunakan sebagai alat tambahan.

Guru juga berperan dalam menjaga agar penggunaan perangkat digital tetap fokus pada kegiatan pembelajaran. Hal ini penting karena penggunaan smartphone di kelas dapat menimbulkan distraksi apabila tidak diarahkan dengan baik. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan aplikasi pianika sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang aktivitas belajar, mengelola kelas, dan mengevaluasi hasil latihan siswa.

Hambatan dalam Penggunaan Aplikasi Pianika

Meskipun memberikan manfaat dalam pembelajaran, penggunaan aplikasi pianika juga menghadapi beberapa hambatan. Hambatan pertama adalah tidak semua siswa memiliki perangkat smartphone yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi. Kondisi ini menyebabkan beberapa siswa harus berbagi perangkat dengan teman ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Akibatnya, kesempatan siswa untuk berlatih secara individual menjadi tidak merata.

Hambatan kedua berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi. Sebagian siswa masih memerlukan bimbingan untuk memahami cara kerja aplikasi, mengenali posisi nada, dan memainkan melodi sesuai instruksi guru. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media

digital tetap membutuhkan proses adaptasi, terutama bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi musik.

Hambatan ketiga adalah keterbatasan aplikasi pianika sebagai simulasi digital. Meskipun aplikasi dapat membantu siswa mengenali nada dan melodi, pengalaman bermain melalui layar sentuh tidak sepenuhnya sama dengan memainkan pianika fisik. Pada alat musik pianika sesungguhnya, siswa perlu mengatur tiupan, tekanan jari, pernapasan, dan koordinasi gerak secara lebih kompleks. Oleh karena itu, aplikasi pianika lebih tepat dipahami sebagai media pendukung, bukan pengganti sepenuhnya bagi alat musik fisik.

Pemanfaatan Aplikasi Pianika dalam Pembelajaran Seni Musik

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pianika dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seni musik yang relevan dengan kebutuhan siswa. Aplikasi ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, mempermudah siswa memahami hubungan antara notasi dan bunyi, serta memberi peluang latihan mandiri. Selain itu, penggunaan aplikasi pianika juga mendorong motivasi, partisipasi, dan interaksi siswa dalam pembelajaran.

Namun, pemanfaatan aplikasi pianika perlu disertai dengan perencanaan pembelajaran yang baik. Guru perlu menentukan tujuan penggunaan aplikasi, memilih materi yang sesuai, memberikan panduan teknis, serta mengevaluasi hasil belajar siswa. Dengan

strategi yang tepat, aplikasi pianika dapat menjadi media pembelajaran digital yang mendukung praktik bermusik di sekolah, terutama dalam kondisi keterbatasan alat musik fisik dan waktu pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Tomohon dapat dipandang sebagai bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi musik secara lebih konkret, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Meskipun masih terdapat beberapa kendala, aplikasi pianika tetap memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran seni musik yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi pianika sebagai media pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Tomohon memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Aplikasi pianika berfungsi sebagai media audio-visual interaktif yang membantu siswa mengenali susunan nada, memahami hubungan antara notasi musik dan bunyi, serta melatih keterampilan dasar dalam memainkan melodi sederhana.

Penggunaan aplikasi pianika juga mendorong keterlibatan siswa dalam

pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi karena media yang digunakan lebih menarik dan dekat dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Selain itu, aplikasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara lebih mandiri, terutama ketika jumlah alat musik fisik dan waktu praktik di kelas terbatas.

Meskipun demikian, pemanfaatan aplikasi pianika tetap memerlukan pendampingan guru. Guru berperan penting dalam mengarahkan penggunaan aplikasi, menjelaskan materi, membimbing latihan, serta memastikan bahwa penggunaan perangkat digital tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran. Hambatan yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi keterbatasan kepemilikan perangkat oleh siswa, perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi, serta keterbatasan aplikasi digital yang belum sepenuhnya dapat menggantikan pengalaman bermain pianika fisik.

Dengan demikian, aplikasi pianika dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran seni musik di sekolah menengah pertama. Aplikasi ini bukan pengganti utama alat musik fisik, melainkan media pendukung yang dapat memperkaya proses pembelajaran, membantu latihan mandiri, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas aplikasi pianika melalui pendekatan

kuantitatif atau eksperimen agar dampaknya terhadap keterampilan musikal siswa dapat diukur secara lebih spesifik.

KEPUSTAKAAN

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Vancouver: BCcampus.
- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2019). *Music in childhood: From preschool through the elementary grades*. Boston: Cengage Learning.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. New Haven: Yale University Press.
- Gordon, E. E. (2013). *A music learning theory for newborn and young children*. Chicago: GIA Publications.
- Jamalus. (1988). *Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.