

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA NOTASI MUSIK DIGITAL TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMK NEGERI 2 PALANGKA RAYA TAHUN 2024

Sara Riantela, Kefas Satriya Permana, Yuliati Eka Asi
Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik
Universitas Palangka Raya

E-mail: riantelasara@gmail.com kefas.permana@fkip.upr.ac.id yuliati.unpar@gmail.com

ABSTRAK

. Penelitian ini bertujuan yaitu untuk mengetahui perbedaan, apakah hasil belajar peserta didik yang menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io* lebih bagus daripada yang tidak menggunakan media notasi musik digital dalam pembelajaran seni budaya pada materi notasi musik serta untuk mengetahui efektivitas penggunaan media notasi musik digital terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen, untuk mengetahui kemungkinan adanya sebab dan akibat. Penelitian ini menggunakan desain *true experimental* dengan *post-test control design*. Dimana, menggunakan dua kelas sebagai kelas kontrol dan eksperimen sebagai sampel yang dipilih secara random/acak. Hasil dari penelitian ini ialah hasil belajar peserta didik SMK Negeri 2 Palangka Raya yang menggunakan media notasi musik digital *software flat.io* lebih bagus daripada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan media notasi musik digital *software flat.io* pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik. Kemudian, penggunaan media notasi musik digital berupa *software flat.io* efektif digunakan untuk dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni budaya pada materi notasi musik, dapat dilihat dari nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata – rata kelas kontrol.

Kata kunci: Efektivitas, Hasil Belajar, Media Notasi Musik Digital

PENDAHULUAN

Manusia mempunyai kebutuhan bawaan akan pendidikan sejak dini karena mempunyai kekuatan untuk membentuk karakter seseorang melalui berbagai prosedur pendidikan. Ketiga kategori pendidikan sendiri adalah nonformal, informal, dan formal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang terdiri atas pelatihan yang terstruktur dan berjenjang. Misalnya SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Tujuan pendidikan formal adalah melatih siswa dalam bidang akademik dan non akademik. Seperti meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan menjaga budaya serta tradisi. Salah satu mata pelajaran yang mencakup semua poin tersebut dalam proses belajarnya

ialah mata pelajaran seni budaya, yang mencakup empat macam seni, antara lain seni musik, seni rupa, seni tari, dan seni teater. Selain itu, diperlukan juga menambah pengetahuan dan keterampilan, yang dapat dipelajari dari buku, internet, atau kegiatan ekstrakurikuler. Lalu, selain memberikan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga berkaitan dengan mengajarkan serta melestarikan kebudayaan. Misalnya seperti bahasa daerah, tari, musik, dan rupa. Karena unik, penting, dan bermanfaat bagi perkembangan siswa, pendidikan seni dan budaya diberikan di sekolah. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran lain tidak dapat memberikan pengalaman estetis kepada siswa melalui kegiatan ekspresi/kreasi dan apresiasi. Salah satunya dalam mata pelajaran seni budaya yaitu adanya materi pelajaran seni musik (Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2006: 483).

Seni musik merupakan bidang seni dalam mata pelajaran seni budaya yang menggunakan kelima panca indera. Selain itu, mempelajari seni musik juga memerlukan perasaan atau emosi. Dharsono (2004: 2), “Mengatakan bahwa seni merupakan kreasi bentuk simbolis dari emosi atau perasaan manusia”. Kemudian Aserani (2011: 1), “Menekankan bahwa musik adalah karya seni berupa lagu dan komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur musik. Penggunaan musik dalam pendidikan sangatlah penting”. Karena hal itulah maka mata pelajaran seni budaya diadakan di sekolah-sekolah di Indonesia yang termasuk ialah dalam materi seni musik.

Sekolah Menengah Kejuruan 2 Palangka Raya merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran seni budaya yang di dalamnya mempunyai materi seni musik. Menurut observasi awal yang dilakukan peneliti, peserta didik di sekolah tersebut belum mampu memahami dan membaca notasi musik terutama notasi balok dengan baik, sebab pada pembelajaran tersebut sering kali ditakuti oleh peserta didik karena dianggap sama sulitnya dengan mempelajari pelajaran eksak. Menurut observasi peneliti juga, salah satu alasan peserta didik tidak mampu membaca notasi balok adalah kurangnya pengetahuan mereka tentang unsur musik yang mana hal tersebut merupakan teori dasar dalam mempelajari musik, sehingga hasil belajar pada pembelajaran seni budaya pada materi bidang musik khususnya dalam pembelajaran notasi musik terutama notasi balok kurang memadai atau memuaskan. Dimana, kemampuan peserta didik dalam memahami suatu mata pelajaran tentu berbeda – beda. Maka, salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk memperbaiki belajar peserta didik dalam pembelajaran seni

budaya pada materi notasi musik terutama notasi balok yaitu dengan menggunakan media yang tepat.

Media pembelajaran dan fasilitas pembantu dalam penyampaian materi saat ini sangat beragam khususnya untuk mata pelajaran seni budaya dalam materi notasi musik mulai dari *hardware* (Komputer, LCD, Speaker, Alat musik) dan *software*. Salah satu *software* yang dapat memudahkan guru dalam mengajar siswa tentang dasar-dasar teori musik yaitu *software notater*. Dalam perkembangannya, *software* musik dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *notater*, *composer*, dan *reader*. *Software notater* atau perangkat lunak yang disebut notater (notasi musik digital) dapat digunakan untuk menulis notasi balok, mengarang musik, atau mengaransemen lagu. Diantaranya yaitu *musecore*, *sibelius*, *flat.io* dan lain – lain. Pada intinya fungsi dari berbagai *software notater* ini ialah sama yaitu menulis notasi balok, mengaransemen lagu, dan membuat lagu. Namun di antara *software - software* tersebut, *software flat.io* dinilai efektif dan mudah digunakan (Holmes, 2008).

Penelitian ini dibatasi pada media notasi musik digital pada pembelajaran seni budaya dalam materi seni musik, yaitu media perangkat lunak yang digunakan pada *software flat.io*, dikarenakan *software online* ini mudah di akses tanpa menggunakan laptop, hanya dengan handphone dan dengan membuka browser tanpa menggunakan aplikasi *software* ini sudah bisa diakses. Mengingat bahwa, peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Palangka Raya tidak semuanya memiliki *laptop*, tetapi semua mempunyai *handphone*.

Kemudian pada penelitian ini, berdasarkan uraian diatas tidak terlepas dari perumusan masalah tentang hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik tanpa menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io* dan tentang hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io* serta mengenai efektivitas penggunaan media notasi musik digital terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen (*true eksperimental*). Dalam jenis penelitian ini, bertujuan agar mengetahui kemungkinan adanya hubungan antara

sebab dan akibat, dengan menerapkan perlakuan dan juga membandingkan hasilnya dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Salah satu ciri penelitian kuantitatif eksperimen yaitu menggunakan sampel dari kelas kontrol yang di dapat secara acak dari populasi tertentu (Aulia, 2023:89). Dimana populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas X SMKN 2 Palangka Raya dengan jumlah 435 siswa dan sampel yang dipilih dengan teknik *simple random sampling* menggunakan *software spin* yaitu terdapat pada dua kelas, yang mana kelas X AKL 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 39 dan kelas eksperimen ialah kelas X AKL 4 dengan jumlah peserta didik 40. Maka, jumlah keseluruhan sampel yaitu 79 peserta didik.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain *true experimental* dengan bentuk *posttest only control design*. Dimana, desain ini menggunakan dua kelompok/kelas yang dipilih secara *random* atau acak. Lalu, kelas yang mendapat atau di beri perlakuan disebut kelas eksperimen, sedangkan kelas yang tidak mendapat perlakuan disebut kelas kontrol (Sugiyono, 2019:32).

Dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas/*independent variable* (X) berlaku pada media notasi musik digital yaitu berupa *software flat.io*, yang diasumsikan bisa mempengaruhi secara positif bagi variabel terikat, dan variabel terikat/*dependent variable* (Y) berlaku pada hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni musik.

Dalam memperoleh data pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Kemudian, instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa 25 soal pilihan ganda yang sudah divalidasi oleh ahli yaitu Dona Mariaty, S.Pd selaku guru seni budaya SMKN 2 Palangka Raya dan Muhammad Ahsin Maulana, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Palangka Raya, Program studi Pendidikan Sendratasik. Instrumen penelitian yang digunakan juga sudah di uji validitas dan reliabilitas menggunakan *software SPSS 23* dengan hasil uji validitas memenuhi kriteria dimana nilai r hitung $\geq r$ tabel dalam signifikan 0,05 maka dinyatakan valid serta *reliable* dengan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$ dan dinyatakan reliabel lalu sebelum dilakukan penelitian di kelas eksperimen dan kontrol maka di uji cobakan terlebih dahulu pada kelas X BRL 1.

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah analisis statistik deskriptif yang meliputi perhitungan persentase dan rata-rata (*mean*) serta analisis statistik inferensial yaitu menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat kemudian uji hipotesis menggunakan *independent samples t test*. Dimana, hipotesis yang akan di uji ialah

H_0 = Hipotesis nol merupakan hasil belajar peserta didik SMK Negeri 2 Palangka Raya yang menggunakan media notasi musik digital *software flat.io* sama dengan hasil nilai peserta didik yang tidak menggunakan media notasi musik digital *software flat.io* pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik. Lalu, H_a = Hipotesis alternatif merupakan hasil belajar peserta didik SMK Negeri 2 Palangka Raya yang menggunakan media notasi musik digital *software flat.io* lebih bagus daripada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan media notasi musik digital *software flat.io* pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik.

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Kelas Kontrol

Kelas kontrol pada penelitian ini yaitu kelas X AKL 1 dengan jumlah peserta didik yaitu 39. Kemudian data yang diperoleh untuk melihat kemampuan atau hasil belajar peserta didik kelas kontrol yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Data Kelas Kontrol

Data Hasil Belajar Kelas Kontrol			Data Hasil Belajar Kelas Kontrol		
No.	Nama (Inisial)	Kelas Kontrol	No.	Nama (Inisial)	Kelas Kontrol
Post test					
1.	AZ	76	20.	MN	80
2.	AMO	72	21.	MAR	88
3.	AS	80	22.	MAM	72
4.	AC	84	23.	MRF	68
5.	AE	68	24.	MRP	80
6.	AAP	80	25.	N	64
7.	CA	76	26.	NDI	84
8.	D	76	27.	NR	76
9.	DN	80	28.	NPP	88
10.	DPV	64	29.	PC	76
11.	DA	72	30.	RNE	80
12.	EDYS	92	31.	RRY	76
13.	EYPP	80	32.	SE	84
14.	FAR	80	33.	SAW	96
15.	FSH	84	34.	SA	80
16.	G	64	35.	SAR	80
17.	GA	72	36.	SS	76
18.	KAZ	68	37.	SWN	68

19.	KA	76	38.	TAR	84
			39.	VA	88

Sumber : Data Pribadi (2024)

Berdasarkan tabel diatas terdapat 39 peserta didik yang ada di kelas kontrol dengan nilai terendah yaitu 64 dan nilai tertinggi 96. Sementara itu menurut Ibu Dona selaku guru Seni Budaya di SMK Negeri 2 Palangka Raya untuk mata pelajaran seni budaya memiliki standar ketuntasan yaitu 80 , sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat 19 peserta didik yang tidak tuntas dalam materi notasi musik dan 20 peserta didik yang dinyatakan tuntas.

B. Deskripsi Data Kelas Eksperimen

Kelas X AKL 4 ialah kelas yang menjadi kelas eksperimen pada penelitian ini, dengan jumlah 40 peserta didik. Selanjutnya, data yang diperoleh dari *posttest* kelas eksperimen yaitu dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 2. Data Kelas Eksperimen

Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen			Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen		
No.	Nama (Inisial)	Kelas Eksperimen	No.	Nama (Inisial)	Kelas Eksperimen
Post test			Post test		
1.	RA	80	21.	MA	84
2.	AAP	84	22.	MAS	80
3.	AS	80	23.	MJ	88
4.	ASZ	80	24.	MRA	92
5.	APE	80	25.	NNH	96
6.	AM	84	26.	NCL	84
7.	AFD	80	27.	QIS	84
8.	AP	88	28.	RF	88
9.	CDA	80	29.	STP	88
10.	DS	88	30.	S	80
11.	DWAL	92	31.	SAP	84
12.	DSS	92	32.	SUD	84
13.	DAS	80	33.	SR	80
14.	EGP	84	34.	SRD	92
15.	EMA	84	35.	TA	88
16.	FR	88	36.	VAI	80
17.	GA	80	37.	WA	84
18.	JR	96	38.	YO	84
19.	JD	84	39.	Z	80

20.	KL	92	40.	ZT	96
-----	----	----	-----	----	----

Sumber : Data Pribadi (2024)

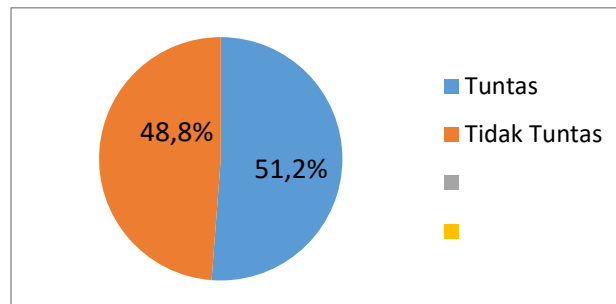
Berdasarkan tabel 16 diatas terdapat 40 peserta didik yang ada di kelas eksperimen dengan nilai terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi 96. Kemudian, telah diketahui juga bahwa SMK Negeri 2 Palangka Raya memiliki standar ketuntasan yaitu ≥ 80 , yang berarti seluruh peserta didik di kelas eksperimen memperoleh nilai tuntas.

C. Analisis Data Deskriptif

1. Persentase

Persentase ketuntasan peserta didik kelas kontrol diketahui dari hasil belajar dengan jumlah peserta didik 39 yang mana 19 peserta didik yang tidak tuntas dan 20 peserat didik yang tuntas, dapat dilihat pada diagram berikut ini:

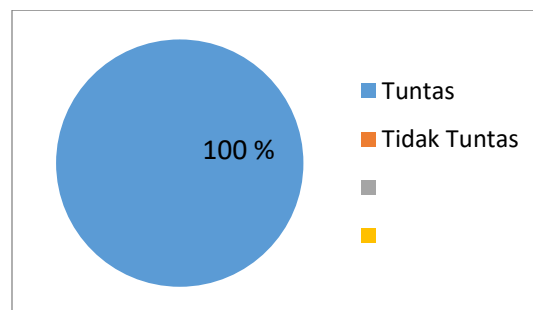
Diagram 1. Persentase Kelas Kontrol



Sumber : Data Pribadi (2024)

Kemudian, untuk kelas eksperimen, diketahui jumlah peserta didik yaitu 40 dan yang mempunyai nilai tuntas yaitu keseluruhan peserta didik. Dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 2. Persentase Kelas Eksperimen



Sumber : Data Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil persentase diatas dapat diketahui bahwa nilai persentase peserta didik yang tidak tuntas pada kelas kontrol ialah 48,8 % dan nilai persentase peserta didik yang tuntas pada kelas kontrol yaitu 51,2 %. Sedangkan nilai persentase peserta didik yang tuntas untuk kelas eksperimen yaitu 100%.

2. Rata – Rata (*mean*)

Nilai rata – rata pada penelitian ini ialah rata – rata dari *posttest* kelas kontrol dan eksperimen. Dimana, rata – rata kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 39 yaitu 77,74 dan rata – rata kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 40 ialah 85,3.

D. Analisis Data Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *independent samples t test*. Uji normalitas pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *one sample Kolmogrov Smirnov* dengan kriteria apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka berdistribusi normal sedangkan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software SPSS 23*.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan *SPSS 23* bahwa nilai signifikansi *post –test* kelas kontrol memperoleh nilai 0,98 dan nilai signifikansi *post –test* kelas eksperimen adalah 0,22. Berdasarkan kriteria pengujian normalitas apabila nilai signifikansi $> 0,05$ yang artinya kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Selain sebagai pra syarat, uji *independent samples t test*, uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui data pada penelitian memiliki sifat yang sama. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene Test* ,dimana kriteria dalam uji *Levene Test* ini ialah jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian dari sampel sama (homogen) dan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka varian dari sampel tidak homogen.

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas menggunakan *software SPSS 23* diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,330. Demikian menunjukkan bahwa nilai yang

diperoleh melebihi dari 0,05 yang berarti data *post –test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Dari hasil uji normalitas serta uji homogenitas yang telah dilakukan sebelumnya, yang menunjukkan data berdistribusi normal dan mempunyai varian yang sama (homogen). Maka dapat dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji *independent samples t test*, dengan kriteria dalam pengambilan keputusan apabila nilai signifikansi (*2 – tailed*) $\leq 0,05$ maka terdapat perbedaan atau tidak sama antara dua kelas tersebut. Uji ini dilakukan agar dapat menarik kesimpulan dan mengetahui apakah hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io* lebih bagus daripada hasil belajar peserta didik kelas kontrol yang tidak menggunakan media notasi musik digital.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4.449	.038	-5.204	77	.000
	Equal variances not assumed			-5.178	65.999	.000

Sumber : Data Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil uji hipotesis diatas dengan perhitungan menggunakan *SPSS 23* diperoleh nilai signifikansi (*2 – tailed*) yaitu 0,00. Nilai tersebut $\leq 0,05$ maka bisa disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih bagus daripada kelas kontrol.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar peserta didik kelas X AKL 1 sebagai kelas kontrol di SMK Negeri 2 Palangka Raya pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik tanpa menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io* yaitu pada *post – test* memperoleh nilai lebih rendah dari pada hasil belajar peserta didik kelas X AKL 4 sebagai kelas eksperimen di SMK Negeri 2 Palangka Raya pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik dengan menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io*, hal ini dapat dilihat dari

perbedaan rata – rata kelas kontrol dan eksperimen, dimana rata – rata kelas kontrol yaitu 77,74 dan rata – rata kelas eksperimen ialah 85,3. Dari hal tersebut dapat dilihat perbedaan rata – rata kelas kontrol dan eksperimen yaitu sebesar 7,56.

2. Dapat kita lihat dari poin 1 di atas bahwa hasil belajar peserta didik kelas yang menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io* sebagai kelas eksperimen lebih bagus daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media notasi musik berupa *software flat.io* dalam pembelajaran seni budaya materi notasi musik. Kemudian, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent samples t test* dengan perolehan nilai signifikansi (*2 – tailed*)= 0,00. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan bahwa $0,00 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya hasil belajar peserta didik SMK Negeri 2 Palangka Raya yang menggunakan media notasi musik digital berupa *software flat.io* lebih bagus daripada hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan media notasi musik digital *software flat.io* pada pembelajaran seni budaya dalam materi notasi musik.
3. Penggunaan media notasi musik digital berupa *software flat.io* efektif digunakan untuk dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran seni budaya pada materi notasi musik. Efektivitas penggunaan media notasi musik digital terhadap hasil belajar dapat dilihat dari hasil rata – rata dan persentase ketuntasan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana rata – rata kelas kontrol yaitu 77,74 dan nilai rata – rata kelas eksperimen yaitu 85,3. Kemudian untuk persentase nilai tuntas pada kelas kontrol memperoleh nilai 51,2% dan yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 48,8%. Sedangkan untuk kelas eksperimen seluruh peserta didik di dalam kelas tersebut tuntas yang artinya persentase dalam kelas tersebut ialah 100%.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media notasi musik digital berupa *software flat.io* efektif digunakan pada mata pelajaran seni budaya dalam materi notasi musik.

KEPUSTAKAAN

- Aserani. 2011. *Bahan Diklat Seni Budaya Bidang Seni Musik*. Tanjung: SMK Negeri 1.
- Aulia, tia. (2023). *Jenis Penelitian Kuantitatif Eksperimen*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Bagus Setiabudi, Jendra. (2020). *Efektifitas Media Sibelius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Teori Musik Di Smk N 1 Purwokerto*. FBS Universitas Negeri Semarang.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Dharsono, S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Flathelp. (2024). *What Is Flat*. Diakses Pada Tanggal 14 Maret 2024. dari <https://flat.io/help/en/general/what-is-flat>.
- Hasan, Muhammad & Milawati. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayatullah, Riyan. 2016. *Dasar – Dasar Musik*. Yogyakarta: Media Akaedemi.
- Holmes, T. (2008). *Electronic and Experimental Musik and Culture New York* Routledge. Universitas Negeri Semarang.
- Kersten, Fred. (2020). *Flat Online Collaborative Music Notation Software*. Diakses Pada Tanggal 16 Mei 2024, dari College Music Symposium.
- Khoiriyah, Niswati. 2017. “Pemanfaatan Pemutaran Musik Terhadap Psikologis Pasien Pada Klinik Ellena Skincare di Kota Surakarta”. *UNNES Jurnal Seni Musik*. Volume 6, Nomor 2, 83.
- Kurniawati. 2020. *Modul Pengayaan Seni Budaya*. Surakarta : CV Grahadi.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Misykat*. Volume 3, Nomor 1, 115.
- Priadana, Sidik. & Sunarsi, Denok. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Pramesti, G. 2014. *Panduan Lengkap SPSS Dalam Mengolah Data Statistik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2019. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.