

PEMANFAATAN ICT UNTUK INOVASI PEMBELAJARAN SENI MUSIK

Dwi Novianti^{1*}, Agus Setiawan², Rama Wijaya Abdul Rozak³

¹²³Magister Pendidikan Guru, Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia

corresponding author*: 1noviantidwi23@upi.edu

ABSTRACT

The digital era presents new challenges and opportunities in music art education. Information and Communication Technology (ICT) has been utilized to create innovations in learning, making it more interactive and engaging. This research aims to explore the implementation of ICT in music art education to improve the quality and learning outcomes of students. Using the literature review method, this research analyzes various studies that utilize applications such as MuseScore, Sibelius, and Kahoot. The research results show that the use of ICT in music learning can enhance students' motivation, theoretical understanding, and technical skills. Applications like MuseScore support the understanding of musical notation, Sibelius facilitates interactive music theory learning, and Kahoot creates an enjoyable learning atmosphere through a game-based approach. However, challenges such as the lack of teacher training, limited infrastructure, and access to technology have become major obstacles. In conclusion, the utilization of ICT has a significantly positive impact on music art education. The optimal integration of technology requires adequate infrastructure support and training for teachers. Thus, ICT can continue to be a driving force for innovation in music art education that is relevant to the needs of the digital era.

Keywords : *ICT, Innovation, Music Art Learning*

ABSTRAK

Era digital menghadirkan tantangan dan peluang baru dalam pembelajaran seni musik. Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) telah dimanfaatkan untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran, menjadikannya lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi implementasi ICT dalam pembelajaran seni musik untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Dengan metode tinjauan pustaka, penelitian ini menganalisis berbagai studi yang memanfaatkan aplikasi seperti MuseScore, Sibelius, dan Kahoot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ICT dalam pembelajaran musik mampu meningkatkan motivasi, pemahaman teori, dan kemampuan teknis siswa. Aplikasi seperti MuseScore mendukung pemahaman notasi balok, Sibelius memfasilitasi pembelajaran teori musik secara interaktif, dan Kahoot menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pendekatan berbasis permainan. Namun, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru, keterbatasan infrastruktur, dan akses teknologi menjadi hambatan utama. Kesimpulannya, pemanfaatan ICT memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran seni musik. Pengintegrasian teknologi secara optimal memerlukan dukungan infrastruktur yang memadai dan pelatihan bagi guru. Dengan demikian, ICT dapat terus

menjadi motor penggerak inovasi pembelajaran seni musik yang relevan dengan kebutuhan era digital.

Kata Kunci : ICT, Inovasi, Pembelajaran Seni Musik

A. Pendahuluan

Era digital membawa tantangan dan peluang baru dalam pembelajaran seni musik. Inovasi dalam pembelajaran ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran berperan penting dalam menstimulasi pikiran dan perasaan siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka (Miraso, 2004 dalam Williantoro & Yanuartuti, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan, baik bagi siswa maupun guru. Teknologi tidak hanya meningkatkan interaksi dan kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, sehingga mampu mendorong siswa untuk memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran (Prawiradilaga et al., 2013; Zuhdi & Adoma, 2022).

Salah satu contoh implementasi ICT dalam pembelajaran seni budaya

khususnya musik adalah melalui penggunaan *software* musik atau music IT. Musik, sebagaimana dijelaskan oleh (Soeharto, 1992 dalam Zuhdi & Adoma, 2022), adalah seni pengungkapan gagasan melalui bunyi yang terdiri dari melodi, irama, dan harmoni. (Jamalus, 1988 dalam Glouca et al., 2017) menambahkan bahwa musik mencerminkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur tersebut. Dengan perkembangan teknologi, musik IT yang mencakup *software*, *hardware*, dan *useware* dapat digunakan untuk menghasilkan karya seni musik yang lebih ekspresif (Bambang, 2008 dalam Zuhdi & Adoma, 2022).

Saat ini, teknologi di bidang musik berkembang pesat, membantu guru dalam menyampaikan materi, khususnya notasi musik (Alwan Hafiz et al., 2022; Listiani et al., 2019; Widiastuti, 2018). *Software* music notater seperti Sibelius, MuseScore, dan Finale, memberikan solusi inovatif untuk menulis notasi balok, membuat komposisi, hingga mengaransemen lagu (Alwan Hafiz et al., 2022). Perangkat lunak ini

mempermudah siswa dalam memahami dan mempraktikkan teori musik melalui pendekatan yang lebih visual dan interaktif, menjadikannya alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran seni musik di era modern (Alwan Hafiz et al., 2022; Cheng & Leong, 2017; Jeremić et al., 2020).

Jurnal ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan ICT dapat menjadi inovasi yang efektif dalam pembelajaran seni musik, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada kontribusi ICT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pencapaian hasil belajar siswa, serta mendukung efektivitas dan efisiensi proses pengajaran di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan memanfaatkan berbagai media eksplorasi, seperti buku, pengembangan gagasan, catatan, serta dokumentasi dari penelitian-penelitian sebelumnya (Ulfah et al., 2022). Pengumpulan data dilakukan

melalui evaluasi konseptual terhadap referensi penelitian terdahulu yang telah diterbitkan dalam jurnal ilmiah, yang mencakup teori-teori relevan terkait dengan topik penelitian. Proses ini melibatkan pencarian artikel jurnal dari berbagai sumber digital, termasuk perpustakaan daring, internet, dan *Google Scholar*. Teknik analisis data yang diterapkan adalah *annotated bibliography*, yaitu metode yang menyusun kesimpulan utama dari beragam sumber, seperti artikel, buku, jurnal, dan referensi lainnya (Suswandari, 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian terkait pemanfaatan ICT untuk inovasi pembelajaran seni musik yang dilakukan oleh (Febiola & Djie, 2021) dalam sebuah jurnal yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran MuseScore untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Notasi Balok Siswa Kelas VII di SMP Strada Santa Anna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi MuseScore, perangkat lunak notasi musik berbasis ICT, dalam meningkatkan kemampuan membaca notasi balok siswa kelas VII di SMP

Strada Santa Anna. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada tantangan dalam pembelajaran musik tradisional yang sering dianggap monoton, serta rendahnya kreativitas guru dalam menggunakan teknologi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam membaca notasi balok. MuseScore dipilih karena sifatnya yang gratis, mudah diakses, dan dilengkapi fitur seperti *play-along*, *loop playback*, dan metronom yang dapat diatur, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan selama tiga minggu, dengan *pre-test* dan *post-test* sebagai alat ukur peningkatan kemampuan membaca notasi balok dengan aspek penilaian terdiri dari kelancaran membaca notasi, tempo, intonasi, dan ritme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas variabel yang menggunakan MuseScore mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,07% (dari 64,84 menjadi 76,56), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan peningkatan

10,02% (dari 70,12 menjadi 77,15). Dalam setiap siklus, siswa di kelas variabel menunjukkan antusiasme yang tinggi, kemampuan yang lebih baik dalam membaca notasi, dan peningkatan motivasi belajar, didukung oleh fitur-fitur MuseScore yang memungkinkan siswa untuk mendengar, melihat, dan berlatih membaca notasi secara mandiri. Observasi juga mencatat bahwa penggunaan MuseScore membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien dibandingkan metode konvensional, sesuai dengan prinsip pemanfaatan ICT untuk inovasi pembelajaran musik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa MuseScore efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kemampuan membaca notasi balok secara signifikan, dengan nilai tambah dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Sementara itu, sebuah jurnal yang berjudul Pembelajaran Teori Musik Menggunakan *Software* Sibelius di Kelas X Musik SMK Negeri 7 Padang yang penelitiannya dilakukan oleh (Alkhudri & Yensharti, 2023). Latar belakang penelitian ini

berangkat dari pentingnya pembelajaran seni musik sebagai bagian dari pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, baik dari segi keterampilan, pengetahuan, maupun karakter. Namun, metode konvensional yang selama ini digunakan, seperti menjelaskan materi secara lisan dan menuliskannya di papan tulis, dianggap kurang efektif dan membatasi pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru di SMKN 7 Padang mulai berinovasi dengan memanfaatkan teknologi canggih, salah satunya adalah *software* Sibelius, untuk mendukung pembelajaran teori musik. *Software* ini memungkinkan siswa tidak hanya belajar tentang notasi musik secara teori, tetapi juga mendengarkan bunyi notasi secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran teori musik dengan menggunakan *software* Sibelius diterapkan. Peneliti menjadi instrumen utama dalam penelitian ini dengan bantuan alat pendukung seperti alat tulis dan *handphone*.

Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk studi pustaka, observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi. Tahapan analisis data dimulai dari pengumpulan data, identifikasi, klasifikasi, deskripsi, hingga penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran teori musik dengan menggunakan *software* Sibelius memberikan dampak positif. Dalam perencanaan, guru memanfaatkan RPP dan silabus yang disusun dengan mengintegrasikan penggunaan Sibelius sebagai media pembelajaran utama. Pada pelaksanaan, siswa diajarkan materi seperti interval, tangga nada, dan jenis-jenis interval dengan bantuan visual dan audio dari *software* tersebut. Guru menggunakan berbagai fitur Sibelius untuk menampilkan notasi, memperdengarkan suara, dan memberikan contoh-contoh interval secara langsung. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dibandingkan metode tradisional. Meski demikian, masih ada tantangan

berupa motivasi siswa yang beragam. Guru perlu memberikan dorongan tambahan kepada siswa yang kurang antusias agar mereka tetap terlibat dalam pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan *software* Sibelius terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran teori musik di SMKN 7 Padang. *Software* ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seni musik, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Jurnal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran seni untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna.

Penelitian lain terkait pemanfaatan ICT untuk inovasi pembelajaran seni musik yang dilakukan oleh (Limin, 2022) dalam sebuah jurnal yang berjudul Strategi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Musik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot. Jurnal ini membahas inovasi pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis teknologi informasi

(ICT) dalam perkuliahan Teori Musik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Latar belakang penelitian ini berfokus pada tantangan pembelajaran konvensional yang sering kali monoton dan membuat mahasiswa merasa bosan serta kurang memahami materi. Untuk mengatasi masalah ini, digunakan aplikasi Kahoot, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang memanfaatkan koneksi internet untuk menyajikan kuis interaktif. Aplikasi ini tidak hanya membuat suasana kelas lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan motivasi mahasiswa melalui elemen kompetisi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, observasi langsung, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis melalui teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menggambarkan langkah-langkah penggunaan aplikasi Kahoot, mulai dari membuat akun, menyusun pertanyaan berbentuk kuis, hingga cara mahasiswa mengakses dan menjawab pertanyaan melalui perangkat digital mereka. Dalam prosesnya, aplikasi ini

memungkinkan dosen untuk mengevaluasi hasil belajar mahasiswa secara *real-time* dan memberikan umpan balik langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa, menjadikan suasana kelas lebih aktif dan dinamis. Mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena adanya elemen kompetisi dan visualisasi poin langsung yang membuat pembelajaran terasa seperti permainan. Meskipun aplikasi ini memiliki keterbatasan, seperti kebutuhan akan jaringan internet yang stabil dan perangkat digital, manfaat yang dihadirkan jauh lebih besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran teori musik. Kesimpulannya, aplikasi Kahoot menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung perkuliahan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan penerapan teknologi ini, dosen dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif dan efektif, sekaligus membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan digital yang

relevan dengan kebutuhan era modern.

MuseScore

1. Definisi dan Fungsi Aplikasi MuseScore

MuseScore adalah perangkat lunak notasi musik gratis, sumber terbuka, dan lintas platform yang dirancang untuk menulis, membaca, dan mengaransemen notasi musik balok. Perangkat ini sering digunakan dalam pendidikan musik karena kemampuannya menyediakan fitur-fitur pembelajaran notasi musik yang interaktif dan mendukung praktik mandiri siswa (Alwan Hafiz et al., 2022; Febiola & Djie, 2021). Watson (2018) dalam (Alwan Hafiz et al., 2022) menjelaskan bahwa MuseScore menyediakan antarmuka pengguna yang sederhana dan mendukung berbagai fitur untuk membuat notasi musik lebih mudah dipahami dan diakses oleh pengguna baru. Dengan demikian, MuseScore menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar seni musik.

2. Kelebihan Aplikasi MuseScore

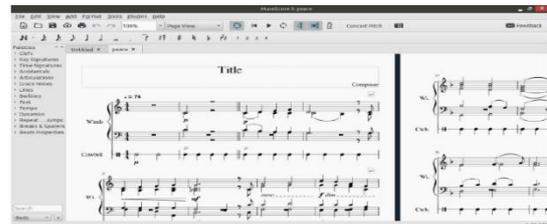
MuseScore memiliki banyak kelebihan yang menjadikannya salah satu perangkat lunak unggulan dalam pembelajaran musik. Perangkat ini

dapat diunduh secara gratis, sehingga mempermudah akses siswa dan guru. Fitur-fitur interaktif seperti *play along*, *loop playback*, dan metronome membantu siswa mempelajari ritme dan melodi dengan lebih efektif (Cline, 2017 dalam Febiola & Djie, 2021). Selain itu, fitur real-time playback memungkinkan pengguna mendengar notasi yang ditulis secara langsung, yang mempercepat pemahaman siswa terhadap musik. MuseScore juga tersedia di berbagai platform seperti Windows, Mac, Android, dan iOS, menjadikannya fleksibel untuk digunakan di berbagai perangkat. Kualitas audio yang dihasilkan menyerupai suara asli instrumen, meningkatkan pengalaman belajar siswa (Alwan Hafiz et al., 2022; Febiola & Djie, 2021). Sabatella (2016) menekankan bahwa MuseScore adalah alat yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran musik karena fitur-fiturnya yang canggih dan fleksibilitasnya (Febiola & Djie, 2021).

3. Tantangan Penggunaan Aplikasi MuseScore

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan MuseScore dalam pembelajaran menghadapi

beberapa tantangan. Salah satu kendalanya adalah kurangnya pengetahuan teknologi di kalangan guru seni budaya, yang dapat menghambat penerapan MuseScore secara efektif di kelas. Selain itu, diperlukan pelatihan untuk para guru agar dapat memanfaatkan fitur-fitur MuseScore secara optimal dalam pembelajaran. Tanpa dukungan pelatihan dan pemahaman yang memadai, potensi penuh MuseScore dalam pembelajaran musik mungkin tidak dapat tercapai (Alwan Hafiz et al., 2022).



Gambar 1. Tampilan Layar
MuseScore pada Komputer
Sumber : Febiola & Djie, 2021

Sibelius

1. Definisi Aplikasi Sibelius

Sibelius adalah perangkat lunak notasi musik yang dirancang untuk membantu musisi dan pendidik musik dalam menulis, membaca, dan menyunting notasi music. Perangkat ini pertama kali dikembangkan oleh Jonathan dan Ben Finn pada tahun

1986 dan kini menjadi salah satu alat standar dalam dunia pendidikan musik dan industri musik secara global. Sibelius memungkinkan penggunaannya untuk menghasilkan partitur musik dengan mudah, menjadikannya alat penting bagi siswa, guru, dan profesional di bidang musik (Alkhudri & Yensharti, 2023; Salsa et al., 2023; Williantoro & Yanuartuti, 2020).

2. Fungsi Aplikasi Sibelius

Sibelius memiliki beberapa fungsi utama yang menjadikannya relevan dalam pendidikan musik. Fungsi utamanya adalah sebagai alat untuk menulis notasi musik secara profesional dengan simbol-simbol seperti tanda kunci, dinamika, tempo, dan lainnya. Perangkat ini juga memungkinkan pengguna memutar kembali notasi musik yang telah dibuat melalui data MIDI, sehingga mempermudah evaluasi karya musik secara auditori. Selain itu, Sibelius digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk menjelaskan konsep-konsep teori musik seperti interval, tangga nada, dan ritme. Fungsi lainnya adalah mendokumentasikan musik dalam berbagai format, termasuk audio berkualitas tinggi, yang dapat

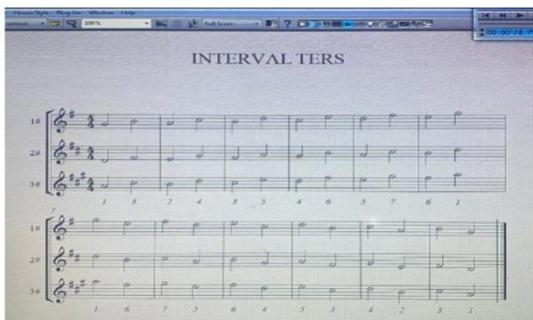
digunakan untuk menghasilkan karya musik dalam bentuk rekaman profesional (Alkhudri & Yensharti, 2023; Salsa et al., 2023).

3. Kelebihan Aplikasi Sibelius

Keunggulan utama Sibelius adalah kemampuannya membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Penggunaannya memungkinkan siswa memahami teori musik melalui kombinasi visualisasi notasi dan pemutaran audio, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam. Selain itu, fitur-fitur unggulan seperti Composition Tool dan kemampuan untuk mengulang serta memutar kembali hasil komposisi membuat perangkat ini fleksibel untuk berbagai tingkat pembelajaran, dari pemula hingga lanjutan (Alkhudri & Yensharti, 2023). Katz & Jones (2018) juga mencatat bahwa teknologi musik seperti Sibelius mengurangi beban kognitif siswa dengan menyediakan alat yang intuitif dan efisien untuk pengolahan informasi, sehingga siswa dapat fokus pada eksplorasi dan pengembangan kreativitas musikal mereka (Salsa et al., 2023).

4. Tantangan dalam Penggunaan Aplikasi Sibelius

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan Sibelius tidak lepas dari tantangan. Siswa yang baru mengenal teknologi mungkin memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan antarmuka perangkat ini. Selain itu, aksesibilitas perangkat keras yang memadai, seperti komputer atau tablet, sering menjadi kendala di institusi pendidikan dengan keterbatasan fasilitas. Keberhasilan penggunaan Sibelius juga bergantung pada pemahaman dasar siswa terhadap teori musik dan solfegio, yang jika kurang dikuasai dapat mengurangi efektivitas pembelajaran menggunakan perangkat ini. Tantangan lainnya termasuk kebutuhan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur Sibelius dalam pembelajaran (Alkhudri & Yensharti, 2023; Salsa et al., 2023; Williantoro & Yanuartuti, 2020).



Gambar 2. Tampilan Layar Sibelius pada Komputer

Sumber : (Alkhudri & Yensharti, 2023)

Kahoot

1. Definisi Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah sebuah platform berbasis daring yang dirancang untuk membuat kuis interaktif dalam format permainan. Aplikasi ini menggunakan prinsip pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Limin, 2022; Luthfi et al., 2024; Septipa & Marzam, 2024). Kahoot memungkinkan guru dan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan antarmuka yang sederhana namun menarik. Aplikasi ini memberikan poin untuk jawaban yang benar, dan hasil dari setiap tanggapan dapat dilihat secara *real-time*, sehingga memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat dalam pembelajaran (Sumarsono, 2019 dalam Septipa & Marzam, 2024).

2. Fungsi Aplikasi Kahoot

Kahoot memiliki beberapa fungsi utama dalam pembelajaran. Pertama, sebagai media evaluasi, aplikasi ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis interaktif yang dapat disesuaikan

dengan kebutuhan pembelajaran. Kedua, Kahoot meningkatkan motivasi siswa dengan elemen kompetisi yang sehat, di mana siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tertinggi. Selain itu, aplikasi ini berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang telah dipelajari melalui pengulangan kuis. Fungsi lainnya adalah memfasilitasi diskusi interaktif di kelas, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan dan mendiskusikan hasilnya dengan teman-temannya (Limin, 2022; Luthfi et al., 2024).

3. Kelebihan Aplikasi Kahoot

Menurut Ningrum Kusuma (2018), Kahoot memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya unggul sebagai media pembelajaran. Pertama, tampilannya yang menarik dan fitur-fitur eksploratif memungkinkan guru untuk menambahkan elemen visual, seperti gambar atau video, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Kedua, aksesibilitasnya sangat baik, karena aplikasi ini dapat digunakan melalui perangkat seperti smartphone atau laptop dengan koneksi internet. Ketiga, Kahoot

memberikan umpan balik secara langsung berupa skor dan jawaban yang benar, sehingga guru dapat dengan cepat mengevaluasi hasil belajar siswa. Selain itu, aplikasi ini mendorong interaksi aktif di kelas, yang tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Luthfi et al., 2024; Septipa & Marzam, 2024).

4. Tantangan dalam Penggunaan Kahoot

Meskipun memiliki banyak kelebihan, Kahoot juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil. Jika jaringan tidak memadai, proses pembelajaran melalui Kahoot dapat terganggu. Tantangan lainnya adalah keterbatasan perangkat, karena tidak semua siswa memiliki akses ke smartphone atau laptop untuk menggunakan aplikasi ini. Selain itu, guru yang kurang terbiasa dengan teknologi mungkin menghadapi kesulitan teknis dalam mengoperasikan Kahoot. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini sangat bergantung pada infrastruktur yang memadai, seperti

jaringan Wi-Fi dan perangkat pendukung lainnya (Limin, 2022; Luthfi et al., 2024; Septipa & Marzam, 2024).



Gambar 3 : Tampilan Aplikasi Kahoot
Sumber : (Limin, 2022)

D. Kesimpulan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) berperan penting dalam menciptakan inovasi dalam pembelajaran seni musik di era digital. Berbagai aplikasi seperti MuseScore, Sibelius, dan Kahoot telah terbukti memberikan dampak positif dalam pembelajaran musik. Pemanfaatan aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi, pemahaman teori musik, dan kemampuan teknis siswa secara signifikan. Dengan fitur-fitur interaktif, fleksibel, dan mudah diakses, aplikasi ini mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih menarik,

efektif, dan efisien dibandingkan metode konvensional.

Namun, terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan bagi guru, dan kebutuhan akan perangkat teknologi yang memadai. Untuk memaksimalkan potensi ICT dalam pembelajaran musik, diperlukan upaya lebih lanjut dalam pengembangan pelatihan teknologi untuk guru dan penyediaan akses teknologi yang lebih luas. Dengan demikian, ICT dapat terus menjadi motor penggerak inovasi dalam pendidikan seni musik yang relevan dengan kebutuhan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhudri & Yensharti. (2023). *Pembelajaran Teori Musik Menggunakan Software Sibelius di Kelas X Musik SMK Negeri 7 Padang*. 6546.
- Alwan Hafiz, A., Murcahyanto, H., Markarma, M. R., & Asyro, L. (2022). Pembelajaran Musik Berbasis Aplikasi Musescore 3. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 5(2), 384–394. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v5i2.5071>
- Cheng, L., & Leong, S. (2017). Educational affordances and learning design in music software development. *Technology, Pedagogy and Education*, 26(4), 395–407.

- <https://doi.org/10.1080/1475939X.2016.1267037>
- Febiola, E., & Djie, J. A. (2021). Implementasi Media Pembelajaran MuseScore untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Notasi Balok Siswa Kelas VII di SMP Strada Santa Anna. *Jurnal Seni Musik*, 11(1), 29–51.
- Glouca, L., Raharjo, E., & Wafa, M. U. (2017). Pemanfaatan Software Pro Tools sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Seni Musik*, 6(1), 1–10.
- Jeremić, B., Pećanac, R., Stanković, E., & Đurđević, T. (2020). Music Technology Software in Adopting Music Teaching Contents. *Croatian Journal of Education - Hrvatski Časopis Za Odgoj i Obrazovanje*, 22(1), 263–286. <https://doi.org/10.15516/CJE.V22I1.3282>
- Limin, S. (2022). Strategi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Musik Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of ...*, 10–19. <http://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/psalmoz/article/view/801%0Ahttp://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/psalmoz/article/download/801/608>
- Listiani, W., Rustiyanti, S., Sari, F. D., & Peradantha, I. S. (2019). Augmented Reality Pasua Pa Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Seni Pertunjukan 4.0. *Panggung*, 29(3). <https://doi.org/10.26742/panggung.v29i3.1012>
- Luthfi, L. S., Afriadi, P., Perangin-angin, L. M., Tambunan, P., & Aulia, S. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pelaksanaan Asesmen Formatif pada Mata Pelajaran Seni Musik Kelas IV SDS IT yunus Al Banat. 8, 41968–41977.
- Prawiradilaga et al. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan: e-learning / Dewi Salma Prawiradilaga (Penyunting)*. //senayan.iain-palangkaraya.ac.id/akasia/index.php?p=show_detail&id=9683&keywords=
- Salsa, Y., Pangestuti, B., Widodo, T. W., & Ismudiati, E. (2023). *Software Sibelius: Interaksi Teknologi Komputasi sebagai Media Kreativitas Siswa*. 17(2), 448–459. <https://journal.isi.ac.id/index.php/IDEA>
- Septipa & Marzam. (2024). Pelaksanaan Quiz Beserta Umpan Balik Menggunakan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Seni Tari di SMA Negeri 4 Kerinci. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 1(3), 166–177. <https://doi.org/10.62383/imajinasi.v1i3.305>
- Suswandari, S. (2021). Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ulfah, Almira Keumala. (2022). Ragam Analisis Data Penelitian. Madura: IAIN Madura Press.
- Widiastuti, N. M. D. (2018). Inovasi Aplikasi Media Pembelajaran Tari Bali Berbasis Android. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 287–295. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i2.336>
- Williantoro & Yanuartuti. (2020). Use Of Sibelius Software On Understanding Of Knowledge Material Learning Theory Of SMK Vocational School. *Edutech*, 1(1), 86–97.
- Zuhdi, H., & Adoma, A. M. (2022).

Pemanfaatan Software Maestro
Sebagai Media Pembelajaran
Notasi Balok Pada Kelas Viii Di
Mts Islamiyah Ulu Danau.
*Besaung: Jurnal Seni Desain
Dan Budaya*, 7(1).
[https://doi.org/10.36982/jsdb.v7i1.
2030](https://doi.org/10.36982/jsdb.v7i1.2030)