

**STUDI PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TEKNIK VIOLIN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF PADA
MASA PANDEMI COVID-19**

JURNAL
Program Studi S-1 Musik



Oleh:

**Santi
Setyawan Jayantoro
Eki Satria**

Semester Genap 2020/2021

**PROGRAM STUDI S1 MUSIK
JURUSAN MUSIK FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

Studi Perancangan Komik Digital Teknik Violin sebagai Media Pembelajaran Alternatif pada Masa Pandemi Covid-19

Santi; Setyawan Jayantoro; Eki Satria

Jurusan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Email: santiutomo98@gmail.com; setyawanjayantoro@isi.ac.id; ekisatria.eupho@gmail.com

Abstract

The Covid-19 pandemic has changed various aspects of life, including in the education and arts sectors. Learning musical instruments, which used to be done face-to-face and physically, has now turned into an online system. Learning is also considered less effective because many students aged 7 to 12 are less able to adapt to the new learning system. Therefore, an alternative learning media is needed. Digital comic design is an offer for teachers and students in facing online violin learning. This research was conducted to determine the substance of learning the violin technique in digital comics and how to configure digital comics. As a result, digital comics contain substance, namely attractive, communicative, interactive, and flexible, and are presented in the form of PowerPoint. After going through limited testing with private music teachers, it was found that several aspects such as audio, ease of use of digital comics, and design variations still need to be improved, while the material offered can be a solution to the problem of online violin learning.

Keyword: Learning Media, Digital Comics, Violin.

Abstrak

Masa pandemi Covid-19 telah mengubah berbagai tatanan kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan dan kesenian. Pembelajaran instrumen musik yang biasa dilakukan melalui tatap muka langsung dan bertemu secara fisik, kini berubah menjadi sistem daring. Pembelajaran pun dinilai kurang efektif karena banyak murid anak-anak usia 7 hingga 12 tahun yang kurang bisa menyesuaikan sistem pembelajaran yang baru. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah alternatif media pembelajaran. Rancangan komik digital adalah sebuah penawaran bagi guru dan murid dalam menghadapi pembelajaran violin secara daring. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui substansi pembelajaran teknik violin dalam komik digital dan bagaimana konfigurasi komik digital. Hasilnya, komik digital memuat substansi, yakni atraktif, komunikatif, interaktif, dan fleksibel, dan disajikan dalam bentuk PowerPoint. Setelah melalui pengujian terbatas kepada guru musik privat, diketahui bahwa beberapa aspek seperti audio, kemudahan penggunaan komik digital, dan variasi desain masih perlu ditingkatkan, sedangkan dari materi yang ditawarkan bisa menjadi solusi permasalahan pembelajaran violin secara daring.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Violin

INTRODUKSI

Wabah covid-19 menjadi pandemi global dan menghambat berbagai sektor kegiatan, salah satunya adalah sektor pendidikan. Kini di lembaga pendidikan tertentu masih memberlakukan sistem daring dalam pembelajaran termasuk pembelajaran musik yang membutuhkan pengajaran praktik langsung seperti pembelajaran violin. Banyak guru dan dosen tidak bisa bertemu secara langsung, sehingga para pengajar harus mencari cara *agar* materi tersampaikan dan dapat diaplikasikan dengan maksimal.

Pembelajaran violin secara daring biasanya dilakukan menggunakan beberapa aplikasi seperti Zoom, Google Meet, WhatsApp, dan Google Classroom. Sedangkan fitur yang berperan besar bagi berjalannya pembelajaran daring secara umum adalah menggunakan fitur panggilan video atau video call. Melalui panggilan video, guru bisa secara langsung memberi instruksi dan mengamati muridnya. Namun, ada beberapa kelemahan pada media ini antara lain tidak stabilnya sinyal yang menyebabkan penjelasan guru berupa audio dan video dapat terpotong hingga terhenti, kualitas video yang kurang jernih (berkaitan dengan sinyal dan kualitas kamera), serta berkurangnya efektivitas dalam interaksi tatap muka secara luar jaringan (*luring*) seperti tidak bisa melakukan kontak langsung. Keterbatasan tersebut membuat beberapa aspek seperti detail tangan kanan dan kiri tidak selalu bisa dicontohkan maupun diperhatikan dengan jelas. Apabila murid melakukan kesalahan, maka akan sulit untuk segera diperbaiki oleh guru dalam waktu yang sama.

Pembelajaran violin secara daring seperti ini menjadi tantangan bagi guru yang memiliki murid berusia 7 hingga 12 tahun. Mereka cenderung sulit fokus, cepat bosan, dan kurang bisa menangkap materi dibandingkan pembelajaran saat *luring*. Hal ini membuat guru harus mencari cara menyampaikan materi dengan efektif dan lebih menarik.

Kondisi darurat seperti ini dapat hadir sewaktu-waktu dan harus diantisipasi. Sistem pembelajaran daring ini tidak hanya akan terjadi dalam masa pandemi, namun diperkirakan akan terus ada dan bahkan semakin dibutuhkan dan berpotensi menjadi populer. Karena disamping kekurangannya, ada beberapa kelebihan belajar secara daring misalnya tempat dan waktu pertemuan yang lebih fleksibel.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu untuk menawarkan suatu alternatif media pembelajaran yang bertujuan membantu guru dan murid dalam memaksimalkan penyampaian materi dan meningkatkan kemampuan murid dalam pembelajaran violin secara daring. Media pembelajaran yang penulis pilih adalah komik digital. Komik mengutamakan

komunikasi visual dalam penyampaian informasi. Sehingga, gambar berperan besar untuk menjadi daya tarik bagi anak untuk menerima materi. Penelitian Saputri dan Afifah (2019) menunjukkan bahwa gaya belajar visual menempati tertinggi sebagai gaya belajar yang umum dimiliki oleh anak usia dini.

Tiga gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik ini sangat dibutuhkan ketika seseorang bermain violin. Belajar dengan visual merupakan cara sederhana seperti melihat sebuah partitur, gaya belajar auditori akan mengutamakan kemampuan mengaudiasi terhadap nada, sedangkan gaya kinestetik menitikberatkan pada kemampuan otot dalam mengingat letak-letak nada. Ketika bermain violin, ketiganya akan berintegrasi, namun akan ada beberapa gaya yang lebih menonjol sesuai kemampuan masing-masing pemain. Keseluruhan gaya belajar tersebut secara sederhana penulis gabungkan dalam penyusunan komik digital pembelajaran violin melalui pemanfaatan gambar, suara, dan instruksi di dalamnya.

Dalam rangka memberikan ide solusi kepada guru dan murid dalam pembelajaran violin secara daring, penulis menawarkan sebuah rancangan *template* komik digital yang disusun dengan pendekatan *design thinking*. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menyusun konsep alternatif pembelajaran violin secara daring dengan mengemas teori pembelajaran violin menjadi sebuah komik digital. Komik ini memuat tiga aspek gaya belajar yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Penulis berharap rancangan komik digital pembelajaran teknik permainan violin dapat menjadi solusi bagi guru dan murid yang melakukan pembelajaran violin secara daring khususnya pada masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dalam hal ini penulis berusaha memahami kondisi guru violin yang mengajar secara daring di tengah pandemi. Selanjutnya, penelitian dilakukan melalui lima tahapan dari teori *design thinking* yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Kelley & Brown, 2018). *Design thinking* adalah metode yang menanamkan gambaran dalam penciptaan sebuah inovasi yang didesain dengan berfokus pada kebutuhan manusia (Brown, 2008:86).

Penulis melakukan wawancara terhadap tiga guru violin di Yogyakarta yaitu Indit Yudyaswara (21 tahun), Hersandra Annisa Z. (21 tahun), dan Alexandra Nikka P. (23 tahun) yang pernah atau masih menjalankan praktik pembelajaran violin secara daring di Yogyakarta. Penelitian meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut: 1) *Emphatize*, yakni tiga cara dalam melakukan proses ini, yaitu observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. 2) *Define*, tahapan

ini bertujuan menganalisis dan memilah data untuk diketahui inti permasalahan, kemudian memperkirakan solusi yang dapat ditawarkan. 3) *Ideate* atau Ideasi berisi proses desain yang berkonsentrasi pada pembuatan ide. Proses ini menghasilkan konsep suatu produk secara keseluruhan. 4) *Prototype* adalah langkah perwujudan konsep yang telah disusun menjadi suatu produk simulasi. Gambar-gambar yang telah dibuat dan disusun pada tahapan ideasi diolah kembali menggunakan PowerPoint. Model produk ini dapat disimulasikan untuk melihat kelayakan dan mengamati *trial and errors*. 5) *Test* atau pengujian kali ini hanya diujikan kepada guru yang bertindak sebagai pemberi materi bagi muridnya. Hal ini untuk mengetahui apakah guru sebagai pengajar dapat mengoperasikan *template* komik digital sesuai dengan kebutuhan murid perindividual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat dua pokok aspek yang harus dipenuhi dalam pembuatan rancangan komik digital pembelajaran violin.

A. Substansi Pembelajaran Teknik Violin dalam Komik Digital

Guna menyesuaikan kondisi pembelajaran selama pandemi dalam lingkup pembelajaran violin bagi anak-anak, maka media pembelajaran praktik violin harus mencakup beberapa substansi yakni atraktif, interaktif, komunikatif, dan fleksibel.

1. Atraktif

Pada masa pandemi ini frekuensi anak-anak dalam memakai gawai sangat meningkat baik kebutuhan sekolah maupun hiburan. Maka komik digital dipilih sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah menggunakan gawai. Selain itu, komik dapat mencakup visual dan audio yang lebih atraktif karena mengandung gambar-gambar dengan bentuk dan warna bagi anak-anak.

Berdasarkan kesulitan yang dialami rata-rata murid selama pembelajaran violin secara daring yang telah dituturkan oleh narasumber, komik digital pembelajaran violin akan mencakup materi sebagai berikut:

- a. *Tuning*
- b. Permasalahan tangan kiri: materi *scale* (tangga nada) yang memuat penjelasan *fingering* (penjarian), *intonation* (intonasi), dan *scale variation* (variasi tangga nada)
- c. Permasalahan tangan kanan: cara memegang *bow*

2. Komunikatif

Komik digital yang dibuat merupakan komik dengan tema pendidikan. Komik ini berfungsi sebagai media pembelajaran pendamping bagi anak-anak yang belajar violin secara daring selama pandemi. Langkah-langkah pembuatan komik meliputi penentuan judul, desain karakter, penentuan alur cerita, pembuatan *storyboard*/sketsa karakter, sketsa *layout* dan pembuatan aset video/komponen yang dibutuhkan, pewarnaan, pembuatan video, penyusunan komik, dan terakhir adalah pembuatan instruksi atau petunjuk penggunaan komik.

a. Judul

Judul yang dipilih adalah Ayo Bermain Violin. Judul ini dipilih karena sederhana dan juga menggunakan kata ajakan berupa “Ayo” untuk memberi dorongan pada murid sebagai pembaca *agar* semangat berlatih dan menyimak materi.

b. Desain Karakter

Terdapat dua karakter utama yaitu Mr. Bee dan Ola. Keduanya jika digabung menjadi Bee-Ola, nama ini dipilih *agar* anak-anak mudah mengingat karakter dan diharapkan menaruh perhatian lebih pada materi yang disampaikan.

c. Alur Cerita

Komik dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembuka, isi, dan penutup atau evaluasi.

d. Bahasa

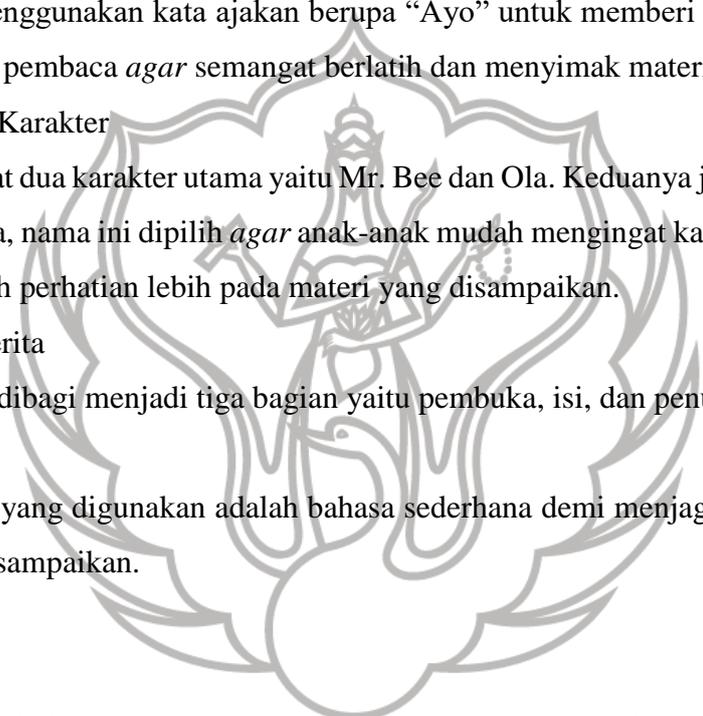
Bahasa yang digunakan adalah bahasa sederhana demi menjaga keutuhan informasi yang disampaikan.

3. Interaktif

Komik digital yang penulis rancang merupakan media pembelajaran berbasis PowerPoint. Program ini penulis pilih karena guru-guru violin sudah pernah dan mahir menggunakan PowerPoint maupun perangkat lunak presentasi sejenis. PowerPoint juga dapat dengan mudah diakses oleh murid baik melalui ponsel maupun laptop.

4. Fleksibel

Komik digital bersifat fleksibel, artinya dapat diakses menggunakan berbagai macam perangkat. Serta dapat diakses secara mandiri di luar waktu pembelajaran.



B. Konfigurasi Perancangan Media Komik Digital Pembelajaran Violin

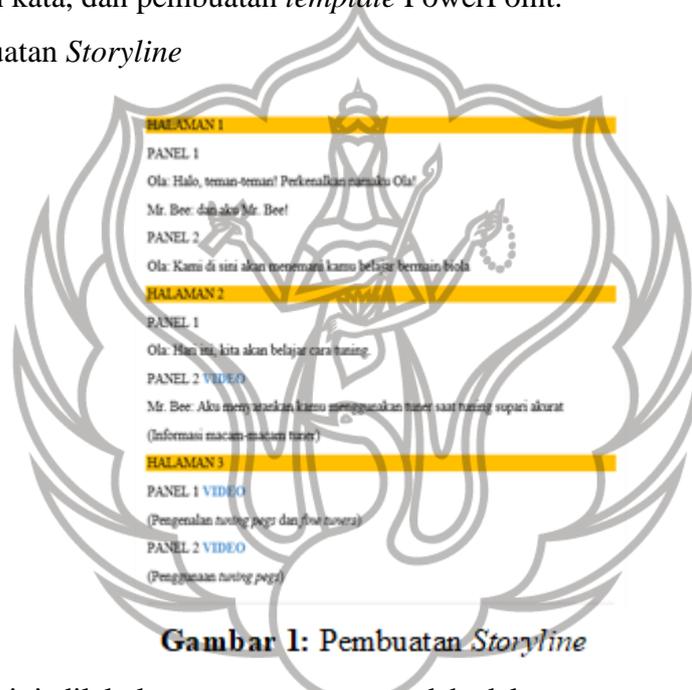
1. Perangkat yang dibutuhkan

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan komik ini berfungsi mempermudah pembuatan gambar, audio, dan video. Dibutuhkan beberapa perangkat lunak, yaitu SAI Paint Tool 1.2.5, CorelDRAW X8, Adobe Photoshop CS6, VSDC Video Editor, Audacity, dan MuseScore. Setelah pembuatan elemen selesai, proses selanjutnya adalah menggunakan PowerPoint.

2. Tahap Desain

Tahapan desain mencakup pembuatan *storyline*, sketsa *layout*, pewarnaan, peletakan teks dan balon kata, dan pembuatan *template* PowerPoint.

a. Pembuatan *Storyline*



Gambar 1: Pembuatan *Storyline*

Tahap ini dilakukan guna mempermudah dalam proses produksi konten komik. Dalam karya ini satu halaman dibagi menjadi 2 panel. Pembuatan *storyline* dapat mempermudah pengerjaan antara gambar komik, gambar aset video, persiapan audio jika dibutuhkan, dan pembuatan video.

b. Mencari Gambar Rujukan

Gambar rujukan diperlukan untuk mendapatkan keakuratan bentuk pada komik yang akan disajikan sehingga memberikan kesan pengalaman yang nyata bagi pembaca. Penulis membutuhkan gambar violin, *bow*, *background* dari Freepik, *screenshot* aplikasi, *tuner*, dan tokoh Mr. Bee dalam pembuatan komik ini. Gambar rujukan kemudian diolah menyesuaikan kebutuhan komik.

c. *Sketsa Layout Panel*

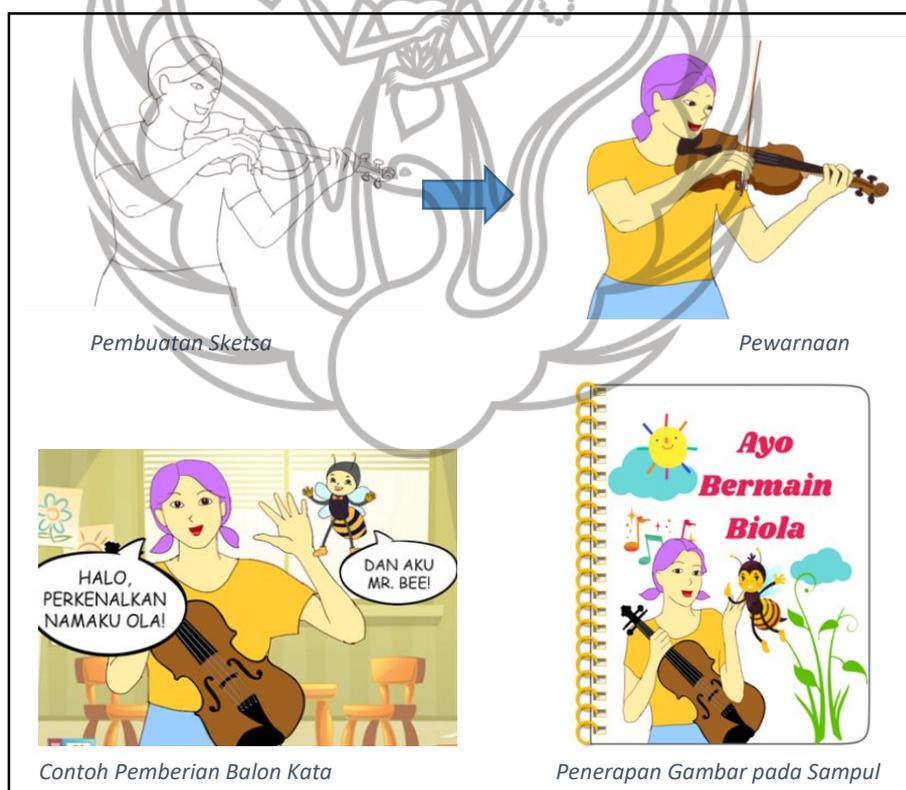
Tahap sketsa *layout* mencakup pembuatan sketsa karakter dan sketsa untuk alur komik. Dalam tahapan ini konsep karakter komik disesuaikan dengan karakter komik khas anak-anak. Sketsa juga dibutuhkan untuk keperluan animasi/gambar bergerak.

d. Pewarnaan

Tahap pewarnaan dilakukan dengan sederhana yaitu teknik blok warna. Pemilihan warna menggunakan warna-warna yang cerah. Warna yang digunakan sebagai referensi konsep.

e. Teks dan Balon Kata

Untuk memperjelas informasi yang terkandung dalam sebuah komik maka dibutuhkan teks maupun balon kata. Tulisan-tulisan tersebut dibutuhkan untuk mengkomunikasikan kegiatan apa yang sedang berlangsung dalam gambar. Selain itu, peletakan teks dan balon kata tidak boleh menutupi gambar yang penting.



Gambar 2: Ilustrasi Proses Pembuatan Komik

f. Pembuatan Elemen untuk *Template PowerPoint*

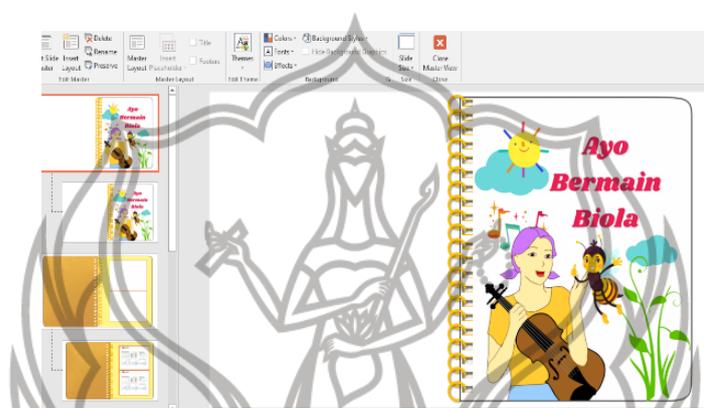
Pembuatan elemen mencakup pembuatan sampul, halaman depan, halaman tengah, dan halaman akhir. Konsep dari proses ini adalah menyajikan tampilan komik maupun

buku yang nyata. Tampilan dua panel bertujuan untuk menjaga kejelasan gambar di setiap perangkat yang digunakan untuk membaca komik tersebut.

g. Pembuatan Elemen Audio dan Video

Selain gambar, komik ini memuat audio dan video. Audio diambil dari suara asli perekaman violin kemudian diolah melalui perangkat lunak. Skema pembuatan video merupakan gabungan dari beberapa gambar diam *agar* menjadi animasi bergerak, penambahan teks yang muncul berkesinambungan, dan penambahan audio apabila dibutuhkan.

3. *Prototyping*



Gambar 3: Tampilan Desain *Template* Melalui Slide Master



Gambar 4: Contoh Materi Penjarian

Proses *prototyping* dalam penelitian ini merupakan tahapan final pembuatan rancangan produk. Setelah melalui tahapan sebelumnya, tahapan ini merupakan penyusunan semua elemen berupa gambar, audio, dan video, yang sudah selesai dibuat. Setelah terkumpulkan, elemen-elemen tersebut disusun ke dalam *template* PowerPoint.

4. *Test*

Setelah rancangan komik digital selesai disusun, tahap selanjutnya adalah pengujian. Tahap ini dilakukan terbatas, yaitu hanya diujikan kepada guru privat musik saja. Hal ini dilakukan untuk memvalidasi apakah komik digital dapat dioperasikan oleh guru dan sudah mengandung materi-materi teknik permainan violin guna menjadi media pembelajaran alternatif di masa pandemi covid-19.

Pengujian dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting pada tanggal 6 Juni 2021 pukul 20.30 WIB diikuti dua guru violin yang juga menjadi narasumber sebelumnya yaitu Sandra dan Indit, adapula Kartika dan Ega, mereka pernah/masih menjadi guru privat musik piano, Dara berpengalaman mengajar anak-anak di gereja, serta Desy yang pernah mengajar violin secara privat. Pertemuan dilakukan selama 30 menit dimulai dengan pengenalan latar belakang rancangan komik digital pembelajaran teknik violin, dilanjutkan dengan penjelasan substansi pembelajaran teknik violin di dalam komik digital yang telah dirancang, menunjukkan materi-materi yang sudah tersedia, kemudian petunjuk cara memakainya, sesi tanya jawab, diskusi, serta kritik dan saran.

Secara umum mereka dapat memahami urgensi yang ada di dalam rancangan komik digital pembelajaran teknik violin dan menganggap komik digital bersifat atraktif karena karakter di dalamnya digambarkan dengan model kartun dan memakai warna yang cerah. Dari segi bahasa, mereka beranggapan bahasanya sudah komunikatif tetapi masih bisa dikembangkan lagi *agar* alur cerita bisa lebih menyenangkan bagi anak-anak.

Dilihat dari segi penggunaan PowerPoint sebagai basis dari komik digital, mereka menyetujui bahwa PowerPoint adalah salah satu sarana termudah bagi guru untuk mengoperasikannya dengan alasan mereka sudah memiliki perangkat lunak PowerPoint di laptop maupun bisa diunduh di smart phone. Akan tetapi, saat pengujian sempat terjadi eror ketika memasukkan gambar ke dalam panel. Sehingga, kesalahan seperti ini harus diperbaiki dan ditinjau ulang efisiensinya.

Terakhir dari segi audio, mereka menyayangkan beberapa suara audio yang kurang jernih. Ada beberapa audio yang terlalu keras maupun terlalu kecil. Untuk itu perlu peninjauan kembali proses rekaman audio serta proses penyuntingan *agar* menghasilkan suara violin yang lebih nyata dan berkualitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan, rancangan komik digital sebagai media pembelajaran ini dapat dikatakan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran teknik violin di masa pandemi dari segi penyusunan materi dan konsep yang ditawarkan. Perancangan komik digital pembelajaran teknik violin memiliki empat aspek yang ingin dicapai yaitu atraktif, komunikatif, interaktif, dan fleksibel. Komik digital pembelajaran violin dikonfigurasi menggunakan beberapa perangkat lunak pengolahan gambar, suara, video, dan PowerPoint.

Komik digital dalam pembelajaran instrumen musik memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan menjadi alternatif media pembelajaran, terutama bagi anak-anak. Kedepannya, rancangan komik digital bisa diproduksi lebih baik oleh tenaga profesional dari segi desain template, gambar, audio yang dihasilkan, dan kemudahan dalam penggunaannya. Lebih lanjut lagi, materi dalam komik ini dapat dikaji lebih dalam untuk memuat materi pembelajaran instrumen musik yang lain.

REFERENSI

- Afacan, S., & Cilden, S. (2018). "A Study on Developing Learning Strategies in Violin Education". *Journal of Education and Learning*, 7(2), 230.
- Akhiruddin, et al. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amalia, I. A. (2014). "PowerPoint Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini". *Jurnal Edueksos*, III (2), 127–144.
- Atsani, L. G. M. Z. (2020). "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19". *Al Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Brown, T. (2008). "Design Thinking". *Harvard Business Review*, 86(6), 85–92.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning: Unleashing The Genius in You*. New York: Dell Publishing
- Galamian, I. (1962). *Principles of Violin Playing and Teaching*. US: Prentice-Hall Inc. <https://doi.org/10.2307/948343>
- Hassan, Hasmindia, et al. (2011). "Enhancing Learning Using Music to Achieve A Balanced Brain". *2011 3rd International Congress on Engineering Education: Rethinking Engineering Education, The Way Forward, ICEED 2011*. 10.1109/ICEED.2011.6235362.

- Indriyanti, N. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/31035/2/1401413025.pdf>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). "An introduction to design thinking: Process guide". *Institute of Design at Stanford*, 6. <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Koutsoupidou, T. (2013). "Online Distance Learning and Music Training: Benefits, drawbacks and challenges". *Διεθνές Συνέδριο Για Την Ανοικτή & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 7
- Laksana, S. D. (2015). "Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI / SD". *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 151–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/taalum.2015.3.2.151-162>
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). "Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1". *Teacher Librarian*, 36(5), 70–84.
- Mahnun, N. (2012). "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(2), 27–33.
- Martin, F., & Betrus, A. K. (2019). *Digital Media for Learning: Theories, Processes, and Solutions*. Cham: Springer Nature Switzerland AG. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7>
- Mastoah, I., & MS, Z. (2020). "Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar pada Masa Covid 19 Di Kota Serang". *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 121–128. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/3663>
- Mufidah, L. L. N. (2017). "Memahami Gaya Belajar untuk Meningkatkan Potensi Belajar Anak". *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* 1(2).
- Musdalifah, M. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais & N. M. Nisak (eds.)). Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan.
- Schellenberg, E. G., & Weiss, M. W. (2013). "Music and Cognitive Abilities. In D. Deutsch

(Ed.)”, *The Psychology of Music* (Third Edition). Academic Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-381460-9.00012-2>

Siyoto, S., & Sodik, Al. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.)). Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Solihatin, E., & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Tang, T. T. (2017). *Violin Curriculum Incorporating Visual, Aural and Kinesthetic Perceptual Learning Modalities*. Arizona: Arizona State University.

Utami, E. W. (2020). “Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19”. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/637/555>

