

**APLIKASI SIMPLY PIANO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA
PEMBELAJARAN PIANO POP TINGKAT DASAR**

JURNAL
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Gerry Victory Julis
NIM 17101290132

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Genap 2020/2021

APLIKASI SIMPLY PIANO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PIANO POP TINGKAT DASAR

Gerry Victory Julis¹, Oriana Tio Parahita Nainggolan², Endang Ismudiati³

¹²³Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
email: julisgerry@gmail.com

Abstract

The research aims to know determine the learning process of the basic pop piano using the Simply Piano application learning media and to find out how the Simply Piano application can improve children's learning on the basic pop piano instrument. This research is a qualitative research with a descriptive approach. Sampling in this study focused on three (3) children of the Prawirodirjan GPdI congregation aged 10-11 years. Research data obtained from observation, interviews, documentation, and literature study. The data analysis technique uses the Miles and Huberman analysis model, namely: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. There are three important things in the learning process using the Simply Piano application, namely the introduction of the Simply Piano application, the learning process using the Simply Piano application, and the results of basic pop piano learning on children's learning interests. The basic pop piano learning process using the Simply Piano application is carried out by introducing pop piano learning, application introduction, application testing, re-checking understanding of basic pop piano learning using the Simply Piano application to all subjects. The results of this study indicate that learning the basic pop piano using the Simply Piano application learning media can help understanding the material, skills, and increase children's interest in learning piano for children at GPdI Prawirodirjan.

Keywords: *Simply Piano; Learning Media; Piano Pop; Interest To Learn ; GPdI Prawirodirjan.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran piano pop dasar menggunakan media pembelajaran aplikasi *Simply Piano* dan mengetahui bagaimana aplikasi *Simply Piano* dapat meningkatkan minat belajar anak pada instrumen piano pop dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengambilan sampel pada penelitian ini berfokus pada tiga (3) orang anak jemaat GPdI Prawirodirjan dengan umur 10-11 tahun. Data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Teknik analisis data menggunakan analisis model Miles and Huberman, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Terdapat tiga hal penting dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano* yaitu pengenalan aplikasi *Simply Piano*, proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*, dan hasil dari pembelajaran piano pop dasar terhadap minat belajar anak. Proses pembelajaran piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano* dilakukan dengan pengantar pembelajaran piano pop, pengenalan aplikasi, uji coba aplikasi, pengecekan kembali pemahaman terhadap pembelajaran piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano* kepada seluruh subyek. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran piano pop dasar dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Simply Piano* dapat membantu pemahaman materi, keterampilan, dan dan peningkatan minat belajar anak terhadap pembelajaran piano pada anak di GPdI Prawirodirjan.

Kata kunci: *Simply Piano; Media Pembelajaran; Piano Pop, Minat Belajar, GPdI Prawirodirjan.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah salah satu bagian terpenting dalam dunia pendidikan. Dengan pembelajaran dapat mewujudkan dan

mengembangkan pengetahuan, potensi diri, serta keterampilan yang diperlukan dalam diri dan masyarakat. Pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah saja, tetapi juga

dapat terjadi di dalam tiga lingkungan pembelajaran yang dikenal dengan tri pusat pendidikan. Tri pusat pendidikan adalah tempat di mana anak mendapatkan pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan keluarga (informal), sekolah (formal) maupun masyarakat (non formal) (Fathurrohman, 2006). Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Seseorang dikatakan belajar jika terjadi aktivitas pembelajaran yang mengakibatkan perubahan keterampilan dan pengetahuan.

Peranan dari seorang guru dalam pembelajaran sangat penting untuk memotivasi dan mendorong agar siswa dalam proses belajar terlibat secara efektif sehingga, guru harus menguasai baik secara materi maupun strategi dalam pembelajaran. Dalam proses belajar, setiap guru dan siswa diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran adalah hasil yang diharapkan terjadi atau dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan arah yang hendak dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu (Slavin, 1994).

Pendidikan musik adalah bidang studi yang berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran musik. Bidang studi ini mencakup semua aspek pembelajaran, termasuk *psikomotorik* (pengembangan kemampuan), *kognitif* (pemerolehan

pengetahuan), dan *afektif*. Pembelajaran musik memberikan pengaruh terhadap kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan juga *psikomotorik* karena pembelajaran musik memberi makna dan nilai positif sebagai suatu hal atau kegiatan yang berharga, bermanfaat dan menyenangkan (Tyasrinestu, 2001:143). Berhasil atau tidaknya pembelajaran musik ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah faktor guru dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan keterampilan murid. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran musik dan menciptakan suasana belajar yang menarik.

Ada berbagai macam instrumen musik yang dapat digunakan ketika belajar musik, salah satunya dengan belajar melalui instrumen piano. Bidang teori musik, khususnya teori dasar piano dapat dipelajari dengan berbagai metode dan media. Berdasarkan pengamatan penulis yang menjadi masalah dalam pembelajaran piano, banyaknya metode-metode pembelajaran tentang piano yang mudah didapat, tetapi terkesan sulit dan membosankan untuk dipelajari terutama bagi anak maupun pemula. Dari metode yang membosankan dan dianggap sulit itu menjadikan menurunnya minat anak maupun pemula dalam pembelajaran instrumen piano. Guru dituntut dapat menemukan media dan metode pembelajaran piano yang tepat guna meminimalisir permasalahan pembelajaran piano tersebut.

Perkembangan teknologi semakin pesat pada saat ini. Kemajuan ini menjadikan teknologi komputer semakin mendominasi. Tidak sedikit metode-metode pembelajaran segala aspek kehidupan berbasis *game* atau

hal yang menarik lainnya terdapat pada komputer. Dunia musik pun tak lepas dari peran teknologi komputer yang semakin hari semakin meningkat. Semakin beragam teknologi komputer yang berkembang pada saat ini, semakin memudahkan masyarakat untuk mengenal musik. Banyak yang belajar melalui buku panduan elektronik, aplikasi musik atau dari *game*. Banyak masyarakat yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk belajar musik mulai dari drum, gitar, bass, piano ataupun alat musik lainnya melalui teknologi komputer.

Pembelajaran musik dapat diperkenalkan kepada masyarakat melalui media teknologi. Dengan adanya media pembelajaran dengan menggunakan teknologi akan membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat anak maupun pemula dalam belajar musik, misalnya dari segi tampilan gambar yang dikombinasikan dengan animasi. Tampilan gambar yang menarik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Patricio, Ficheman, 2007). Pembelajaran musik pun tak hanya terbatas pada teknologi komputer saja, namun saat ini pun dapat dengan menggunakan teknologi *smartphone*. Aplikasi *smartphone* banyak yang mendukung pembelajaran musik, seperti aplikasi belajar drum, gitar, bass, piano ataupun alat musik lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi *smartphone*.

Pembelajaran piano dapat menggunakan teknologi aplikasi *smartphone* yang disebut *Simply Piano* by Joytunes. *Simply Piano* by Joytunes merupakan salah satu aplikasi Google play's Best Apps of 2019. Sebuah aplikasi yang dapat digunakan bagi pemula (tingkat dasar) yang ingin

belajar memainkan piano dengan cara cepat dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam lagu dalam proses pembelajarannya. *Simply Piano* juga memiliki kelebihan yaitu mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam bagi subjek pembelajaran piano, ini berarti tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi ini dapat dijadikan media untuk metode pembelajaran piano yang lebih menarik, semisal dengan aplikasi ini kita dapat belajar teori musik dasar, khususnya pada piano dengan ditampilkan visual-visual yang menarik melalui video pembelajaran piano pada aplikasi *Simply Piano* tersebut.

Dengan menggunakan teknologi aplikasi *smartphone* *Simply Piano* metode yang terlihat sulit itu dapat diminimalisir, sehingga diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran instrumen piano yang lebih menarik minat anak maupun pemula dalam belajar instrumen piano. Aplikasi *Simply Piano* mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih menarik dan mendalam bagi subjek pembelajaran instrumen piano. Dengan pemanfaatan media aplikasi *Simply Piano* dalam proses kegiatan pembelajaran piano, diharapkan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran musik terutama dalam pembelajaran instrumen piano pop dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 Januari 2021 hingga 16 April 2021 di Gedung Gereja Jemaat GPdI Prawirodirjan GM2 RT. 51 RW. 15 Gondomanan, Yogyakarta. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan fokus pada 3 (tiga) orang anak Jemaat GPdI Prawirodirjan dengan

rentang umur 10-11 tahun. Tiga orang anak selaku responden dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pada belum pernah sama sekali belajar ataupun memainkan instrumen piano, namun memiliki bakat musikal seperti dapat mengikuti pola permainan ritmis yang ditirukan dengan tepukan tangan dan dapat mengikuti nada yang dimainkan melalui instrumen piano.

Data penelitian yang diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Teknik analisis data menggunakan analisis model Miles and Huberman, yaitu reduksi data penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti mencoba membantu memecahkan permasalahan yang terjadi dengan menawarkan sebuah aplikasi media pembelajaran instrumen piano berbasis *smartphone* dengan menggunakan *Simply Piano* dan telah dipergunakan dalam proses pembelajaran instrumen piano pada anak di jemaat GPDI Prawirodirjan. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano* mempunyai maksud untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara merangsang pola pikir, kemampuan, minat, dan perhatian siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Pada tahap pengenalan aplikasi *Simply Piano* ini, ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti saat proses pembelajaran piano pop dasar di GPDI Prawirodirjan, diantaranya: pengantar tentang pembelajaran instrumen piano pop, pengenalan organologi piano, pengetahuan singkat tentang instrumen piano, pengenalan aplikasi *Simply Piano* dan cara mengaksesnya, melakukan pembelajaran sesuai dengan konten pembelajaran dalam

aplikasi *Simply Piano*, melakukan wawancara setelah proses pembelajaran, dan mengecek pemahaman isi pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano* secara keseluruhan kepada ketiga anak selaku peserta pembelajaran. Sebelum mempraktikkan pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*, anak-anak diberikan pengarahan tentang cara menginstal dan mengakses aplikasi *Simply Piano*.

1. Pengenalan aplikasi *Simply Piano*

Pada tahap yang pertama ini sebelum masuk kepada proses pembelajaran isi konten aplikasi *Simply Piano*, pertama-tama peneliti terlebih dahulu memperkenalkan tentang aplikasi *Simply Piano*. Peneliti memberikan penjelasan dan pemahaman tentang apa itu aplikasi *Simply Piano* serta cara penggunaannya kepada tiga orang anak selaku responden dalam penelitian ini. Pada tahap awal pembelajaran dijelaskan tentang bagaimana cara kerja aplikasi *Simply Piano*, diantaranya sebagai berikut:

- a. Aplikasi *Simply Piano* dapat dioperasikan dengan memposisikan piranti (*smartphone*) disamping instrumen piano.
- b. Pada proses pembelajaran akan ditampilkan dengan video panduan yang menarik dan bertahap sesuai dengan *skill* dan level (tingkatan) yang dipelajari.
- c. Aplikasi ini dapat secara otomatis mendeteksi apa yang dimainkan dengan merespon balik dengan deteksi suara dari instrumen piano pada saat dibunyikan atau dimainkan.
- d. Dalam proses pembelajaran, pengguna akan dipandu

berdasarkan level atau tingkatan yang dipelajari, dengan penjelasan tentang teori terlebih dahulu dan kemudian panduan praktiknya dan dilanjutkan dengan *etude* atau *exercise song* diakhir pembelajaran.

- e. Setiap *skill* dan level yang baru dipelajari juga akan membuka lagu baru yang dapat dimainkan sesuai dengan tingkatan yang sudah dicapai dalam proses pembelajaran.
- 2. Proses pembelajaran piano pop menggunakan *Simply Piano*.

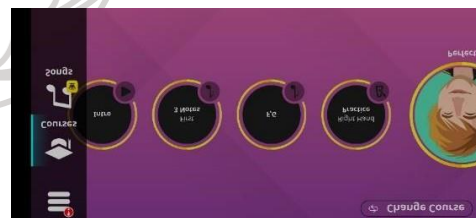
Pada tahap ini, proses pembelajaran instrumen piano pop dasar menggunakan media pembelajaran *Simply Piano*, dilakukan kepada tiga orang anak jemaat GPdI Prawirodirjan. Tiga orang anak selaku responden dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pada belum pernah sama sekali belajar ataupun memainkan instrumen piano, namun memiliki bakat musikal seperti dapat mengikuti pola permainan ritmis yang ditirukan dengan tepukan tangan dan dapat mengikuti nada yang dimainkan melalui instrumen piano. Tiga orang anak yang menjadi sampel dalam penelitian ini, terdiri dari dua orang anak perempuan dan satu orang anak laki-laki, dengan rincian sebagai berikut: anak perempuan pertama bernama Quin Nara dengan umur 10 tahun, anak perempuan yang kedua bernama Yafia dengan umur 11 tahun, dan satu orang anak laki-laki bernama Jehaziel dengan umur 10 tahun.



Gambar 4.19. Proses Pembelajaran Piano Pop Dasar
(Sumber: Julis, 2021)

Adapun beberapa tahapan proses pembelajaran isi konten piano pop dasar menggunakan media pembelajaran aplikasi *Simply Piano* dari awal sampai selesainya proses pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- Login ke dalam aplikasi *Play Store*, klik pencarian, masukan teks “*Simply Piano*”, muncul layanan aplikasi pada layar, klik “*instal application*”, aplikasi *Simply Piano* telah dapat diakses di *smartphone* pengguna.

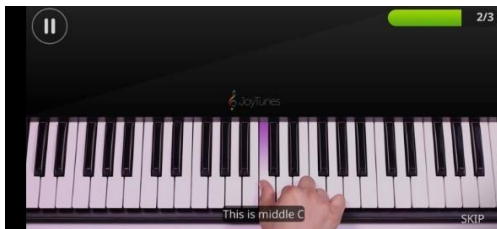


Gambar 4.2. Menu Piano Basic
(Sumber: Tunes, 2020)

- Klik aplikasi *Simply Piano* pada *menu*, muncul *cover*, klik “*piano basic*”, muncul materi-materi pembelajaran piano pop, klik “*intro*”, muncul isi materi “*how to use Simply Piano*”, muncul isi materi “*find the middle C*”, peserta memperhatikan isi materi, klik “*skip*” pada pojok kanan bawah untuk pembelajaran selanjutnya.

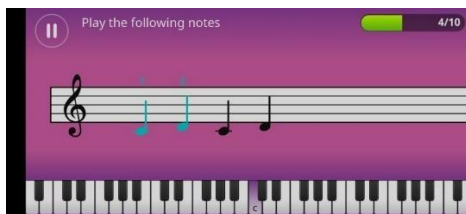


Gambar 4.3. Introducing
(Sumber: Julis, 2021)

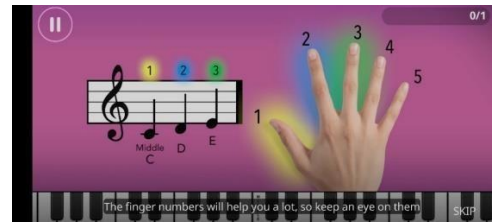


Gambar 4.4. Middle C
(Sumber: Julis, 2021)

- Tahap berikutnya klik “*first 3 notes*”, muncul *sub-menu* materi pembelajaran, klik “*learn middle C and D*” untuk belajar dua not pertama, klik “*finger number*” untuk materi tentang nomor jari, klik “*adding the note E*” untuk materi tiga not pertama, muncul isi materi dan dilengkapi dengan *exercise pop song* (*Say Something–Christina Aguilera*), diakhir dari menu pembelajaran *first 3 notes* terdapat materi latihan “*singer duet*”.

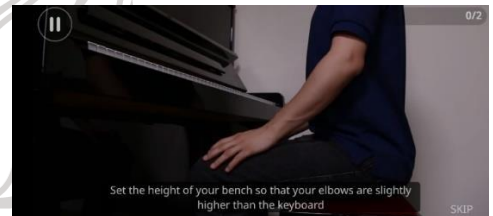


Gambar 4.6. C and D note
(Sumber: Julis, 2021)



Gambar 4.7. Finger Number
(Sumber: Julis, 2021)

- Materi berikutnya klik “*F,G*”, muncul *sub-menu* materi pembelajaran, klik “*basic tips*” untuk belajar tentang postur tubuh serta posisi tangan dan jari saat memainkan piano, klik “*the note F*” untuk materi tentang empat not pertama, muncul isi materi, klik “*the note G*” sebagai *sub-menu* pembelajaran terakhir untuk materi tentang lima not pertama, muncul isi materi.



Gambar 4.9. Posisi Duduk
(Sumber: Julis, 2021)



Gambar 4.12. The Note G
(Sumber: Julis, 2021)

- Pengguna dapat melanjutkan ke materi berikutnya dengan klik “*right hand practice*”, muncul *sub-menu* materi pembelajaran, klik “*sight reading tip*” untuk pembelajaran tentang *treble clef*

(kunci G) dan letak nada pada *treble clef*, muncul isi materi, klik "*ode to joy Beethoven*" untuk latihan lagu, muncul isi materi, dan untuk *sub-menu* yang terakhir klik "*F and G skips*" untuk latihan *etude* (*firts 5 notes*).



Gambar 4.13. *Treble Clef*
(Sumber: Julis, 2021)

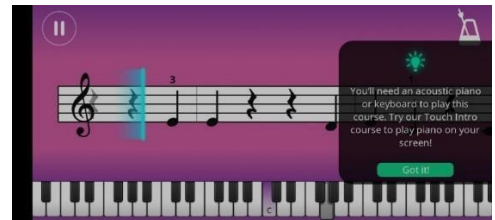


Gambar 4.14. Posisi Not G Pada *Treble Clef*
(Sumber: Julis, 2021)

- Tahap terakhir adalah klik "*perfect*" untuk materi pembelajaran *etude* dan *exercise pop song* dengan judul *Perfect from Ed Sheeran*. Tersedia *practice mode* apabila terdapat kesalahan pada anak ketika dalam memainkan piano untuk masuk kedalam mode latihan dengan tempo yang lebih lambat dan tanpa iringan musik.



Gambar 4.17. *Perfect Song*
(Sumber: Julis, 2021)



Gambar 4.18. *Practice Mode Activate*
(Sumber: Julis, 2021)

B. Pembahasan

Penggunaan aplikasi *Simply Piano* merupakan sebuah strategi dalam pembelajaran piano dengan menggunakan teknologi. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk murid semakin tertarik, fokus, dan berkonsentrasi pada pembelajaran sehingga mempermudah dalam pemahaman akan materi pembelajaran (Levie & Lentz, 1982). Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar dikelas. Dalam pengertian lain, media pembelajaran adalah bahan, alat atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian materi guru kepada murid, baik berbentuk fisik ataupun piranti lunak (Heri, 2020). Konten materi yang terdapat pada setiap menu aplikasi *Simply Piano*, disajikan dengan tampilan yang menarik dengan penggunaan *audio visual* guna merangsang perhatian dan pemahaman anak pada materi pembelajaran piano pop dasar.

Proses pembelajaran piano pop dasar pada aplikasi *Simply Piano* berisi video penjelasan materi dasar bermain piano dan latihan membaca notasi yang diiringi dengan lagu pada setiap materinya. Hal ini memiliki dampak positif, terlihat pada setiap tahapan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*, anak menjadi lebih fokus dan tertarik pada materi pembelajaran. Ketertarikan anak pada saat mengikuti

pembelajaran, mengakibatkan anak menjadi ingin lebih dalam mengetahui dan memahami isi dari materi pembelajaran piano pop dasar pada aplikasi *Simply Piano*.

Anak diwajibkan untuk mengikuti setiap tahapan demi tahapan proses pembelajaran piano pop dasar pada aplikasi *Simply Piano*. Setelah anak melalui setiap tahapan pembelajaran piano pop dasar, peneliti melakukan pengecekan kembali pemahaman isi materi yang telah dipelajari melalui proses wawancara evaluasi. Proses wawancara evaluasi ini dilakukan pada setiap akhir sesi pembelajaran. Wawancara evaluasi diakhir sesi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman pada materi, isi konten materi yang digemari, serta dampak dari proses pembelajaran terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran piano pop dasar.

Motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar pada anak serta membantu terwujudnya tujuan pembelajaran (Baharuddin, 2010). Hasil dari proses wawancara evaluasi ini menunjukkan bahwa ketiga orang anak selaku partisipan dalam penelitian ini dapat dengan baik memahami isi dari konten pembelajaran, masing-masing dari mereka memiliki bagian *favorit* tersendiri pada materi isi konten pembelajaran, dan semakin bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano*. Hasil ini dibuktikan pada saat anak memainkan materi lagu *perfect* pada menu terakhir pembelajaran piano pop dasar, anak dapat membaca notasi yang ditampilkan dan memainkan lagu *perfect* dengan baik dan benar.

Adapun terdapat kekurangan pada aplikasi *Simply Piano* yang mengakibatkan terjadinya kendala pada proses pembelajaran

piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano*, antara lain sebagai berikut: pada proses pembelajarannya *Simply Piano* masih menggunakan bahasa asing (*English*) dan belum tersedia dalam bahasa Indonesia, sehingga peneliti bertugas mendampingi sekaligus menjadi penerjemah isi konten materi pembelajaran piano pop dasar pada ketiga orang anak selaku partisipan dalam penelitian ini, serta sering terjadi *error* pada pendeteksi suara aplikasi *Simply Piano* yang mempengaruhi permainan anak. Pada saat membaca notasi, anak sudah benar dalam memainkan tetapi pada aplikasi tidak terdeteksi apa yang telah anak mainkan sehingga harus diulang dan dimainkan dengan *volume* yang lebih keras.

Aplikasi *Simply Piano* menunjukkan bagaimana peran media pembelajaran teknologi juga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan minat belajar anak terkhususnya pada instrumen piano pop dasar. Minat belajar dapat menjadi faktor semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat tercapai. Minat belajar yang besar terhadap pembelajaran dapat menjadi modal yang besar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suhartini, 2011).

Aplikasi *Simply Piano* didesain sebagai media pembelajaran teknologi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar instrumen piano pop dasar. Dengan menggunakan media dan strategi pembelajaran yang tepat, dapat memfasilitasi anak untuk mencapai kemampuan atau kompetensi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran teknologi aplikasi *Simply Piano* dalam pembelajaran piano pop tingkat dasar mampu menarik perhatian anak dan memudahkan pemahaman anak dalam proses

pembelajaran piano pop tingkat dasar di GPdI Prawirodirjan. Pembelajaran piano pop tingkat dasar dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano* pada penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan dan meningkatkan minat belajar pada anak di GPdI Prawirodirjan serta dapat menciptakan pembelajaran sukses-efektif, efisien, dan

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran piano pop tingkat dasar menggunakan media pembelajaran aplikasi *Simply Piano* pada anak di GPdI Prawirodirjan, terdapat tiga hal penting yang menjadi poin dalam penelitian ini, yaitu proses pengenalan aplikasi *Simply Piano*, proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*, dan hasil pembelajaran menggunakan aplikasi *Simply Piano*. Adapun materi yang ditampilkan aplikasi *Simply Piano* dalam proses pembelajaran piano pop dasar adalah sebagai berikut: *introducing, first three notes, F and G, right hand practice*, dan *perfect*. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano* mempunyai maksud untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran piano pop tingkat dasar serta dapat meningkatkan pemahaman, kemampuan, minat, dan perhatian siswa saat mengikuti proses pembelajaran piano pop dasar.

Hasil penelitian dari proses pembelajaran piano pop dasar menggunakan aplikasi *Simply Piano*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Simply Piano* dapat dijadikan media pembelajaran teknologi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar instrumen piano pop tingkat dasar. Penggunaan aplikasi *Simply Piano* sebagai media pembelajaran teknologi dalam

pembelajaran piano pop tingkat dasar mampu menarik perhatian anak dan memudahkan pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran piano pop tingkat dasar dengan menggunakan aplikasi *Simply Piano* pada penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan dan meningkatkan minat belajar pada anak serta dapat menciptakan pembelajaran sukses-efektif, efisien, dan menarik.

REFERENSI

- Baharuddin. (2010). *Psikologi Pendidikan* (Indocamp). Ar-Ruzz Media.
- Black. (2019). *3 Aplikasi Belajar Alat Musik Lewat Smartphone*. BLACKXPERIENCE.COM. <https://www.blackxperience.com/blackattitude/blacktech/3-aplikasi-belajar-alat-musik-lewat-smartphone>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1–8.
- Guia, F. S. (2019). A Utilizacao Da Aplicacao *Simply Piano* No Curso Basico De Musica. *Instituto PIAGET*.
- Hartaya, K. (2013). *Pop Piano 1*. Direktorat Pembinaan SMK 2013.
- Heri. (2020). Media Pembelajaran : Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh. *SALAMADIAN.COM*.
- Hutagalung, R. (2019). Model Pembelajaran Piano Pop Tingkat Dasar di Sekolah Musik Ethnicro Music Education. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Indrawaty, Y. (2013). Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Piano Untuk Anak-anak Dengan Multimedia Interaktif

- Menggunakan Midi Controller. *KNSI-49*.
- Kuncoro, Z. A. (2020). *The One Smart Piano Classroom : Integrasi Teknologi dalam Sekuen Belajar Piano. INVENSI*.
- Kurniawan, A. (2015). *Media Pembelajaran Musik Keroncong Berbasis Smartphone Android. UNNES.Jurnal.Co.Id*, 11–28.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). *Effects Of Text Illustrations: A Review Of Research. Springer*, 195–232.
- Pratama, S. A. (2016). *Proses Pembelajaran Piano Pop Grade I Di Rhythm Star Music School Jogja. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran (Kencana). PT. Balebat Dedikasi Prima*.
- R, Gita Ardhy Nugraha, Totok Sumaryanto Florentinus, K. B. U. (2018). *Lagu Nusantara : Android Role Playing Game. Journal Of Primary Education*, 137–145.
- Riadi, M. (2020). *Minat Belajar (Pengertian, Unsur, Jenis, Indikator dan Cara Menumbuhkan). KajianPustaka.Com. <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/minat-belajar-pengertian-unsur-jenis-indikator-dan-cara-menumbuhkan.html?m=1>*
- Rohidi, T. R. (1992). *Analisis Data Kualitatif. Penerbit Universitas Indonesia*.
- Rurchan, A. (1992). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif. Usaha Nasional*.
- Sugiono. (2019). *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, Dan Disertasi (IKAPI). CV. ALFABETA*.
- Suhartono. (2019). *Handphone Sebagai Media Pembelajaran (Indocamp). PT. Balebat Dedikasi Prima*.
- Tunes, J. (2020). *Simply Piano By Joy Tunes. Simply-Piano-by-Joytunes.Id.Uptodown,Com*.

<https://simply-piano-by-joytunes.id.uptodown.com>