



Kreativitas Pembuatan Lagu Anak Tematik Berbasis Video Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar

Creativity in Making Thematic Children's Songs Based on Interactive Video As an Innovation for Music Learning in Elementary School

Zakarias Aria Widyatama Putra¹; Mastri Dihita Sagala²;

^{1,2} Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia.

(*)✉ (e-mail) zakarias.aria@fkip.untan.ac.id¹, mastri.dihita@fkip.untan.ac.id²,

Abstrak

Kreativitas dapat menghasilkan sebuah produk. Produk penciptaan ataupun pembuatan lagu anak tematik berbasis video interaktif menjawab tantangan dan peradaban mengenai inovasi pembelajaran di Indonesia khususnya di abad 21, yang dalam hal ini menjadi tujuan penelitian. Selain menjawab tantangan video interaktif yang dibuat juga dapat menjadi solusi rasa ketidaktertarikan siswa Sekolah Dasar akan mater pembelajaran khususnya seni musik. Lagu yang dihasilkan ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar pada fase A (dalam kurikulum merdeka) atau di kelas 1-3. Cara untuk mengungkap penelitian ini digunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Analisis data menggunakan pengumpulan data dari sumber primer seperti *full score* lagu anak tematik, video interaktif, pengamatan selama pembelajaran pendidikan seni musik PGSD, dan hasil wawancara dengan mahasiswa. Selanjutnya data yang dikumpulkan direduksi sesuai topik artikel, disajikan, dan dicari benang merah atau konklusi. Hasil yang tervalidasi bahwa proses dan hasil kreativitas pembuatan lagu anak tematik berbasis video interaktif dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran seni musik di jenjang Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Kreativitas; Inovasi Pembelajaran; Seni Musik*

Abstract

Creativity can produce a product. The product of creating or making interactive video-based thematic children's songs answers the challenges and civilization regarding learning innovation in Indonesia, especially in the 21st century, which in this case is the research objective. In addition to answering the challenges of interactive videos made can also be a solution to the sense of disinterest of elementary school students in learning materials, especially music. The resulting song is intended for elementary school students in phase A (in the independent curriculum) or in grades 1-3. The method to uncover this research used a descriptive qualitative method with a case study approach. Data analysis uses data collection from primary sources such as full scores of thematic children's songs, interactive videos, inhibition during PGSD music education learning, and interviews with



students. Furthermore, the data collected is reduced according to the topic of the article, presented, and sought for red threads or conclusions. Validated results that the process and results of creativity in making thematic children's songs based on interactive videos can be used as an innovation in music learning at the elementary school level.

Keywords: *Creativity; Learning Innovation; Music Arts.*

Pendahuluan

Proses menciptakan lagu, diperlukan ide dan gagasan yang dieksplorasi melalui bunyi dan kata di dalamnya. Tentunya dalam mengeksplorasi bunyi juga membutuhkan kreativitas, inspirasi, dan inovasi (Aditya, 2023; Karsono, 2016, p. 39; Trousdale, 2020, p. 7). Selanjutnya, kualitas dan kuantitas yang dihasilkan dari penciptaan lagu ditelaah dan diukur dari proses dari komposer ketika membuatnya. Makna kreativitas akhirnya diwujudkan cara berpikir dan bertindak yang orisinal, menjadi inventif, imajinatif, dan menemukan solusi baru dan orisinal terhadap kebutuhan masalah, dan bentuk ekspresi (Creech et al., 2020, p. 3). Sementara itu, bila dikaitkan dengan kreativitas seni dalam ranah pembelajaran ataupun pendidikan bahwa kemampuan seseorang untuk menguasai bahan, konsep, dan Teknik berkarya sehingga dapat menelaah dan mengkonstruksi karya yang dibuat dan menjadi karakter tersendiri (Sunarto, 2018, p. 108). Pada akhirnya konteks kreativitas dalam artikel ini menunjuk pada pembuatan lagu anak tematik untuk siswa Sekolah Dasar. Pembuatan dan penciptaan lagu anak tematik perlu dikolaborasikan oleh kreativitas mengingat subyek dalam tulisan ini bukan dari latar belakang seni ataupun pendidikan seni. Namun menjadi tolak ukur dan benang merah bahwa keberbedaan disiplin ilmu dapat menghasilkan produk ilmu lain yang dapat digunakan; mengingat bahwa "luaran dari sebuah kreativitas adalah produk".

Lagu anak bertema (tematik) dirasa perlu didengarkan sejak dini mengingat penting nantinya sebagai pengembangan ekosistem dalam peningkatan media edukasi, terkhusus pendidikan nilai budi pekerti dan penguatan pelajar Pancasila (Syam, Olendo, Putra, et al., 2023; Yudha, 2023). Tematik dalam pembuatan lagu anak didasarkan pada satuan pendidikan SD/MI yaitu dapat mengorganisasikan muatan pembelajaran menggunakan pendekatan mata pelajaran/ tematik (Nurani et al., 2022, p. 13). Artinya bahwa lagu anak tematik sekarang menjadi acuan bagi pendidik dalam mata pelajaran seni musik khususnya dan mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia maupun ilmu dasar sosial dan ilmu dasar saintifik. Seperti halnya dalam film Petualangan Sherina yang di dalamnya terdapat lagu persahabatan. Dalam penelitian (Mariyana, 2013, p. 6) diungkapkan pesan moral pada lagu persahabatan secara tinjauan sosiologi sastra. Keterkaitan antara lagu anak dalam lagu Sherina yang berjudul persahabatan dalam telaah sosiologi sastra dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karena itu memang penting mengenalkan dan menggunakan lagu anak khususnya dengan tematik untuk siswa-siswa Sekolah Dasar. Selain dijadikan sebagai media edukasi, lagu anak tematik dapat menautkan dan mengintegrasikan dari berbagai disiplin ilmu untuk memudahkan penjelasan materi ajar. Secara komprehensif dan mendalam melalui lagu anak, siswa secara pantas dan layak menyanyikan lagu tersebut karena sesuai dengan perkembangannya (Wahyuningsih, 2017, p. 175); yang mana aspek lain dari pendidikan juga tersalurkan dalam karakter anak-anak utamanya pada penanaman moral (Putri & Ardipal, 2021, p. 120). Banyaknya pesan moral yang didapat dalam lagu anak tematik tentunya tidak hanya

dimanfaatkan sebatas memaknai tapi bagaimana juga dapat sebagai penghubung dengan disiplin ilmu yang lain seperti mata pelajaran Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Muatan Lokal, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Agama, maupun Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Digitalisasi sekarang menjadi ranah pemajuan dan pengembangan khususnya di sektor pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran atau media edukasi di era modernisasi menjadi daya dukung penunjang keterampilan di abad 21 (Eva et al., 2020, p. 2; Khairini & Yogica, 2021, p. 407; Muslim et al., 2020, p. 1). Model-model media pembelajaran interaktif juga telah ditawarkan karena perlunya langkah inovasi didalamnya. Seperti halnya media pembelajaran berbasis *electronic modul*, aplikasi di *play store* atau *app store*, pengembangan *website* maupun *blog*, video pembelajaran yang diunggah di *youtube*, serta video interaktif. Realitanya mengenai pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh (Farida, 2019, p. 474) mengenai guru *youtuber* yang mana mampu membuat video pembelajaran dan diupload di *youtube* dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa. Contoh lain pernah diteliti dan dituliskan oleh (Putra et al., 2023) mengenai pengembangan video interaktif *solfeggio* di Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, FKIP, Universitas Tanjungpura; bahwasanya video interaktif dalam pembelajaran *solfeggio* dapat secara efektif diterima mahasiswa. Hal lain yang menjadi penguatan untuk artikel ini mengenai media pembelajaran di era digitalisasi menurut (Hendriyanto, 2022) digitalisasi sekolah merupakan terobosan teruntuk jenjang Sekolah Dasar dan menjadi penting untuk diadaptasi; digitalisasi merupakan implementasi dari *new learning* untuk mempersiapkan era revolusi industri 4.0 dengan karakter *student center*, *multimedia*, *collaborative work*, *information exchange*, dan *critical thinking in an information making*. Sesuai dengan tujuan digitalisasi yaitu peningkatan efisiensi dan efektivitas kinerja dari berbagai sektor (Anonimus, 2022); diharapkan dengan perbaikan pola pembelajaran dalam digitalisasi atau disebut dengan *new learning* dapat mempersiapkan tantangan dunia kerja yang berubah dan berkembang menuju peradaban yang lebih maju. Daya lingkup lingkungan tidak hanya teman sejawat dalam dunia pendidikan melainkan lebih luas seperti pendidikan di lingkungan masyarakat maupun lingkungan kerja (Martinoli, 2019; Sabaruddin, 2022, p. 45; Syamsuar & Reflianto, 2019).

Kreativitas penciptaan lagu anak tematik berbasis video interaktif sebagai upaya inovasi pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar tentunya sesuai dengan fenomena pendidikan saat ini untuk berkembang dan mencerdaskan anak bangsa (sesuai dengan pembukaan UUD Dasar 1945). Kreativitas penciptaan lagu anak tematik yang dibalut dengan video interaktif tentunya untuk menjawab tantangan pembelajaran saat ini (dalam hal inovasi pembelajaran seni musik). Hal ini pulalah yang menjadi dasar/ alasan dalam tulisan ini untuk dikembangkan dan ditelaah proses kreativitas yang terjadi. Proses kreativitas yang bersamaan dengan tahapan eksplorasi dalam pembuatan lagu anak tematik menjadi tantangan tersendiri juga untuk pembelajar/ pendidik. Media pembelajaran yang digunakan dengan video interaktif menjadikan solusi tersendiri akan kelemahan pembelajaran “memaknai kata bosan” oleh siswa serta mengembangkan keterampilan pendidik untuk terus berinovasi dalam pembelajaran khususnya seni musik. Menjadi rumusan masalah yang dipertanyakan dalam tulisan ini adalah 1) bagaimana proses kreativitas dalam penciptaan lagu anak tematik? 2) bagaimana bentuk video interaktif yang dihadirkan dalam media pembelajaran seni musik? dan 3) bagaimana bentuk inovasi pembelajaran seni musik dan implementasinya di sekolah dasar mengenai penciptaan lagu anak tematik berbasis video

interaktif? Guna menjawab rumusan masalah tersebut terdapat tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui kreativitas penciptaan lagu anak tematik berbasis video interaktif sebagai inovasi pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar. Semoga tulisan ini dapat menjadi referensi dan literasi terkait adanya media pembelajaran seni musik melalui video interaktif dan proses kreativitas penciptaan lagu anak tematik bagi pendidik, pembelajar, tutor, maupun aktivis yang peduli dengan pendidikan Sekolah Dasar di Indonesia. Adapun luaran dari tulisan ini memang ditujukan untuk inovasi pembelajaran siswa Sekolah Dasar karena disesuaikan perkembangan peserta didik pada usianya.

Metode

Guna mengetahui uraian pemecahan masalah dalam tulisan ini digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Maksud upaya pemecahan masalah ini karena sejalan dengan hakikat penelitian kualitatif yaitu mengungkapkan gejala secara holistik kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci (Fadli, 2021, p. 34; Fitri, Agus & Haryanti, 2020, p. 35). Sementara itu, deskriptif sebagai karakteristik daripada sifat penelitian kualitatif (Subandi, 2011, p. 176); yang mana diungkap lebih lanjut oleh Sandelowski dalam (Colorafi & Evans, 2016, p. 2) bahwa deskriptif kualitatif sebagai perbandingan metode yang baik dan tidak baik (kurang) dalam aspek ringkasan komprehensif dari suatu peristiwa dalam kegiatan sehari-hari. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi kasus; yang mana dalam hal ini tidak hanya sesuai makna tersuratnya untuk meneliti sebuah kasus melainkan pendekatan yang secara intesif, terinci, dan mendalam mengenai suatu hal yang diteliti seperti program, peristiwa, maupun aktivitas lainnya untuk memperoleh informasi secara mendalam (Fadli, 2021, p. 39). Oleh karena itu secara sistematis metode yang dipilih dan digunakan, tulisan dan penelitian ini mengungkap aktivitas dalam kreativitas penciptaan lagu anak tematik berbasis video sebagai inovasi pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar. Alasan yang kuat adalah bahwa aktivitas ini telah dilakukan dan diperlukan telaah secara mendalam dan detail agar dapat diungkap hasil dari kreativitas penciptaan lagu anak tematik.

Subyek penelitian yang sekaligus menjadi partisipan penelitian ini adalah mahasiswa PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura yang mengambil mata kuliah pendidikan seni musik di Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan. Adapun alasan pemilihan subyek penelitian adalah berdasarkan *output* dari mata kuliah yang menghasilkan komposisi lagu anak tematik dengan berbasis video interaktif didalamnya. Sumber data dipilih menggunakan sumber primer yaitu proses kreativitas penciptaan lagu anak tematik berbasis video interaktif dan hasil penciptaan lagu anak tematik berupa *score* atau *partiture* serta video interaktif daripada lagu anak tematik tersebut. Referensi dan literasi artikel juga digunakan untuk menunjang sumber sekunder. Teknik pengambilan data menggunakan observasi mendalam dan secara langsung (Putra, Zakarias, Aria, 2023) terhadap kegiatan pembelajaran khususnya proses kreativitas penciptaan lagu anak tematik dan pembuatan video interaktif dan wawancara mendalam yang dilakukan dengan mahasiswa mengenai tanggapan dan hasil pencapaian dalam proses kreativitas penciptaan lagu anak tematik. Kisi-kisi instrumen penelitian berupa 1) tahapan-tahapan dalam penciptaan lagu anak tematik; 2) tahapan-tahapan dalam penyusunan video interaktif; dan 3) keterkaitan dengan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan di Sekolah Dasar.

Teknik analisis data digunakan model *Miles & Huberman* (Miles & Huberman, 2014) yaitu dari pengumpulan data yang dapat bertemukaitan dengan kondensasi data dan penyajian data, serta pengolahan terakhir adalah kesimpulan yang berupa penggambaran maupun verifikasi data. Hasil pengamatan dan observasi selama pembelajaran yang dikumpulkan dengan catatan kelas dalam pembelajaran pendidikan seni musik PGSD, hasil *partiture* lagu anak tematik yang dibuat mahasiswa, dan transkrip wawancara mendalam dengan mahasiswa kemudian dilakukan proses reduksi dengan memilih serta memilah topik-topik yang sesuai dengan pemecahan masalah dalam tulisan ini yang selanjutnya disajikan data secara kualitatif untuk penggabungan beberapa data yang direduksi serta diambil benang merah dalam kesimpulan. Sementara itu, guna terujinya hasil dan keshihan data penelitian digunakan triangulasi sumber dan *member checking*. Tentunya penelitian ini karena menggunakan metode kualitatif masih terdapat beberapa data yang direduksi masih bersifat lemah dan kurang kuat namun, dengan adanya validasi data berupa triangulasi sumber dan *member checking* data yang masih belum akurat dapat diulang Kembali sehingga data tersebut bersifat penuh.

Hasil dan Pembahasan

Proses dan Hasil Kreativitas Penciptaan Lagu Anak Tematik

Di awal pembelajaran atau kontrak kuliah mata kuliah Pendidikan Seni Musik dijelaskan kepada mahasiswa bahwa *output* atau luaran dari mata kuliah ini adalah produk lagu anak yang disesuaikan dengan tema (bersifat tematik). Dalam proses kreativitas dan pengerjaan akan penciptaan lagu anak tematik selanjutnya mahasiswa diberikan materi terlebih dahulu oleh dosen pengampu mengenai materi komposisi dasar pembuatan lagu dengan prosedur stimulasi (Syam, Olendo, & Putra, 2023). Materi tersebut diungkapkan oleh dosen pengampu bahwa perlu memperhatikan dan mengeksplorasi motif melodi yang digunakan, kalimat tanya dan jawab dalam bagan lagu, pemilihan harmonisasi dalam simbol akor yang digunakan, dan eksplorasi teks lagu yang dipilih serta digunakan dalam menentukan tema. Selain itu, dijelaskan pula mengenai ciri khas maupun karakteristik dari lagu anak adalah bersifat *easy listening* atau mudah didengar sehingga, tidak dibuat serumit mungkin dan tidak juga dibuat dengan mudah namun terdengar cepat ditangkap khususnya oleh siswa di Sekolah Dasar.

Saat awal pengerjaan penciptaan lagu anak tematik berdasarkan hasil observasi selama kegiatan belajar mengajar, mahasiswa terlihat antusias yang dibuktikan dari tugas pertama dengan membuat motif melodi delapan birama yang terdiri atas satu kalimat tanya dan satu kalimat jawab, dapat terselesaikan semua. Namun terdapat beberapa ketidakesesuaian dengan karakteristik lagu anak, yaitu beberapa mahasiswa meletakkan melodi dengan interval yang cukup jauh misalnya dari nada d' menuju b' dalam tangga nada c mayor. Selain itu, juga didapati mahasiswa yang kebingungan dengan motif melodi. Hal itu, dibuktikan pengerjaan mahasiswa yang dalam jumlah satu birama 4/4 meletakkan notasi dengan harga nada 1/4 sebanyak 5 sampai 6 kali. Materi pertama dan tugas pertama tentunya menjadi permakluman untuk latihan pertama bagi mahasiswa PGSD dalam membuat lagu sehingga terdapat evaluasi dan perbaikan agar kualitas nada yang dipilih dan digunakan sesuai dengan interval yang cocok dan harga nada yang tepat dalam birama.

Selanjutnya, proses eksplorasi dan kreativitas mahasiswa juga ditingkatkan saat tugas kedua yaitu membuat satu bagan lagu utuh dengan dua tema yang terdiri atas empat kalimat tanya maupun jawab. Berdasarkan observasi penugasan ini, Nampak pemilihan melodi dengan interval yang sedang, dan harga nada yang sesuai birama sudah dilaksanakan dengan baik. Namun, menjadi perbaikan Kembali dalam evaluasi bahwa beberapa mahasiswa terlihat kesulitan untuk menentukan kalimat tanya dan kalimat jawab dalam satu tema sehingga, didapati dalam satu tema terdapat dua kalimat tanya bahkan bersambung di tema berikutnya. Setelahnya, dilakukan penjelasan dan penguatan materi oleh dosen pengampu bahwa dalam penyusunan kalimat tanya dalam lagu dipertimbangkan dan dibatasi oleh notasi yang menuju harmonisasi dominan seperti g, b, dan d dalam tangga nada c mayor; serta memilih nada c, e, dan g dalam tangga nada c mayor untuk kalimat jawab.

Proses kreativitas dan eksplorasi tahap terakhir adalah dengan memilah dan memilih susunan teks yang disesuaikan dengan tema. Adapun tema yang dipilih adalah tema alam, Tuhan, belajar, dan lingkungan. Kesesuaian tema dengan pemilihan teks selanjutnya dieksplorasi oleh mahasiswa untuk membuat rancangan lagu dengan teks untuk kemudian dapat diadaptasi dengan motif melodi. Selain itu, mahasiswa juga menelaah dan memahami akan penggunaan harmonisasi yang tepat untuk melodi yang dituju dengan akor. Hasil dari tugas terakhir ini adalah bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang masih memaksakan teks lagu dan menambah harga nada pada melodi sehingga tidak ada kecocokan antara harga nada dan birama. Selain itu, pemilihan kata yang dapat disederhanakan menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi kata/ kalimat dalam teks lagu. Mahasiswa dapat menyederhanakan motif dengan harga nada atau penggunaan *legato* untuk meringkas teks yang dimaksud.

Bagian terakhir dari penyusunan cipta lagu anak tematik adalah mahasiswa membuat satu lagu penuh yang terdiri atas dua tema dan disesuaikan kalimat tanya dan kalimat jawabnya. Sementara itu, penulisan notasi musik sebagai media penciptaan lagu menggunakan notasi angka yang dibubuhi harga nada notasi balok di atas notasi angka tersebut. Berikut hasil dari kreativitas penciptaan lagu anak tematik oleh seorang mahasiswa PGSD yang dibuktikan dari lembar *full score* atau *partiture*:



Gambar 1. Hasil Kreativitas Penciptaan Lagu Anak Baik
(Dok. Pramesti Destaria, 2022)

Hasil kreativitas penciptaan lagu anak tematik yang dituliskan oleh mahasiswa PGSD telah melalui beberapa tahapan kreatif mahasiswa dan teknik komposisi pembuatan lagu. Media notasi angka dan dan harga nada notasi balok di atasnya salah satunya juga untuk memudahkan penjelasan mahasiswa nantinya ketika lagu tersebut dipakai untuk mengajar siswa-siswa Sekolah Dasar. Hal tersebut juga menjadi salah satu solusi dalam inovasi pembelajaran seni musik khususnya bagi yang memiliki kekurangan untuk membaca notasi balok. Penulisan harga nada notasi balok setidaknya juga mengenalkan materi ritmis kepada siswa-siswa Sekolah Dasar walaupun belum secara komprehensif seperti pergerakan horizontal dan vertikal dari notasi balok.

Hasil Video Interaktif Lagu Anak Tematik

Hasil video interaktif lagu anak tematik masih memiliki kesinambungan dengan tugas akhir atau luaran dari mata kuliah Pendidikan Seni Musik untuk mahasiswa PGSD. Proses krearivitas yang dilakukan oleh mahasiswa PGSD dalam pembuatan video ini sangat beragam. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa, beberapa mahasiswa menggunakan aplikasi *cap cut* dengan animasi kartun untuk membuat video interaktif tersebut. Selain itu, ada pula mahasiswa yang menggunakan *software editing video* seperti *filmora* dan *adobe video*. Berikut gambar hasil video interaktif dari mahasiswa PGSD daripada hasil penciptaan lagu anak tematik:



Gambar 2. Hasil Video Interaktif Lagu Liburan Menyenangkan (Dok. Dinda Puspitasari, 2022)



Gambar 3. Hasil Video Interaktif Lagu Ayo Belajar (Dok. Yuni, 2022)

Video interaktif ini terwakilkan oleh bentuk animasi yang disesuaikan dengan teks serta penunjuk lagu berupa teks berjalan. Selain itu, mahasiswa juga memberikan perkenalan dan synopsis mengenai lagu yang dibuat di awal video.

Inovasi Pembelajaran Seni Musik dan Implementasi Hasil Kreativitas Penciptaan Lagu Anak Tematik Berbasis Video Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar

Pemahaman mengenai inovasi pembelajaran berarti pemanfaatan dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi, metode, maupun media yang berkaitan dengan digitalisasi dengan tujuan perkembangan di dalamnya (Rahayu et al., 2022; Zahra Rosyiddin et al., 2022). Disesuaikan dengan makna inovasi, menurut telaah dari peneliti menunjukkan adanya terobosan baru yang tidak biasa digunakan dan menuntun adanya kebaruan. Bahasan dalam penelitian ini inovasi pembelajaran tertuju pada bidang seni musik khususnya kreativitas penciptaan lagu anak tematik berbasis video interaktif. Inovasi yang diberikan ditinjau dari dua aspek yaitu penggunaan dan pemilihan notasi angka dan notasi balok dalam *full score* lagu anak tematik serta pembuatan media pembelajaran yang berbasis video interaktif.

Sementara itu, hasil kreativitas penciptaan lagu anak tematik berbasis video interaktif ditujukan untuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Karakteristik lagu anak dengan pemilihan motif melodi yang sederhana, harga nada yang cocok, dan pemilihan kata/ kalimat yang mudah untuk diingat dan dihafal menjadikan lagu anak juga dapat dikatakan bersifat *easy listening*. Hasil kreativitas penciptaan lagu anak tematik yang dibuat mahasiswa PGSD berfokus dan tertuju untuk siswa Sekolah Dasar di kelas 1 – 3 atau dalam kurikulum merdeka belajar fase A. Selanjutnya, animasi dan petunjuk yang dibuat dalam video interaktif berfungsi sebagai media edukasi dan memberikan ilustrasi/ penggambaran tentang lagu anak tematik yang diciptakan bagi siswa Sekolah Dasar.

Berbagai disiplin ilmu yang membersamai hasil kreativitas penciptaan lagu anak tematik sekali lagi menjadi inovasi dan terobosan pembelajaran terbaru apabila pendidik juga dapat mengaitkan (Sagala & Putra, 2022). Misalnya dalam satu lagu anak yang bertema ayo belajar, dapat mengajarkan berbagai pesan moral mengenai kegiatan belajar dan tugas utama sebagai siswa. Tentunya hal ini dapat dikaitkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, maupun Pendidikan Kewarganegaraan. Kemudian permainan animasi pada video interaktif juga dapat dijadikan materi pada mata pelajaran lain seperti Matematika yaitu penunjukan jumlah orang yang terlibat dalam video dan waktu yang ditunjukkan pada video; serta jenis spesies hewan yang ada dalam video atau tumbuhan yang dapat dikaitkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Kesimpulan

Inovasi pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar dapat diungkapkan dan dijelaskan melalui proses dan hasil kreativitas penciptaan lagu anak tematik berbasis video interaktif. Hal ini tentunya menjawab tantangan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di Indonesia yaitu dengan mengasah dan meningkatkan kemampuan/ keterampilan 4C salah satunya kreativitas. Selain itu, hasil dari video interaktif lagu anak tematik ini dapat menjadi solusi dari “rasa bosan” yang umumnya melanda siswa-siswa Sekolah Dasar pada umumnya. Menjadi luaran dari tulisan artikel penelitian ini, bahwa proses kreativitas dalam menciptakan lagu anak tematik memiliki inovasi pembelajaran seni musik tersendiri yaitu

pada media notasi angka dan notasi balok; sedangkan pembuatan video interaktif berupa animasi dan petunjuk teks lagu anak merupakan inovasi pembelajaran khususnya dalam media edukasi/ pembelajaran.

Referensi

- Aditya, Y. (2023). *Mengintip Proses Kreatif Wawa Lukman dalam Menulis Lagu-Lagu Anak*. GATRAcom.
- Anonimus. (2022). *Digitalisasi adalah Proses Fundamental di Era Modern*. Verihubs.
- Colorafi, K. J., & Evans, B. (2016). Qualitative Descriptive Methods in Health Science Research. *Health Environments Research and Design Journal*, 9(4), 16–25. <https://doi.org/10.1177/1937586715614171>
- Creech, A., Larouche, K., Generale, M., & Fortier, D. (2020). Creativity, Music, and Quality of Later Life: A Systematic Review. *Psychology of Music*, 51(4), 1–21. <https://doi.org/10.1177/0305735620948114>
- Eva, P. V. B., Sumantri, S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar "Transformasi Pendidikan Menyongsong SDM Di Era Society 5.0*, 1–8.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476.
- Fitri, Agus, Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development* (Cetakan 1). Madani Media.
- Hendriyanto. (2022). *Merdeka Belajar: Manfaatkan Teknologi Sebagai Media Belajar Mengajar*. Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Karsono, K. (2016). Proses Kreatif A.T. Mahmud Dalam Penciptaan Lagu Anak-Anak. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 7(1), 1–24. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v7i1.973>
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>
- Mariyana, R. (2013). Pesan Moral dalam Film Petualangan Sherina Karya Riri Riza. *Repository Jurnal Skripsi Jurusan Sastra Indonesia UNDIP Semarang*, 1–8.

- Martinoli, A. (2019). Meeting the challenges of education for media and culture in the 21st century: New knowledge and skills for digital, interactive and participatory environment. *Medijska Istrazivanja*, 25(2), 5–28. <https://doi.org/10.22572/mi.25.2.1>
- Miles, M., & Huberman, A. (2014). Miles and Huberman. In *Qualitative Data Analysis: An expanded sourcebook*.
- Muslim, S., Fathoni, A., Kusumawati, N., & Rahmadyanti, E. (2020). Critical study of stem-based learning in order to develop century skills 21. *Journal of Physics: Conference Series*, 1569(2), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022020>
- Nurani, D., Anggraini, L., Misiyanto, & Mulia, K. R. (2022). *Buku Saku: Edisi Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar* (BSKAP (ed.)). Direktorat Sekolah Dasar.
- Putra, Zakarias, Aria, W. (2023). Analisis Rekonstruksi Kognitif Sebagai Peningkatan Rasa Percaya Diri Pada Pianis Pemula di La Music Course Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 3213–3218. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13795>
- Putra, Z. A. W., Ghozali, I., Sagala, M. D., & Grandena, E. P. (2023). Development of Interactive Video Media Solfeggio Learning in Performing Arts Education Study Program, FKIP UNTAN. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/vt.v6n1.p1-12>
- Putri, N. E., & Ardipal, A. (2021). Pemanfaatan Lagu Anak-Anak Sebagai Media Pengembangan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Paud Cahaya Hati Kabupaten Solok Selatan. *Imaji*, 18(2), 114–120. <https://doi.org/10.21831/imaji.v18i2.30037>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1 ☐, Sofyan Iskandar 2, Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Sagala, M. D., & Putra, Z. A. W. (2022). Video Body Percussion : Pembelajaran Ritmik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(3), 49–57.
- Subandi. (2011). Qualitative Description as one Method in Performing Arts Study. *Harmonia*, 11(2), 173–179.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 107–113. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>

Kreativitas Pembuatan Lagu Anak Tematik Berbasis Video Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar - Zakarias Aria Widyatama Putra & Mastri Dihita Sagala

Syam, C., Olendo, Y. O., & Putra, Z. A. W. (2023). PEMANFAATAN PROSEDUR STIMULASI BAGI GURU BAHASA INDONESIA. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1318–1327. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2036>

Syam, C., Olendo, Y. O., Putra, Z. A. W., & Dewantara, J. A. (2023). RELEVANSI NILAI-NILAI PANCASILA TERHADAP RANAH PENDIDIKAN SEBAGAI PENGUAT KETERAMPILAN DI ABAD 21. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1275–1284. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2034>

Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>

Trousedale, G. (2020). Creativity, Reuse, and Regularity in Music and Language. *Cognitive Semiotics*, 13(1), 1–17. <https://doi.org/10.1515/cogsem-2020-2021>

Wahyuningsih, S. (2017). Lagu Anak sebagai Media dalam Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2356>

Yudha. (2023). *Nadiem Makarim: "Sosialisasikan Lagu Anak Sebagai Materi Ajar Kurikulum Merdeka!"* BPMP DIY: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.

Zahra Rosyiddin, A. A., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (2022). Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 44–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42679>