



# MGMP SENI BUDAYA

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM  
PEMBELAJARAN SENI MUSIK NUSANTARA**



M AGUS RAHMATULLAH. S.PD





# PENDAHULUAN

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk menghadirkan pembelajaran seni musik Nusantara yang lebih menarik dan interaktif. Keterbatasan akses terhadap alat musik, pertunjukan, dan sumber belajar secara langsung dapat diatasi melalui pemanfaatan video, audio, gambar, serta platform digital. Media digital membantu peserta didik mengenal keberagaman musik Nusantara secara lebih mudah, kontekstual, dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan apresiasi serta kepedulian terhadap pelestarian budaya Indonesia.





# IDENTIFIKASI MASALAH

## Identifikasi Masalah

1. Peserta didik belum memiliki akses yang cukup terhadap berbagai sumber belajar seni musik Nusantara.
  2. Pembelajaran seni musik masih cenderung menggunakan metode dan media yang terbatas.
  3. Peserta didik kurang mengenal keberagaman alat musik, lagu, dan karakteristik musik dari berbagai daerah di Indonesia.
  4. Diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.
  5. Apresiasi dan kepedulian peserta didik terhadap pelestarian seni musik Nusantara perlu ditingkatkan.
- 
- 

# TUJUAN

## Tujuan

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keberagaman seni musik Nusantara.
2. Memanfaatkan media digital sebagai sumber belajar yang menarik dan interaktif.
3. Meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran seni musik.
4. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengamati, mengeksplorasi, dan mengapresiasi musik Nusantara.
5. Menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk mengenal dan melestarikan seni budaya Indonesia.



# IMPLEMENTASI



Implementasi terhadap Capaian Pembelajaran (CP)” untuk inovasi Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Seni Musik Nusantara, bisa mencakup:

## **Pemahaman**

Peserta didik memahami keberagaman musik Nusantara, meliputi alat musik, lagu, fungsi, karakteristik, dan konteks budayanya

## **Eksplorasi**

Peserta didik mengeksplorasi berbagai contoh musik Nusantara melalui video, audio, gambar, dan sumber digital.

## **Praktik/Kreasi**

Peserta didik mempraktikkan atau mengembangkan karya musik sederhana dengan mengambil inspirasi dari musik Nusantara.

## **Publikasi**

karya dibuat dalam bentuk video lalu dibagikan melalui platform digital.



# PEMAHAMAN

## Media Pembelajaran

- **Video pembelajaran** → mengenal pertunjukan dan alat musik Nusantara.
- **Audio/rekaman musik** → mendengarkan karakteristik musik.
- **Gambar/foto digital** → mengenali alat musik dan bentuk penyajiannya.
- **PowerPoint/Canva** → menyajikan materi, informasi, dan peta persebaran musik Nusantara.
- **YouTube** → contoh pertunjukan musik dari berbagai daerah.
- **Google Forms/Quizizz** → mengecek pemahaman peserta didik.
- **Ice Breaking**



# EXPLORASI

## Media Pembelajaran

- **YouTube** → mengeksplorasi berbagai pertunjukan musik Nusantara.
  - **Google/Chat-gpt (Ai)** → mencari informasi tentang alat musik, lagu, dan budaya daerah.
  - **Virtual Instrument**
    1. Aplikasi Musik Tradisional Digital Di Smartphone atau Laptop
    2. DAW (Digital Audio Workstation)
    3. MuseScore/ Aplikasi Penulisan Notasi Balok
  - **Aplikasi Membuat Musik AI (Suno Ai, Udio, AIVA. dll)**
  - **Tuner Chromatic Digital Laptop/Smartphone**
- 
- 



# PRAKTIK/KREASI

## Media Pembelajaran

Virtual Musik instrument

1. **DAW** (Digital Audio Workstation)

### Keunggulan

- Variasi Alat Musik Tradisional Lebih Banyak
- Suara Lebih Real
- Bisa Menggabungkan Banyak instrument
- Bisa Merekam Dan Edit

### Kelemahan

- Instalasi Lebih Rumit
- Penggunaan Butuh Penyesuaian





# PRAKTIK/KREASI

## Media Pembelajaran

Virtual Musik instrument

2. Aplikasi Musik Tradisional Digital Di Smartphone atau laptop (Real Angklung, Real Gamelan dll)

## Keunggulan

- Variasi Alat Musik Tradisional Terbatas
- Suara Sudah Cukup Baik
- Flexibel
- Hampir Semua siswa memiliki Smartphone

## Kelemahan

- Kontrol Terbatas
- Baterai dan Penyimpanan
- Layar Kecil Smartphone





# PRAKTIK/KREASI

## Media Pembelajaran

Virtual Musik instrument

3. Muse Sore/ Aplikasi Membuat Notasi Balok Di smartphone/laptop

### Keunggulan

- Tampilan Sederhana Mudah di pahami
- Cocok Untuk Mengexplorasi Nilai Ketukan notasi balok
- Bisa untuk membuat Musik sederhana

### Kelemahan

- Membutuhkan pemahaman notasi musik, sehingga siswa pemula perlu pendampingan.





# PRAKTIK/KREASI

## Media Pembelajaran

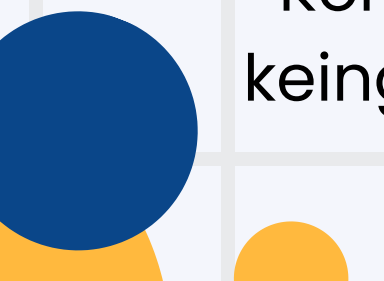
### AI

Aplikasi Membuat Musik AI (Suno Ai, Udio, AIVA. dll)

### Keunggulan

- Bisa Membuat Musik Lebih Praktis
- Tidak Harus bisa Bermain Alat Musik
- Mempermudah pemula belajar musik — pengguna dapat melihat hubungan antara lirik, genre, instrumen, struktur lagu, dan hasil audio.
- Membuat demo/prototype — sangat berguna untuk songwriter atau produser yang ingin mendengar gambaran awal sebuah lagu sebelum diproduksi lebih lanjut.

### Kekurangan

- Akses Terbatas Kalau Masih Trial
  - Kontrol musik belum sepenuhnya bebas — hasil yang dibuat AI tidak selalu sesuai persis dengan keinginan pengguna.
- 
- 



# PRAKTIK/KREASI

## Media Pembelajaran

Aplikasi Tuner Chromatic Digital Smartphone/Laptop

### **Keunggulan**

- Bisa Mengetahui Frekuensi Nada
- Mempermudah Membuat Acuan Frekuensi Pembuatan Alat Musik
- Membantu Explorasi Siswa Tentang Unsur Unsur Musik

### **Kekurangan**

- Aplikasi Terlalu Peka Dengan Kondisi Lingkungan Sekitar



# PUBLIKASI KARYA

- 1.YouTube – video penampilan, cover lagu, konser kelas, atau dokumentasi praktik.
- 2.Spotify – publikasi lagu/rekaman karya siswa dalam bentuk audio.
- 3.Instagram – Reels untuk cuplikan penampilan, proses latihan, atau hasil karya.
- 4.TikTok – video pendek penampilan musik atau proses kreatif siswa.
- 5.Facebook – dokumentasi kegiatan dan publikasi karya sekolah.
- 6.SoundCloud – publikasi karya musik dalam format audio.
- 7.Audiomack – mengunggah dan membagikan karya musik siswa.
- 8.Website sekolah – menampilkan karya, dokumentasi, dan informasi kegiatan seni budaya.
- 9.Blog sekolah – publikasi cerita proses pembuatan karya beserta hasilnya.
- 10.Podcast sekolah – cocok untuk karya berupa musik, wawancara dengan siswa, atau pembahasan proses berkarya.
- 11.Google Drive/Google Sites – membuat portofolio digital karya siswa yang dapat dibagikan kepada guru, orang tua, atau warga sekolah.
- 12.Pameran atau pentas seni sekolah – publikasi secara langsung melalui pertunjukan musik.

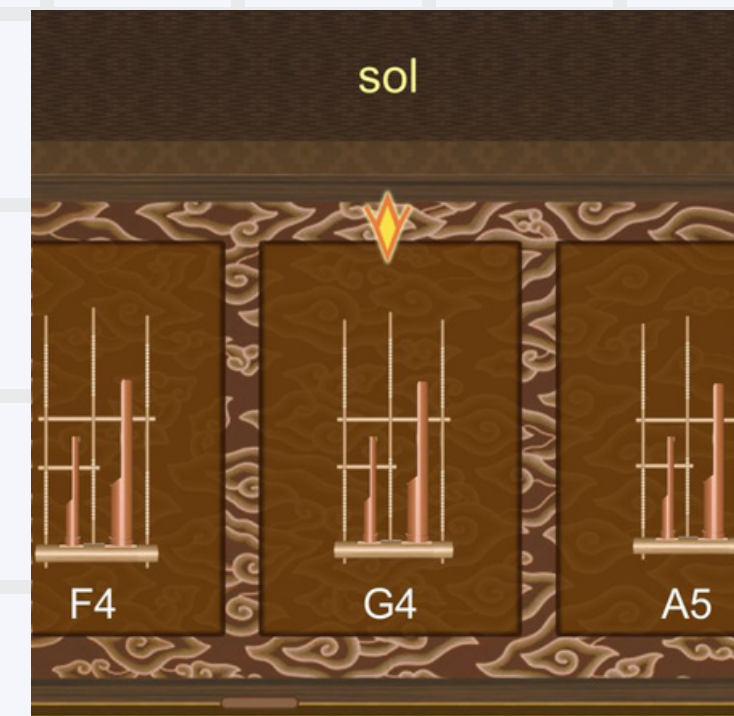
# ANGKLUNG DIGITAL

Capaian Pembelajaran :

- 1.Explorasi Suara Alat Musik Digital Angklung
- 2.Mampu Memainkan Alat Musik Tradisional Digital Secara Bersama sama

## Aplikasi

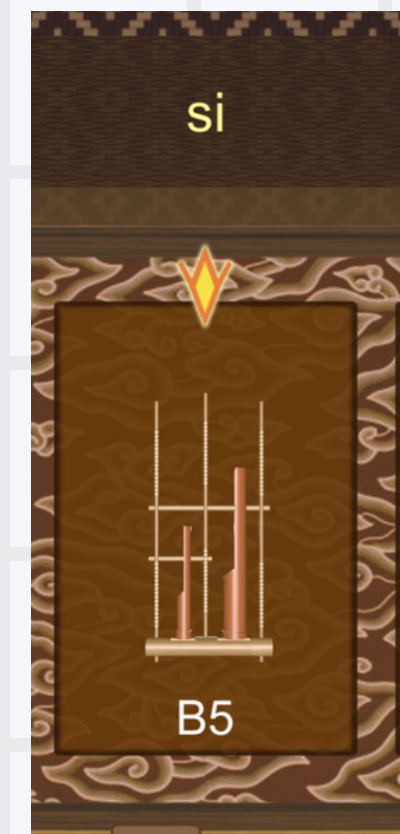
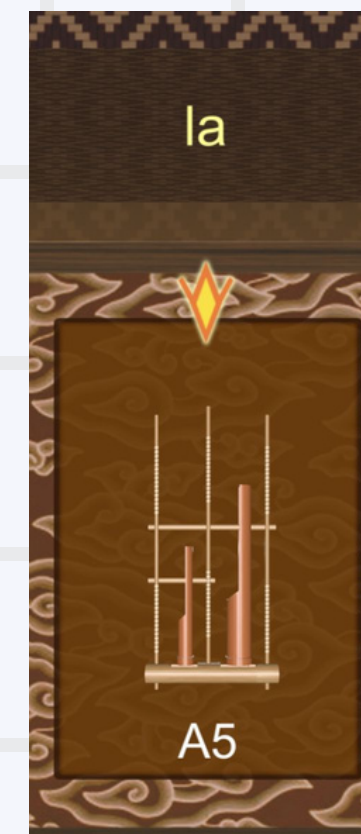
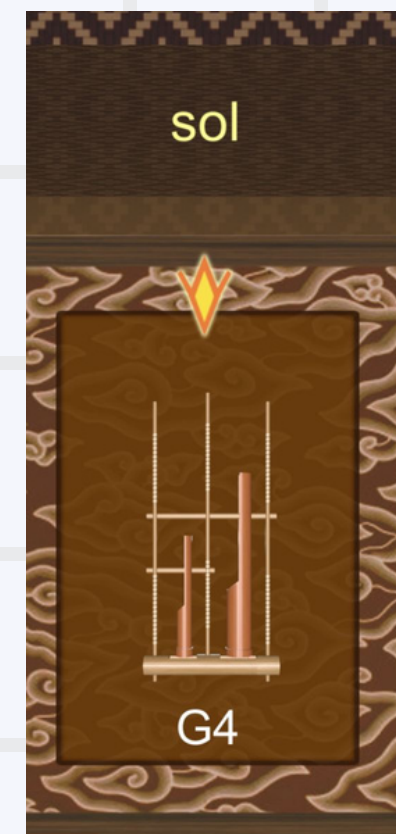
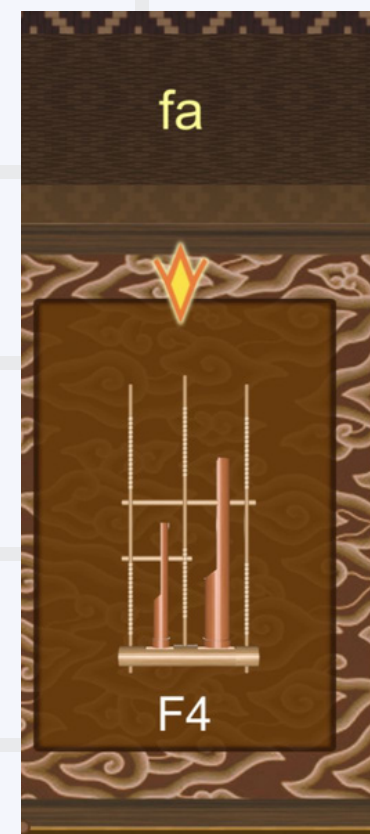
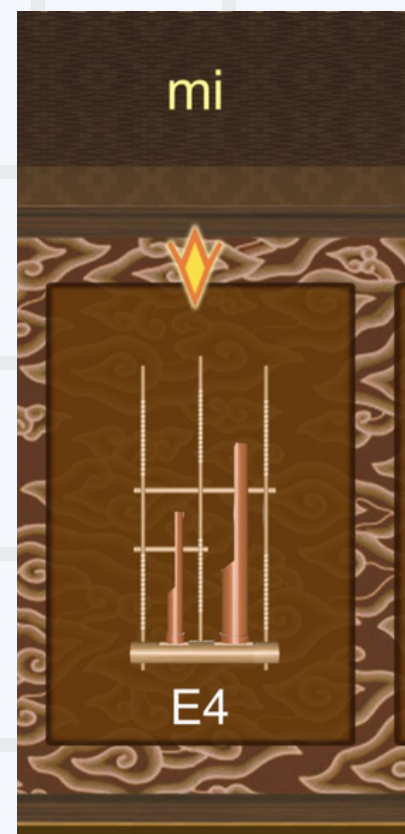
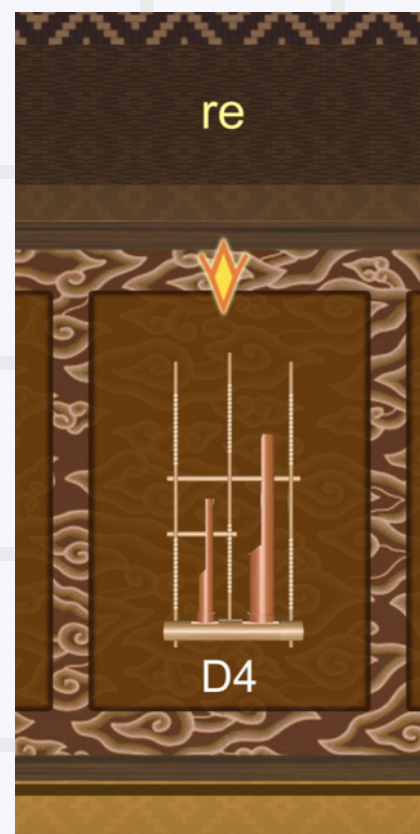
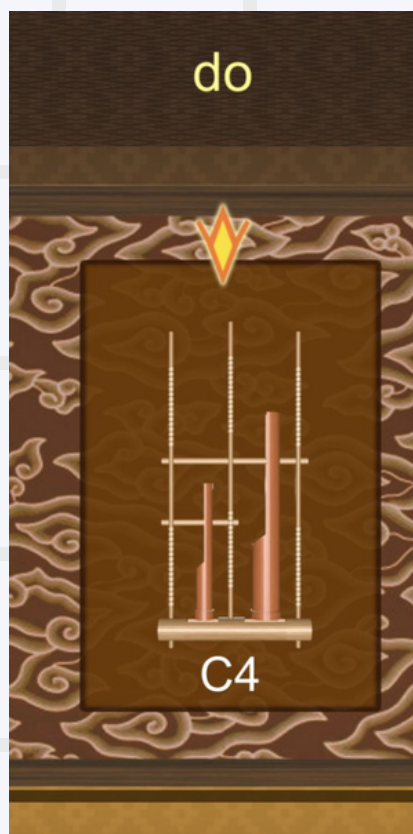
- 1.Angklung Bina Nusantara
- 2.Real Angklung
- 3.AI NOTE (Angklung Indonesia)
- 4.DII



# ANGKLUNG DIGITAL

1 kelompok terdiri dari 8 Orang :

1. Memilih 1 Orang Pemberi Kode
2. Membagi Nada ke 7 Orang Sisanya



# CONTOH LKPD

## Bintang Kecil

Birama 4/4  
Tempo sedang  
1 = C

**C** **F** **C**  
| 0 5 3̇ 2̇ | 1̇ . . 7 | 2̇ 1̇ 7 6 | 5 . . . |  
Bintang ke cil di la ngit yang bi ru

**C** **G**  
| 0 6 7 1̇ | 5 . . 1̇ | 3̇ 5̇ 3̇ 1̇ | 2̇ . . . |  
A mat ba nyak meng hi as ang ka sa

**C** **F**  
| 0 5̇ 3̇ 2̇ | 1̇ . . 3̇ | 5̇ 3̇ 2̇ 1̇ | 6 . . . |  
A ku I ngin ter bang dan mena ri

**C** **G** **C**  
| 0 7 1̇ 6 | 5 . 2̇ 3̇ | 4̇ 2̇ 6 7 | 1̇ . . . ||  
Ja uh ting gi ke tem pat kau ber a da



**TERIMA  
KASIH**

