

Perancangan Media Bantu Pembelajaran Interaktif untuk *Miracle Music Learning Center* di Surabaya

Felecia Yeremia Sudargo¹, Listia Natadjaja², Erandaru³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya
Email : feleciayeremia@gmail.com

Abstrak

Berawal dari suatu problema klasik di dalam sistem pendidikan anak di Indonesia yang menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional. Seiring perkembangan zaman yang semakin cepat, membuat orang tua sangat ingin mengutamakan pendidikan yang terbaik kepada anak-anak mereka. Pendidikan pada anak disadari orang tua bukan hanya dapat dipelajari di sekolah namun dapat juga didapat dari pendidikan di samping pendidikan sekolah yang salah satunya adalah pendidikan musik. Pendidikan musik di Indonesia yang masih konvensional antara lain dengan metode ceramah dan cara belajar melalui buku musik saja mendasari Perancangan Media Bantu Pembelajaran Interaktif untuk *Miracle Music Learning Center* ini. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang media bantu interaktif berbasis multimedia untuk *Miracle Music Learning Center* dan metode yang digunakan adalah metode observasi, studi pustaka, wawancara, kuesioner, internet, dan dokumentasi data. Media pembelajaran ini akan memberikan warna baru bagi dunia pendidikan musik karena menggunakan teknologi aplikasi yang bisa diunduh lewat segala jenis *gadget* masing-masing pengguna. Perancangan ini difokuskan pada kemampuan *sight reading* pada piano dan teori piano sederhana dengan bahasa pengantar Bahasa Inggris yang dikemas dengan permainan edukatif *full color* yang menarik dan lucu agar minat anak-anak untuk mempelajari alat musik piano menjadi lebih meningkat dan menyenangkan.

Kata kunci: Media interaktif, musik, piano, permainan edukatif, anak-anak.

Abstract

Title: *Designing and Making of Interactive Learning Media for Miracle Music Learning Center in Surabaya*

Indonesian children always learn in conventional ways, this become a problem nowadays. Since technology is always developing, parent wants their children to get the best education. Education is not only about cognitive aspects, but also a additional skill that will be very useful in life, especially music. The making of this interactive learning media is based on the fact that music education so far is all about speech giving and book reading. The objective is to design a multimedia-based interactive media to help Miracle Music Learning Center and the method used is observation, library research, interviews, questionnaires, internet, and data documentation. This new learning media will give a new way to learn about music, because it is using a technology that allow user to download and play it from a gadgets. Focused in piano sight reading and simple piano theory, this application is served with full color interesting games for children.

Keywords: *Interactive Media, music, piano, educational games, children.*

Pendahuluan

Dengan kemajuan zaman dan berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin cepat, membuat orang tua saat ini mengutamakan pendidikan di samping pendidikan sekolah untuk anaknya dengan mutu pendidikan yang terbaik sejak kecil. Pendidikan di samping pendidikan sekolah seperti lembaga pendidikan musik yang berbasis piano. Disadari atau

tidak musik ternyata memiliki kemampuan untuk meningkatkan kecerdasan otak pada anak karena mampu menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri. Saat ini banyak orang tua yang menilai musik bukan hanya untuk hobi saja melainkan telah memahami bahwa manfaat dari musik yang baik untuk kecerdasan anak mereka. Belajar musik dapat memberikan bekal di masa depan anak maupun dapat menjadi sebuah hiburan untuk kesenangan anak.

Musik memiliki kekuatan untuk mempertinggi dan mempertajam perasaan, meredakan kegelisah, membuat kita sedih maupun senang, bahkan menghentikan perang (Wright 1). Hal ini didukung oleh pernyataan dari E. Glenn Schellenberg, *study author* dari *University of Toronto* yang menyatakan bahwa pelajaran musik pada usia dini dapat meningkatkan *intelligence quotient* dan prestasi seorang anak (Wright 17). Selain itu pernyataan Dr Gordon Shaw dari *University of California* juga menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki kebiasaan berhubungan dengan dunia musik memiliki tingkat kecerdasan lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang tidak berhubungan dengan dunia musik, karena musik dapat mengembangkan kinerja otak kanan manusia (Wright 6).

Miracle Music Learning Center telah menjadi sarana pendidikan yang menyediakan sarana pembinaan dan pengembangan bakat musik anak terutama dalam alat musik piano. Dengan memiliki sarana yang lengkap dan kurikulum yang berbasis *Royal ABRSM* dari London, *Miracle Music Learning Center* mempunyai visi untuk mewarnai dunia dengan musik. *Miracle Music Learning Center Surabaya* terletak di Jalan Kalijudan Asri Indah 27 Surabaya. Nomor telepon (081) 23084656, dibuka pada tahun 21 Januari 1996, pemilik *Miracle Music Learning Center* bernama Susan mengawali karir membuka kursus musik kecil-kecilan di rumahnya. Memasuki tahun ke-18 dan memiliki lebih dari 100 siswa, *Miracle Music Learning Center* telah mempunyai agenda tersendiri seperti lomba tingkat nasional maupun internasional, ujian lokal, dan seminar. Kelebihan dari *Miracle Music Learning Center* adalah adanya kurikulum berbasis *Royal ABRSM* (Associated Board of the Royal Schools of Music) dari London yang mendasari pengajaran pada learning center ini. Selain itu banyak kegiatan yang dapat diikuti oleh siswa dan siswanya seperti ujian *Royal ABRSM* (Associated Board of the Royal Schools of Music), ujian P&K, ujian lokal milik *Miracle Music Learning Center*, seminar internasional, konser nasional dan internasional, serta lomba-lomba piano yang bertaraf nasional dan internasional. Pengajar pada *Miracle Music Learning Center* juga minimal lulusan *Diploma Royal ABRSM* (Associated Board of the Royal Schools of Music) yang mempunyai gelar *distinction* sehingga tidak diragukan lagi untuk kemampuan pengajar dalam bermusik. Dalam proses belajar dan mengajar *Miracle Music Learning Center* memiliki moto yang mendasari setiap kegiatan yang ada yaitu pengajaran yang berdasar dengan kasih dan integritas. Visi dari *Miracle Music Learning Center* adalah untuk mewarnai dunia dengan musik sedangkan misi dari *Miracle Music Learning Center* sebagai berikut :

- a. Menghasilkan pemain musik yang handal dan berbakat.
- b. Memberi kesempatan mengajar dan menerapkan keahlian bermain musik bagi murid yang telah mahir.

- c. Menjadi sekolah musik yang tetap eksis dengan rutin mengadakan ujian, lomba, dan acara-acara musik lainnya.

Dalam mempelajari alat musik piano, tentu tidak hanya dengan asal bermain namun juga harus didukung dengan teori musik yang kuat. Teori musik merupakan fondasi dan dasar yang sangat penting terutama untuk membantu dalam mempercepat perkembangan kemampuan seseorang dalam menguasai sebuah alat musik. Mengajarkan metode dan teori musik pada usia dewasa lebih mudah daripada mengajarkan pada anak-anak. Anak-anak cenderung tidak suka belajar dan lebih tertarik kepada gambar daripada tulisan dan lisan.

Selain itu, "Salah satu kendala atau kelemahan sistem pendidikan di Indonesia adalah metode pembelajaran yang masih konvensional." (Djohar,149) Demikian juga yang terjadi pada *Miracle Music Learning Center*, berdasarkan hasil observasi selama ini kursus pembelajaran piano masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan cara belajar melalui buku musik saja. Padahal sebenarnya *Miracle Music Learning Center* mempunyai potensi untuk membuat media pembelajarannya sendiri karena *Miracle Music Learning Center* mempunyai metode pengajaran yang unik dan berbeda dengan yang lain. Sebagai contohnya, mengajarkan anak teori bermusik dengan rumus-rumus khas *Miracle Music* sehingga gampang untuk dicerna, *Miracle Music* juga memberikan panduan untuk setiap partitur piano sebelum dimainkan, memperdengarkan lagunya terlebih dahulu kepada murid sehingga murid mengerti bagaimana bentuk lagu sebelum dipelajari, dan masih banyak lainnya. Namun, belum adanya media pembelajaran interaktif tentang pembelajaran musik menjadi salah satu alasan pembelajaran musik masih dilakukan dengan cara konvensional yang seringkali disamakan dengan lembaga pendidikan musik lainnya. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar musik siswa khususnya belajar piano.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menilai pembelajaran musik dapat dikembangkan dari sisi media yang sering digunakan oleh para murid untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya untuk pembelajaran teori musik dan teknik bermain piano. Media bantu pembelajaran interaktif yang berbasis multimedia ini disajikan semenarik mungkin agar menjadi pembeda pada sistem belajar mengajar pada *Miracle Music Learning Center* dan menarik minat anak-anak untuk mempelajari alat musik piano agar menjadi lebih menyenangkan.

Metode Penelitian

Mengenai metode penelitian penulis menggunakan teknik analisa data dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan semua data yang

telah dihasilkan dari studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi data. Lalu melakukan analisis dari data yang terkumpul untuk ditarik suatu kesimpulan untuk menemukan solusi dari pokok masalah yang sedang diteliti. Kemudian dari solusi tersebut akan dikembangkan sebuah perancangan komunikasi visual yang sesuai dan efektif untuk pembentukan media bantu pembelajaran interaktif *Miracle Music Learning Center*.

Selain metode kualitatif deskriptif, juga dilakukan analisa SWOT. Teknik ini membandingkan antara *Miracle Music Learning Center* dengan learning center lainnya yang berada di Surabaya timur dan daerah lainnya dalam hal kompetitor (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang untuk peningkatan (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*). Dari analisis tersebut maka dapat diketahui dimana posisi kita dan bagaimana cara mengatasi permasalahan yang ada dalam analisis.

Pembahasan

Perancangan Tugas Akhir ini diawali dengan studi mengenai *skill* bermain piano yang paling sulit ditangkap dan dipahami oleh anak-anak di sebuah sekolah musik untuk mempermudah dalam penyusunan dan pembentukan konsep perancangan yang akan dilakukan.

Konsep dibuat berdasarkan pengambilan data melalui metode wawancara dan pengisian kuisioner oleh responden, data-data tersebut kemudian dipadukan dengan studi pustaka mengenai psikologi anak yang diolah untuk disimpulkan yang disampaikan dengan pendekatan visual yang kemudian diterapkan dalam perancangan konsep sebuah perancangan desain media bantu pembelajaran interaktif yang atraktif dan dapat efektif dalam penggunaannya. Media bantu dirancang agar anak dapat berinteraksi langsung dengan media bantu tersebut sambil belajar bukan hanya pada waktu jam tatap muka kursus namun dapat dilakukan pada saat anak berada di rumah karena media bantu dikemas dalam bentuk aplikasi yang berada di *smartphone / gadget* mereka. Selain itu media bantu akan memastikan anak-anak dalam memahami pengajaran yang disampaikan karena dikemas dalam aplikasi *full color* dan dengan konsep permainan bertingkat melihat dari kebiasaan anak yang lebih cenderung lebih tertarik pada program bermain dan belajar.

Topik dalam perancangan media bantu pembelajaran interaktif ini adalah mengenai *skill* membaca not atau yang lebih dikenal dengan istilah *sight reading* dalam piano. *Skill* membaca not balok (*Sight reading*) pada alat musik piano yang dimaksud adalah suatu kegiatan membaca dan melakukan *performance* pada suatu partitur musik yang tertulis yang tidak pernah *performer* lakukan sebelumnya dalam waktu yang sama.

Untuk mempelajari sebuah lagu dalam piano, kemampuan *sight reading* yang baik sangat diperlukan agar lagu dapat dimainkan dengan baik. Oleh karena itu, perancangan ini diharapkan akan memberi kemudahan untuk anak-anak usia dini untuk mempelajari dan meningkatkan *skill sight reading* mereka.

Analisis SWOT

a. *Strength*

- Metode pembelajaran dengan *game* dapat dijadikan salah satu alternative metode pembelajaran musik
- Anak-anak lebih senang belajar sambil bermain
- Bentuk permainan ini berbeda dengan yang pernah dibuat sebelumnya karena memiliki pengajaran dengan kurikulum milik *Miracle Music Learning Center* yang dapat memudahkan anak-anak untuk terbiasa membaca not dengan cepat.

b. *Weakness*

- *Game* dibuat sebagai aplikasi di *smartphone / gadget* sehingga dapat jika anak-anak tidak menggunakannya dengan benar akan kecanduan dengan bermain *game*.
- Kerusakan pada alat indera penglihatan jika terlalu sering memainkan *game* pada *smartphone / gadget*.

c. *Opportunity*

- *Game* mudah sekali didapatkan oleh semua anak-anak terutama murid dari *Miracle Music Learning Center* karena berbentuk aplikasi yang dapat langsung didownload secara gratis di perangkat mereka masing-masing
- *Game* bersifat interaktif yang dapat digunakan oleh guru sebelum melakukan pengajaran pada waktu kursus kepada murid sehingga murid tidak menjadi jenuh akan sistem pembelajaran piano yang cenderung “datang-main-pulang” serta kemungkinan penyerapan ilmu oleh murid dapat menjadi lebih efektif dan efisien.
- Karena di desain di perangkat *smartphone / gadget*, murid dapat melatih dirinya sendiri di rumah pada waktu senggang mereka
- Dapat membantu meningkatkan kemampuan *sight reading*, mengingat *sight reading* salah satu aspek penting yang diperlukan dalam mempelajari alat musik piano untuk anak-anak yang selama ini untuk sebagian besar murid dirasa sulit untuk membaca not balok dengan benar.

d. *Threat*

- Sejauh ini belum ada ancaman-ancaman yang berarti bagi perancangan media bantu pembelajaran interaktif berbentuk *game* yang sudah ada

Tinjauan tentang media pembelajaran

Media, bentuk jamak dari medium, adalah alat komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* ("antara"), istilah ini mengacu pada apapun yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori dasar media teks, *audio*, *visual*, video, manipulatif (objek), dan manusia. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Media yang paling umum digunakan adalah teks. Teks adalah karakter alfanumerik yang dapat ditampilkan dalam format apapun - buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya. Media lain yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah *audio*. *Audio* meliputi apa saja yang dapat anda dengar - suara seseorang, musik, suara mekanik, suara, dan sebagainya. Mungkin langsung atau direkam. Visual secara teratur digunakan untuk mempromosikan pembelajaran. Mereka termasuk diagram pada poster, gambar di papan tulis, foto, grafik dalam sebuah buku, kartun, dan sebagainya. Jenis lain dari media adalah video. Ini adalah media apa saja yang menunjukkan gerak termasuk DVD, kaset video, animasi komputer dan sebagainya. Satu set media yang sering kurang dipertimbangkan adalah benda nyata dan model. Benda nyata tiga dimensi adalah semua yang dapat disentuh dan ditangani oleh siswa. Kategori keenam dan terakhir dari media adalah orang. Media ini mungkin guru, siswa, ahli subjek-materi. Orang-orang penting untuk belajar. Siswa belajar dari guru, siswa lain, dan orang dewasa.

Belajar didefinisikan sebagai "perubahan bertahan dalam kemampuan yang dihasilkan dari pengalaman pelajar dan interaksi dengan dunia". (Driscoll 50) Sebagian besar dari manusia tidak belajar dengan diberitahu, tetapi dengan melakukan.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

- Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dan faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek yang dimaksud dapat dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara *audio-visual* dan *audial*.
- Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik tentang suatu obyek yang disebabkan karena obyek terlalu besar, obyek terlalu kecil, obyek yang bergerak terlalu lambat, obyek yang bergerak terlalu cepat, obyek yang

terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, dan obyek mengandung bahaya dan beresiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek tersebut dapat disajikan kepada peserta didik.

- Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
- Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis serta membangkitkan keinginan dan minat baru
- Media mengembangkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- Media memberikan pengalaman yang menyeluruh mengenai pembelajaran yang konkrit dengan abstrak.

Tinjauan tentang media interaktif

Media interaktif dipandang sebagai salah satu alternatif solusi dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran ilmu pengetahuan. Sehingga pada penelitian ini penulis ingin mengembangkan suatu model pembelajaran dengan media interaktif. Media interaktif dalam penelitian adalah media pembelajaran menggunakan *smartphone / gadget* yang disajikan dalam bentuk aplikasi permainan (*games*) dengan konsep *edutainment*. Adapun fokus permasalahannya adalah pembelajaran musik yang konvensional yang dapat dikembangkan dari sisi media yang sering digunakan oleh para murid untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya untuk pembelajaran teori musik dan teknik bermain piano.

Tinjauan tentang pengaruh musik terhadap otak anak

Selain dapat mempengaruhi suasana hati, segala jenis musik kini diketahui memiliki kekuatan yang amat mengagumkan. Musik itu baik bagi manusia baik secara fisik, emosi dan spiritual. Bunyi, nada, dan ritme yang terkandung dalam segala jenis musik dapat mempertajam pikiran serta meningkatkan kreativitas. Selain itu, musik kini dibuat sebagai sarana untuk menyembuhkan tubuh. Fenomena seperti ini disebut Efek *Mozart*. Musik meningkatkan kreativitas, memperbaiki kepercayaan diri murid, mengembangkan keterampilan sosial, dan menaikkan perkembangan keterampilan motorik persepsi dan perkembangan psikomotor. Pada tahun 1997, Gardner (25) menjelaskan pandangannya bahwa kecerdasan musik mempengaruhi perkembangan emosi, spiritual, dan kebudayaan lebih daripada kecerdasan-kecerdasan lainnya. Ia mengungkapkan bahwa musik membantu pembentukan pola pikir dan pola kerja seseorang dengan cara menolong mereka dalam mempelajari keterampilan matematika, bahasa, dan ruang.

Tinjauan tentang game

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran *Hollywood* sekalipun. *Game* menyediakan lingkungan yang kompetitif di mana peserta didik mengikuti peraturan yang telah ditetapkan karena mereka berusaha untuk mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Hal ini sangat memotivasi teknik, terutama untuk konten pelajaran yang membosankan dan berulang-ulang. Permainan mungkin melibatkan satu pelajar atau kelompok peserta didik. Dengan bermain game, siswa mulai mengenali pola yang ada dalam suatu jenis situasi (Moursound 107). Sebagai contoh, anak muda bermain konsentrasi akan belajar untuk mencocokkan pola dan meningkatkan daya ingat mereka. Sebagai siswa yang berulang kali bermain game, mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang aturan main dan cara-cara untuk menjadi lebih baik dalam mencapai hasilnya, yaitu menang. Biasanya *game* berisi beberapa level yang semakin rumit. Inilah arsitektur unik sebuah *game*. Selama memainkan game, seorang anak bisa mengikuti aturan yang ada, bisa juga melakukan improvisasi, belajar dari kesalahan dan mengambil kesimpulan terbaik dari aksi yang akan dilakukan. Motivasi dan inisiatif sangat berkembang dinamis dalam *game*. Seorang anak dapat belajar banyak mengenai hal tersebut yang sayangnya tidak ditemukan dalam jumlah yang cukup di dalam ruang kelas. Pola pendidikan di kelas yang masih bersifat satu arah dan monoton sering hanya menjadikan anak seorang individu peniru dan pengikut. Mereka dinilai dari skor yang sudah dibakukan, Bayangkan tingkat motivasi yang terbilat di dalamnya.

Tinjauan mengenai smartphone

Smartphone yang dalam bahasa Indonesia berarti ponsel cerdas adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Android, OS untuk ponsel cerdas keluaran tahun 2008. Android didukung oleh Google, bersama pengusaha piranti keras dan lunak yang terkemuka lainnya seperti intel, HTC, ARM, Motorola, dan eBay, yang kemudian membentuk *Open Handset Alliance*. Telepon pertama yang menggunakan android OS adalah HTC *Dream*, merk keluaran dari T-Mobile sebagai G1. Fitur telepon penuh, layar sentuh secara utuh, papan ketik QWERTY, dan bola jalur untuk menavigasikan halaman web. Aplikasi pihak ketiga juga tersedia lewat *Android Market*, ada yang gratis maupun dengan biaya. Pada Juli 2008 *Apple* memperkenalkan *App Store* dengan aplikasi gratis dan dengan biaya. *App store* dapat menyampaikan aplikasi ponsel cerdas yang dikembangkan oleh pihak ketiga langsung dari *iPhone* atau *iPod Touch* dengan *WiFi* atau jaringan selular tanpa menggunakan komputer untuk mengunduh. *App Store* telah menjadi suatu

kesuksesan bagi *Apple* dan pada Juni 2009 terapat lebih dari 50.000 aplikasi yang ada.

Tinjauan tentang tahap-tahap perkembangan anak

Tahap-tahap perkembangan kognitif

a. Tahap sensorimotor (*sensorimotor stage*) yang berlangsung sejak masa bayi sampai sekitar usia 2 tahun, adalah tahap pertama dalam teori Piaget, Pada tahap ini bayi membangun pemahamannya akan dunia dengna mengkoordinasikan pengalaman indrawinya (misalnya dengan melihat dan mendengar) dengan gerakan fisik, motorik, sehingga disebut sensorimotor. Pada akhir tahap ini, anak usia 2 tahun sudah memiliki pub-sensorimotor yang canggih dan mulai menggunakan simbol-simbol yang amat sederhana.

b. Tahap pra operasional (*preoperational stage*) yang berlangsung dari usia 2 tahun – 7 tahun adalah tahap perkembangan kedua Piaget. Dalam tahap ini, anak mulai menggambarkan dunia dengan kata-kata, bayangan atau gambar. Pemikiran intuitif sudah lebih jauh daripada hubungan sederhana antara informasi dan tindakan.

c. Tahap operasional konkret (*concrete operational stage*) yang berlangsung sejak sekitar usia 7 sampai 11 tahun adalah tahap perkembangan Piaget yang ketiga. Pada tahap ini anak mampu melakukan operasi kognitif. Penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif selama nalar dapat diterapkan pada suatu kejadian khusus atau konkret.

d. Tahap operasional formal (*formal operational stage*) adalah tahap keempat dan terakhir dari teori perkembangan kognitif Piaget. Tahap ini muncul di sekitar usia 11-15 tahun. Kekuatan berpikir yang sedang berkembang pada remaja membuka cakrawala pemikiran dan social yang baru. Tahap ini mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai.

Tahap-tahap perkembangan afektif

Afektif menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah berkenaan dengan rasa takut atau cinta, mempengaruhi keadaan perasaan dan emosi. Mempunyai gaya atau makna yang menunjukkan perasaan (tentang tata bahasa atau makna).

a. Tahap falik (3-6 tahun)

Tahap ini anak memfokuskan ketertarikannya pada alat kelaminnya dan menjadi sangat ingin tahu organ kelaminnya. Anak juga sudah mulai membayangkan dirinya dalam peran orang dewasa, bahkan berani bersaing dengan salah satu orang tuanya untuk mendapatkan kasih sayang. Bentuk utama dalam tahap ini adalah intrusi yaitu keberanian, keingintahuan, dan persaingan dalam diri anak. Tahapan umum dalam tahap ini yaitu inisiatif yang dilawan rasa bersalah. Lewat inisiatif anak membuat rencana, menetapkan tujuan, dan mempunyai semangat untuk mencapainya sehingga pada akhirnya

akan membentuk ambisi tertentu. Rasa bersalah itu muncul ketika anak berusaha mencari cara menghubungkan ambisi dengan tujuan sosial. Orang tua dapat membantu proses ini dengan memperlunak otoritas dan memperbolehkan anak berpartisipasi untuk menghadapi kehidupan. Lewat cara inilah maka penyeimbangan terhadap inisiatif dan rasa bersalah dapat membentuk “tujuan” yaitu keberanian untuk memimpin dan mengejar tujuan yang bernilai

b. Tahap latensi (6-11 tahun)

Pada tahap ini anak belajar untuk menguasai kemampuan kognitif dan sosial yang penting. Anak belajar untuk bekerja sama dan bermain bersama teman sebayanya. Keinginan ini kemudian dibatasi dengan perasaan berlebih-lebihan karena ketidaktepatan dan inferioritas, inferior yang terlalu mendalam akan berakar dan menyebabkan anak tidak memperoleh talentanya. Misalnya olokan dan rasa sakit hati pada masa sekolah akan membentuk anak untuk tidak berhasil memperoleh rasa percaya dirinya dengan penuh.

Tahap-tahap perkembangan psikomotorik

Psikomotorik secara harafiah berarti sesuatu yang berkenaan dengan gerak fisik yang berkaitan dengan proses mental.

a. Tahap gerakan dasar (2-7 tahun)

Gerakan ini muncul ketika anak aktif bereksplorasi dan bereksperimen dengan potensi gerak yang dimilikinya. Anak mengembangkan gerakan dasar ini untuk belajar bagaimana merespon kontrol motorik dan kompetensi gerakan dari berbagai rangsangan. Gerakan dasar ini juga digunakan sebagai dasar pengamatan tingkah laku anak. Contoh gerakannya seperti melempar, menangkap, berjalan lurus, berdiri satu kaki, dan sebagainya. Tahap ini dibagi menjadi 3 tingkat yaitu tingkat permulaan (2-3 tahun), tingkat *elementary* (4-5 tahun), dan tingkat *mature* (6-7 tahun).

b. Tahap gerakan keahlian (7-11 tahun)

Tahapan ini merupakan tahap gerakan yang semakin bervariasi dan kompleks seperti gerakan sehari-hari, rekreasi dan olahraga. Periode ini mengkombinasikan antara keseimbangan dasar, gerak lokomotor, dan terelaborasi dalam berbagai situasi. Contoh gerakannya yaitu gerakan dasar melompat dan meloncat yang dikombinasikan dalam kegiatan menari atau lompat-jongkok-berjalan dalam mengikuti jejak. Tahapan ini terbagi atas 3 tahap, yaitu tahap transisi (7-10 tahun), tahap aplikasi (11-13 tahun), dan tahap *lifelong utilization* (14 tahun sampai dewasa)

Tinjauan tentang psikologi anak

Perkembangan anak (khususnya usia dini) penting dijadikan perhatian khusus bagi orangtua dan guru. Sebab, proses tumbuh kembang anak akan mempengaruhi kehidupan mereka pada masa mendatang. Anak usia dini sendiri merupakan kelompok yang berada dalam proses perkembangan

unik. Dikatakan unik, karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka/masa keemasan). Begitu pentingnya sehingga sangat mempengaruhi apa dan bagaimana mereka di masa yang akan datang. Menurut Dorothy Law Nolte “Jika anak dibesarkan dengan celaan, ia belajar memaki. Jika anak dibesarkan dengan permusuhan, ia belajar berkelahi. Jika anak dibesarkan dengan cemoohan, ia belajar rendah diri. Jika anak dibesarkan dengan hinaan, ia belajar menyesali diri. Jika anak dibesarkan dengan toleransi, ia belajar menahan diri. Jika anak dibesarkan dengan dorongan, ia belajar percaya diri. Jika anak dibesarkan dengan pujian, ia belajar menghargai. Jika anak dibesarkan dengan kasih sayang dan persahabatan, ia belajar menemukan cinta dalam kehidupan.” (Dalam Driscoll 72)

Keempat tahapan perkembangan anak usia dini tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Neonatus (lahir-28 hari)
- b. Bayi (1 bulan-1 tahun)
- c. Toddler (1-3 tahun)
- d. Pra sekolah (3-6 tahun)

Pada masa pra sekolah pertumbuhan fisik lebih lambat. Ketika sedang bermain anak mencoba pengalaman baru dan peran sosial. Tahap ini terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu:

- a. Anak usia 3-4 tahun
 - 1) Berjalan-jalan sendiri mengunjungi tetangga
 - 2) Berjalan pada jari kaki
 - 3) Belajar berpakaian dan membuka pakaian sendiri
 - 4) Menggambar garis silang
 - 5) Menggambar orang (hanya kepala dan badan)
 - 6) Mengenal 2 atau 3 warna
 - 7) Bicara dengan baik
 - 8) Bertanya bagaimana anak dilahirkan
 - 9) Mendengarkan cerita-cerita
 - 10) Bermain dengan anak lain
 - 11) Menunjukkan rasa sayang kepada saudara saudaranya
 - 12) Dapat melaksanakan tugas-tugas sederhana
- b. Anak usia 4-5 tahun
 - 1) Mampu melompat dan menari
 - 2) Menggambar orang terdiri dari kepala, lengan dan badan
 - 3) Dapat menghitung jari-jarinya
 - 4) Mendengar dan mengulang hal-hal penting dan cerita
 - 5) Minat kepada kata baru dan artinya
 - 6) Memprotes bila dilarang apa yang diinginkannya
 - 7) Membedakan besar dan kecil
 - 8) Menaruh minat kepada aktivitas orang dewasa
- c. Anak usia 6 tahun
 - 1) Ketangkasan meningkat
 - 2) Melompat tali
 - 3) Bermain sepeda
 - 4) Menguraikan objek-objek dengan gambar
 - 5) Mengetahui kanan dan kiri
 - 6) Memperlihatkan tempertantrum
 - 7) Mungkin menentang dan tidak sopan

Tinjauan karakteristik pembelajaran

Materi Pembelajaran yang akan dibahas yaitu teori musik dan *skill* membaca not balok pada alat musik piano. Teori musik di sini yang dimaksudkan adalah teori musik dasar untuk anak berumur 5-10 tahun. Teori musik dasar untuk anak berumur 5-10 tahun terbatas pada pengenalan lagu oleh komposer-komposer terkenal seperti J.S.Bach, W.A.Mozart, dan sebagainya.

Skill membaca not balok (*Sight reading*) pada alat musik piano yang dimaksud adalah suatu kegiatan membaca dan melakukan *performance* pada suatu partitur musik yang tertulis yang tidak pernah *performer* lakukan sebelumnya dalam waktu yang sama. *Sight reading* disebut juga *prima vista* dalam bahasa Italia yang umum digunakan dalam musik dan notasi musik. Untuk memainkan karya musik *prima vista* berarti bermain pada pandangan pertama.

Musisi yang sangat terampil dapat *sight reading* dengan tenang, artinya, mereka dapat melihat dan mendengar musik dicetak di kepala mereka tanpa bermain atau bernyanyi. *Sight Reading* merupakan “kemampuan untuk membaca dan menghasilkan baik musik instrumental dan vokal pada pandangan pertama, konversi informasi musik dari pandangan yang terdengar” (Udtaisuk 54-55)

Kemampuan untuk *sight reading* sebagian tergantung pada memori musik jangka pendek yang kuat. Sebuah percobaan pada *sight reading* menggunakan pelacak mata menunjukkan bahwa musisi yang sangat terampil cenderung melihat ke depan lebih dalam musik, menyimpan dan memproses catatan sampai mereka bermain; ini disebut sebagai rentang mata-tangan.

Tinjauan Fakta-fakta lapangan

Menjamurnya berbagai lembaga pendidikan piano khususnya di Surabaya membuat masyarakat sebagai *audience* dan konsumen merasa bingung untuk memilih lembaga pendidikan piano yang terbaik untuk anak-anak mereka. Sistem pengajaran, kurikulum, dan biaya pun hampir sama dari lembaga pendidikan piano satu dengan yang lembaga pendidikan piano yang lain.

Menurut hasil survei lapangan dan hasil wawancara, banyaknya lembaga pendidikan piano tidak menjamin kesuksesan anak dalam belajar piano. Ada beberapa masalah yang biasanya dihadapi murid dalam mempelajari alat musik ini, diantaranya adalah :

a. Murid tidak punya cukup waktu untuk latihan piano karena banyaknya kegiatan murid di luar sekolah dan faktor internal yaitu kurangnya minat / semangat belajar piano karena dirasa susah.

b. Suasana ruang latihan yang kurang nyaman / menyulitkan untuk murid berkonsentrasi. Sedangkan untuk belajar piano, dibutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi

c. Dari semua *skill* dalam mempelajari alat musik piano (*hearing, sight reading, repertoire, scales, music dynamics, music theory, time signatures and values, improvisation*) yang paling menjadi kendala untuk murid umur 5-10 tahun pada saat pembelajaran kursus adalah *skill sight reading /* membaca not balok.

d. Guru terkadang tidak bisa menyampaikan pesan ke anak secara jelas, tentang apa yang ingin dicapai pada saat berlatih, yang membuat anak tidak mengerti, tidak termotivasi, dan akhirnya kurang berminat untuk berlatih piano.

e. Lagu yang diberikan guru kurang enak didengar atau murid tidak bisa mengerti alur melodinya sehingga murid malas berlatih piano.

f. Metode pengajaran yang diberikan guru piano tidak struktural dan membuat murid merasa belajar piano menjadi sulit.

Diakui memang belajar piano klasik memang memerlukan usaha untuk bisa mengerti dengan baik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kurangnya latihan, lemahnya kemampuan *sight reading* (kemampuan membaca not), tidak mengetahui *phrasing* (membuat rangkaian not terdengar seperti melodi yang harmonis), murid juga tidak terlatih untuk mendengar musik secara aktif.

Strategi Kreatif

Metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode permainan edukatif. Selain dapat menjadi media bantu pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di kelas, metode permainan edukatif dapat menarik minat siswa dan memberi semangat di kala siswa menjadi jenuh akan suatu materi pembelajaran. Pemilihan metode permainan edukatif dalam bentuk menjadi sangat tepat apabila melihat target audience yang antara lain adalah anak usia pra-sekolah sampai dengan anak usia sekolah (5-10 tahun) yang sangat tertarik untuk menguraikan objek-objek dengan gambar dan sangat peka terhadap hal-hal baru, anak-anak dapat menangkap secara langsung materi atau isi dari pembelajaran, menguatkan konsep yang telah dipahami dalam benak mereka, ataupun memecahkan masalah dengan tantangan permainan yang diberikan.

Bentuk penyajian secara visual disajikan dalam bentuk penggabungan verbal dan visual yang dikemas dalam aplikasi *full color* secara menarik. Bentuk visual diberikan jauh lebih dominan dari pada bentuk verbal. Bentuk visual akan digunakan sebagai perwakilan dari tampilan realita alat musik piano, sehingga anak-anak dapat membaca not balok sesuai dengan realita yang akan mereka hadapi pada waktu tatap muka pertemuan di kelas.

Format Desain Media Pembelajaran

a. Menu Content

- Judul permainan

Judul dari permainan ini adalah “Quack” yang berasal dari singkatan *QU*ickly *reA*ding *musiC* for *K*ids. Dalam bahasa Indonesia yang artinya Membaca cepat musik untuk anak-anak. Judul menggunakan bahasa Inggris sebab disesuaikan dengan bahasa konten aplikasi *game* yang berbahasa Inggris. “Quack” dipilih menjadi judul permainan karena merupakan representasi bunyi dari seekor bebek yang menjadi maskot utama dari *game* tersebut.

- Format Desain *Game*

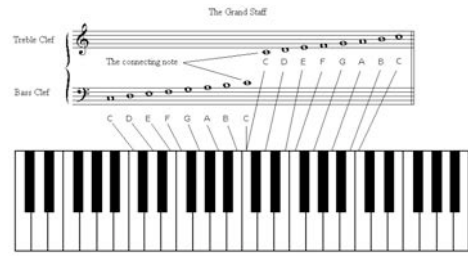
Aplikasi permainan dapat diunduh melalui *Google store* maupun *Apple Store*. Teknik yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini merupakan gabungan dari teknik manual, *computer graphics*, dan *informatics technology*. Pada awalnya akan disketsa secara manual yang akan diproses lebih lanjut melewati proses komputersasi dalam desainnya. Lalu desain akan diberikan pada tim IT yang akan memproses desain untuk dapat dianimasikan dan dimainkan.

Desain visual keseluruhan dalam media bantu berupa gambar kartun-kartun *simple* dengan warna yang cerah sehingga mudah menarik anak-anak dan mudah dicerna oleh anak-anak sebagai *target audience*. Untuk ilustrasi pada *background* tetap berupa gambar kartun yang menggunakan warna-warna cerah khas anak-anak. Bentuk pesan media bantu pembelajaran ini adalah dalam bentuk verbal dan visual serta disampaikan dalam kata-kata penuntun dan petunjuk / perintah. Bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Inggris dalam beberapa pertimbangan yaitu : *Target Audience* yang mempunyai kelas sosial menengah dan menengah ke atas yang pasti telah diberikan pendidikan bahasa Inggris di sekolah, guru memberikan pengarahan / *tutorial* untuk media pembelajaran, dan media pembelajaran ini dapat diunduh oleh semua orang dari seluruh belahan dunia melalui *google store* dan *apple store* pada *smartphone* mereka.

Game QUACK ini terdiri dari tiga konten utama yaitu bagian *sight reading*, *play a song*, dan *Learn about the song*.

- *Sight Reading*

Pada bagian ini berisi edukasi tentang cara membaca not dengan cepat dan tepat dengan kurikulum berbasis ABRSM (*Royal*). Pengguna dapat memperhatikan penjelasan / *tutorial* yang dapat membimbing mereka dalam mempelajari *skill sight reading*. Batasan not yang dipakai untuk pembelajaran anak usia 5-10 tahun adalah dari C3 sampai dengan C5, yang dapat dimainkan dengan kedua tangan yaitu tangan kiri dan tangan kanan yang disebut juga *The Grand Staff*.



Gambar 1. *The Grand Staff*

Setelah pengguna diberi *tutorial* cara membaca not dengan tips-tips dan trik tertentu, pada bagian *Sight reading* juga dipadukan dengan *games* sederhana untuk menguji kemampuan anak dalam membaca not. Bagian *Games* mengambil konsep tembak bebek yang berisi not-not balok yang di *random* dan pengguna harus memainkan not balok dengan tepat di piano yang terletak di bawah.

- *Play a Song*

Merupakan tahap kedua sebagai media belajar. Pada bagian ini berisikan beberapa lagu piano *classic* kurikulum ABRSM dalam partitur singkat. Pengguna dapat memilih lagu mana yang mereka suka dan memainkannya dengan tepat sesuai dengan tempo asli lagunya. Fungsinya untuk mengajarkan pengguna bagaimana membaca not dalam tempo asli lagu dan untuk memberikan gambaran membaca not dalam piano yang sesungguhnya. Lagu yang dipilih bervariasi mulai dari lagu yang menggunakan tangan kanan saja, menggunakan tangan kiri saja, dan menggunakan dua tangan untuk memainkannya. Adapun lagu-lagu yang dipilih untuk dimasukkan kedalam program media pembelajaran adalah :

- Twinkle-twinkle Little Star – W.A. Mozart
- Haydn’s Surprise – F.J. Haydn
- Ode To Joy – L.V. Beethoven
- Minuet in C Major – J.S. Bach

- *Learn about the song*

Merupakan fitur tambahan yang akan keluar setelah lagu pada bagian *Play a Song* terselesaikan oleh pengguna. Tidak ada fitur latihan untuk bagian ini karena fungsinya hanya sebagai tambahan saja. *Learn about the song* berisi informasi mengenai lagu yang mereka mainkan sebelumnya, misalnya : siapa pencipta lagu / komposernya, karya-karya terkenal pencipta, istilah-istilah musik pada lagu, dan sebagainya. Fitur ini dilengkapi dengan animasi dan ilustrasi menarik sehingga pengguna yang merupakan anak-anak tertarik untuk membacanya. Fungsi bagian ini adalah untuk mengenalkan teori-teori musik pada anak usia dini untuk bekal mereka dalam mempelajari piano ke depannya.

Konsep visual *interface* desain

Game ini menggunakan warna-warna cerah yang sederhana dan tidak terlalu banyak detail warna. Warna-warna cerah / warna lembut membuat program *game* menjadi sederhana, yang menyesuaikan dengan

target audience yang berusia 5-10 tahun. Pewarnaan yang terlalu mendetail akan membuat *game* terlihat rumit dan berat. Dengan pewarnaan yang sederhana, *game* akan terlihat *simple* dan ringan.

Pemilihan *font* sans serif pada judul program yaitu *font* dunkin sans. Jenis keluarga ini dipilih karena tingkat keterbacaan yang tinggi dan sesuai untuk pengguna yang antara lain adalah anak-anak. Sementara untuk informasi dan tiap-tiap penjelasan dari program akan digunakan *font* *Quicksand*. Sama seperti judul, ukuran dari *font* akan disesuaikan dengan kebutuhan dari layar *gadget*.

Pemilihan gaya desain yang baik dan tepat akan menunjang keberhasilan program serta memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Untuk perancangan media bantu pembelajaran kali ini, gaya desain yang digunakan gaya ilustrasi kartun *modern design style*. Gaya desain *Modern design style* kini sudah menjadi tren desain masa kini melihat dari tampilannya yang unik dengan warna yang menarik dan sederhana tidak sulit untuk dipahami.

Gaya desain ini sangat berkembang, terutama dalam industri *game* dan aplikasi dalam *smartphone* yang cenderung menggunakan warna yang blok dan cerah.

Software yang digunakan

Teknik pengerjaan mulanya dikerjakan secara manual dengan sketsa kasar yang akan dikomputerisasikan dengan komputer. Software yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran terdiri dari beberapa macam. Untuk desain, digunakan program *Adobe Illustrator CS5* untuk *Still Image* dan pewarnaannya, *Adobe Photoshop CS5* untuk proses interaktif dan animasinya. Untuk aplikasi pada *Smartphone / gadget*, digunakan program *Unity* untuk *mendevlop* program ke *smartphone / gadget* dengan peranan *google store* dan *apple store*.

Proses Pengembangan Desain

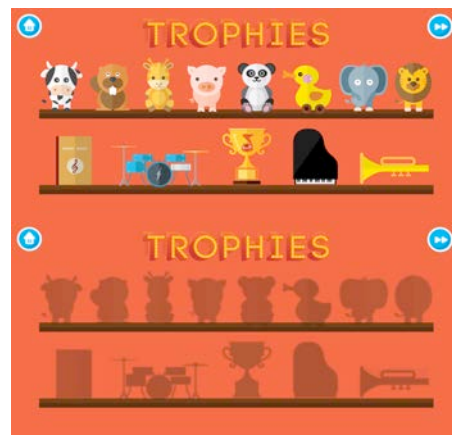
Pengembangan Desain melalui 3 tahap yaitu pengembangan *thumbnail*, *tight tissue*, dan hasil final. Semuanya melalui evaluasi dan revisi di setiap tingkatnya. Berikut adalah beberapa hasil final desain dari perancangan media bantu :



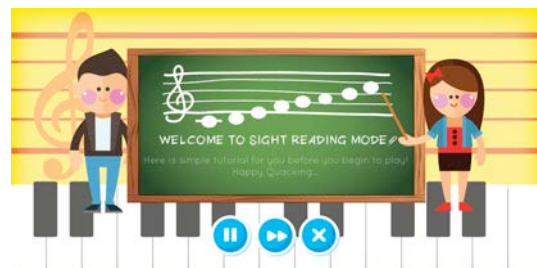
Gambar 2. Desain final halaman *home* aplikasi



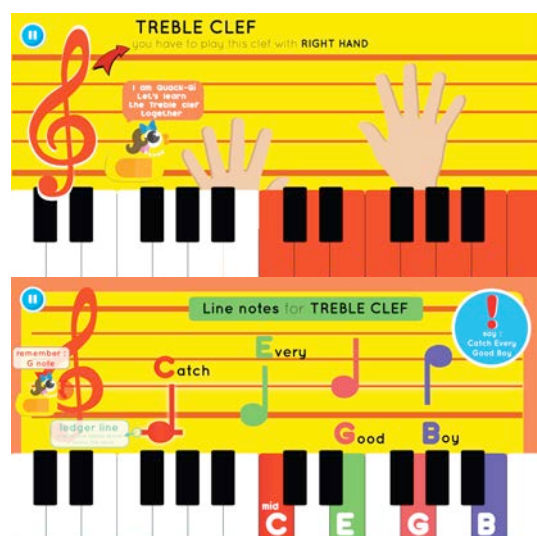
Gambar 3. Desain final halaman menu utama



Gambar 4. Desain final halaman trophy



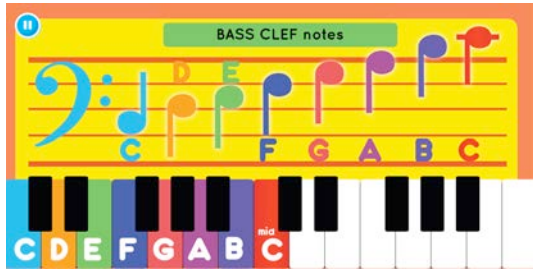
Gambar 5. Desain final halaman pertama *tutorial*



Gambar 6. Desain final halaman 3-4 *tutorial*



Gambar 7. Desain final halaman 7 tutorial



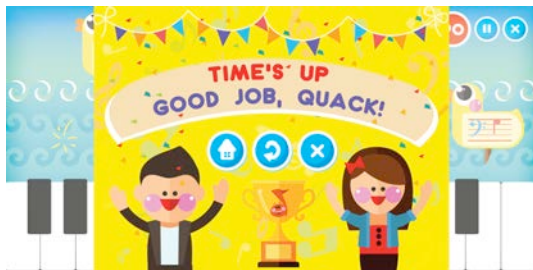
Gambar 8. Desain final halaman 10 tutorial



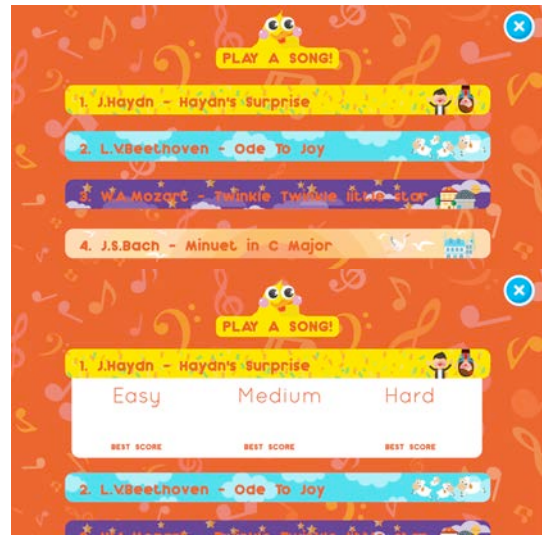
Gambar 9. Desain final halaman 1 Quack Game



Gambar 10. Desain final halaman 3 Quack Game



Gambar 11. Desain final halaman 4 Quack Game



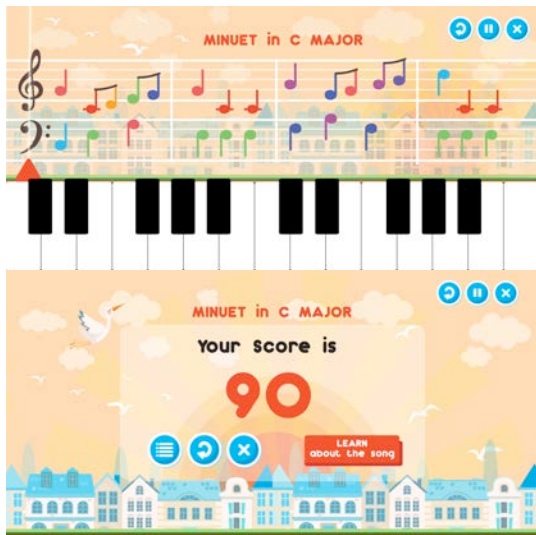
Gambar 12. Desain final halaman menu Play a Song



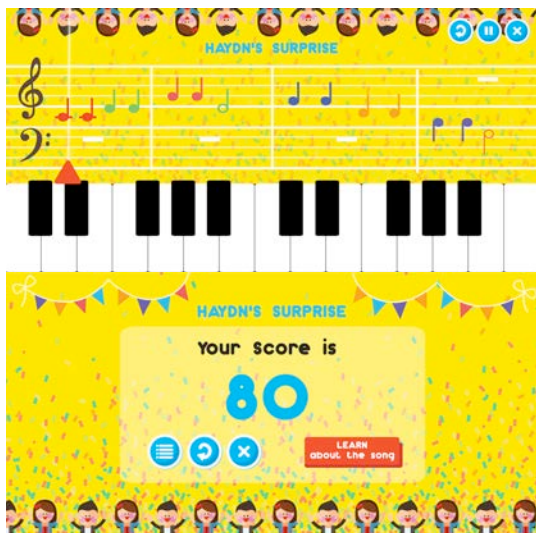
Gambar 13. Desain final halaman lagu Twinkle-Twinkle Little Star



Gambar 14. Desain final halaman lagu Ode to Joy



Gambar 15. Desain final halaman lagu Minuet in C Major



Gambar 16. Desain final halaman lagu Haydn's Surprise



Gambar 17. Desain final halaman Credits aplikasi

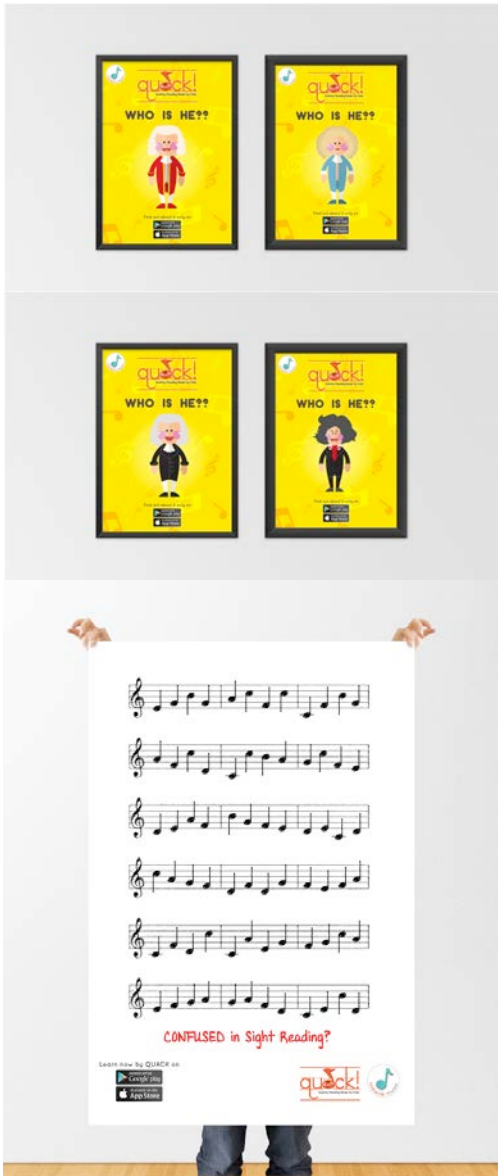


Gambar 18. Desain final halaman-halaman Learn about The Song

Selain perancangan program, adapun berbagai macam media promosi untuk mempromosikan aplikasi kepada penggunanya. Media promosinya antara lain adalah X-banner, buku musik, pensil, katalog, poster, dan facebook fan page.



Gambar 19. Desain final X-Banner



Gambar 20. Desain final Poster 1-5



Gambar 21. Desain final katalog



Gambar 22. Desain final buku musik



Gambar 23. Desain final pensil



Gambar 24. Facebook Fan Page

Simpulan

Melihat perkembangan jaman yang semakin maju dan teknologi yang terus menerus berkembang dari waktu ke waktu, orang tua semakin melihat bahwa pendidikan di luar sekolah seperti pendidikan musik sangatlah penting untuk perkembangan otak buah hati mereka.

Pendidikan musik terutama dalam alat musik piano sangat digemari oleh anak-anak namun ditemukan fakta bahwa anak-anak usia 5-10 tahun menjumpai kesusahan pada *skill sight reading* untuk mempelajari piano sehingga minat anak-anak berkurang dan mereka “bosan” dengan piano karena tertanam pada *mindset* mereka bahwa belajar piano itu susah. Masalah-masalah ini mendasari perancangan media bantu pembelajaran yang bersifat interaktif dan multimedia yang memfokuskan pada *skill sight reading* tersebut. Jenis multimedia pembelajaran yang akan digunakan dalam media bantu pembelajaran interaktif yaitu media yang mengacu pada instruksi dan *tutorial* guru untuk media yang bersifat belajar mandiri. Media yang dipilih yaitu *Educational Game* yang berbentuk aplikasi dalam *smartphone / gadget* yang sedang “in” saat ini pada kalangan anak-anak. Aplikasi juga dibuat *full color* dan bergambar lucu sehingga Anak-anak menjadi senang, tertarik, dan termotivasi untuk belajar memainkan alat musik piano karena mereka belajar dengan pengalaman mereka, bukan karena tuntutan atau paksaan untuk belajar. Quack merupakan sebuah program aplikasi yang yang menghadirkan warna baru untuk pengajaran cara *sight reading* piano. Quack sangat mudah diakses oleh semua orang yang ingin mengembangkan kemampuan bermain musik mereka dengan cara mengunduh lewat *smartphone / gadget* mereka.

Dari perancangan media bantu pembelajaran interaktif untuk *Miracle Music Learning Center* di Surabaya ini mempunyai beberapa saran untuk penelitian / perancangan selanjutnya yaitu materi *sight reading* yang disajikan dalam aplikasi ini masih sangat terbatas. Oleh karena itu masih terbuka untuk pengembangan lebih lanjut secara lebih luas sehingga penyampaian materi *sight reading* dapat lebih sempurna. Selain dalam sisi materi pembelajaran, adapun kendala dalam mengerjakan perancangan ini adalah diperlukan penyempurnaan dalam sisi *programming game* yang masih mengandung *bug* yang mempengaruhi kenyamanan pengguna dalam memakai *game* serta perlu adanya pengembangan *game* lebih lanjut ke *apple store* agar setiap orang yang mempunyai *gadget* dapat mengunduhnya. Kendala berikutnya yang perlu diberi perhatian adalah ukuran dan kualitas gambar yang akan dimasukkan menjadi elemen yang ada dalam aplikasi harus besar karena dapat menjadi pecah apabila gambar yang dimasukkan terlalu kecil ukurannya.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Bantu Pembelajaran Interaktif Untuk *Miracle Music Learning Center* di Surabaya” yang diajukan untuk Ujian Sarjana Strata-1 Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya ini.

Tidak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya laporan perancangan tugas akhir ini, diantaranya adalah :

1. Ibu Listia Natadjaja, ST., MT., M.Des, selaku dosen pembimbing satu yang senantiasa meluangkan waktunya dalam membimbing dengan baik dan membantu dalam memecahkan masalah yang dihadapi selama pembuatan perancangan ini.
2. Alm. Bapak Budi Prasetyadi, S.Sn., selaku dosen pembimbing kedua, yang telah membimbing dengan baik dan memberikan masukan-masukan yang sangat berharga selama pembuatan perancangan ini.
3. Bapak Aristarchus Pranayama K, B.A., M.A, selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberi kesempatan penulis untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir ini.
4. Ibu Maria Nala Damajanti, S.Sn, M.Hum, Elisabeth Christine Yuwono, S.Sn, M.Hum, Erandaru, S.T, M.Sc., selaku penguji sidang tugas akhir, yang telah banyak memberikan masukan yang sangat berguna dan membangun
5. Semua pihak dari *Miracle Music Learning Center*, yang telah banyak membantu penulis untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan.
6. Orang tua dan saudara selaku keluarga terdekat yang senantiasa memberikan dukungan moral dan materi dalam pembuatan perancangan ini.
7. Semua sahabat-sahabat dekat, Albertus Leonardo, Hendra Wennady, Steven Gunawan, Stevie Kristiadi, dan Michelle Wijoyo, yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan doa serta moral
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tidak ada gading yang tak retak, mengingat terbatasnya kemampuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis, penulis menyadari perancangan tugas akhir ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan masukan serta kritik dari para pembaca agar tugas akhir ini menjadi lebih baik dan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Tuhan Memberkati.

Daftar Pustaka

Djohar, Arifin. (2007). *Membedah Pendidikan Alternatif di Indonesia dalam Kurikulum yang mencerdaskan visi 2030 dan pendidikan Alternatif*. Jakarta: Penerbit buku Kompas.

Driscoll, M.P. (2000). *Psychology of Learning for Instruction 2nd ed.* Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.

Gardner, Howard. (2011). *Frames of Mind : The Theory of Multiple Intelligences*. Canada: Basic Book.

Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Moursound, D. (2006). *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents*. Eugene, OR: Author.

“Mengenal Lebih Jauh Multimedia Pembelajaran Secara Teoritis”. 5 Maret 2010. <<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/mengenal-lebih-jauh-multimedia-pembelajaran-secara-teoritis/#more-1168>>

“Peran Musik Bagi Perkembangan Anak”. *Kompas.com*. 22 Februari 2010. <http://www.ceriacerdas.com/sup_artikeldetil.px?id=46>

“Ponsel Cerdas”. *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*. 1 Desember 2014. <http://id.wikipedia.org/wiki/Ponsel_cerdas>

Wright, Craig. (2010). *Listening to Music 6th ed.* Chicago: Cengage Learning.