

RESPON MAHASISWA TERHADAP VIDEO INTERAKTIF SOLFFEGGIO PADA MATA KULIAH PIANO DASAR LANJUT DI PRODI PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN FKIP UNTAN

Zakarias Aria Widyatama Putra

Universitas Tanjungpura

Email zakarias.aria@fkip.untan.ac.id

ABSTRACT

Solfeggio interactive video is the result of the development of basic solfeggio learning media, which includes basic rhythmic reading explanation material. As for this research, students who take advanced basic piano courses are given rhythmic reading material with interactive solfeggio videos, and the purpose of the study is to describe student responses to the interactive video solfeggio. The reason for giving solfeggio interactive video material to students is because there are obstacles to their sight-reading ability in carrying out advanced basic piano practice. The method used in this research is a survey with quantitative and qualitative approaches. The distribution of data collected used interview techniques and questionnaires conducted on 18 students. Data analysis uses data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Source triangulation is used in this study so that the data is valid. The results showed that 77% of students gave a positive response to the solfeggio interactive video because it could help the sight reading process of advanced basic piano material efficiently. In addition, there are 23% of students who have a less interested response because the explanation in the video has been mastered and understood.

Keywords: Student's response, solfeggio interactive video, piano

ABSTRAK

Video interaktif solfeggio merupakan hasil pengembangan media pembelajaran solfeggio dasar yang mana didalamnya berupa materi penjelasan membaca ritmik dasar. Adapun dalam penelitian ini, mahasiswa yang mengambil mata kuliah piano dasar lanjut diberikan materi membaca ritmik dengan video interaktif solfeggio dan menjadi tujuan penelitian adalah mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap video interaktif solfeggio tersebut. Alasan diberinya materi video interaktif solfeggio kepada mahasiswa karena adanya kendala kemampuan sight reading mahasiswa dalam melaksanakan praktik piano dasar lanjut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Sementara distribusi pengumpulan data digunakan teknik wawancara dan kuesioner yang dilakukan kepada 18 mahasiswa. Sementara analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Triangulasi sumber digunakan dalam penelitian ini agar data berifat sahih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 77% mahasiswa memberikan respon positif pada video interaktif solfeggio karena dapat membantu proses sight reading materi piano dasar lanjut secara efisien. Selain itu, terdapat 23% mahasiswa yang memiliki respon kurang tertarik karena penjelasan dalam video telah dikuasai dan dipahami.

Kata kunci: Respon mahasiswa, video interaktif solfeggio, piano

A. Pendahuluan

Kemampuan *sight reading* dalam bermain piano sangat diperlukan bagi seorang pianis ataupun individu pembelajar piano sebagai pondasi dan bekal keterampilannya (Arthur et al., 2021, p. 2; Gunara, 2016, p. 79; Putra, Zakarias, Aria & Sagala, Mastri, 2022). Tentunya, *sight reading* menjadi hal yang pokok dikuasai untuk menunjang keterampilan bermain piano. Istilah *sight reading* diartikan sebagai membaca notasi pertama kali dan

tanpa persiapan membaca notasi tersebut dalam kesempatan sebelumnya (Damayanti & F., 2017, p. 9). Sementara itu, untuk menjadi *sight readers* yang baik diperlukan hal rutin dan bersifat memaksa untuk latihan dalam teknik-teknik piano sehingga, permainan seorang pianis dapat berkembang (David & Staccato, 2022). Hal-hal yang terdapat dalam *sight reading* dalam mata kuliah piano selain melodi, terdapat ritmik yang dibentuk dari harga-harga nada. Artinya dalam proses membaca

sight reading oleh mahasiswa piano dasar lanjut dibutuhkan kemampuan *solfeggio* yang salah satunya menjadi hal penting untuk dioptimalkan. Mengingat membaca *score*/ partitur piano membutuhkan dua konsentrasi lebih yaitu *treble clef* dan *bass clef* sehingga, *solfeggio* menjadi landasan untuk mengasah kemampuan *sight reading*. Hal ini juga menjadi kendala bagi mahasiswa piano dasar lanjut dalam mengikuti mata kuliah, dikarenakan mahasiswa harus membaca *score* dalam satu waktu yang bersamaan dengan sinkronisasi tangan kanan maupun tangan kiri.

Menurut Stanly dalam (Ramadhan et al., 2018, p. 30; Sumaryanto, 2005) *solfeggio* merupakan definisi yang mengkonstruksi pada pemahaman menyanyikan atau menyuarakan tangga nada, interval, dan melodi dengan model solmisasi; dengan metode menyanyikannya di setiap suku kata/ ritmik. Sementara itu, pandangan lain diungkap oleh Tremblay dalam (Debevc et al., 2020, p. 1; Firmansah et al., 2019, p. 116) yang mengartikan *solfeggio* adalah pemahaman untuk mengenali arti tanda dan simbol notai musik, dan mengaitkannya dengan bunyi dan ritme yang diwakilinya. Terkhusus dalam hal teori musik dasar, *solfeggio* berpengaruh dalam rasa musikalitas seseorang sehingga, dari musikalitas tersebut menjadi daya dukung pengetahuan teori musik dasar (Sunardi, 2020, p. 20). Oleh karenanya, penelitian ini merujuk materi *solfeggio* dalam video interaktif yang dikembangkan dengan fokus ritmis. Video interaktif *solfeggio* merupakan hasil pengembangan media pembelajaran dalam mata kuliah *solfeggio* dasar di Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura. Materi-materi yang dijelaskan dalam video interaktif *solfeggio* memuat penjelasan *quarter note*, *rest quarter note*, *eight note*, *rest eight note*, *minim/half note*, *rest minim/half note*, *dotted half noted*, dan *rest dotted half noted*. Selain itu, penggunaan animasi sebagai

media untuk mempermudah penjelasan terkait materi juga ditayangkan dalam 9 *slide storyboard* (Putra et al., 2023, p. 5). Pemilihan materi video interaktif *solfeggio* juga ditentukan berdasarkan capaian mata kuliah *solfeggio* dasar yaitu menguasai membaca ritmik dasar seperti ketukan setengah,, seperempat, seperdelapan, dan sepersembes. Keterkaitan materi-materi *solfeggio* yang dibingkai dalam video interaktif setidaknya dapat menjadi referensi dan literasi perbaikan gaya belajar bermain piano atau dalam melakukan *sight reading*.

Berkaitan dengan subjek penelitian ini bahwa mata kuliah piano dasar lanjut merupakan jenis mata kuliah wajib tempuh bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan. Sebelum mengambil mata kuliah piano dasar lanjut terlebih dahulu mahasiswa wajib menuntaskan piano dasar di semester genap tahun pertama. Selanjutnya, setelah menyelesaikan tahapan mata kuliah piano dasar lanjut, mahasiswa dapat mengambil mata kuliah piano lanjut di semester genap tahun kedua. Luaran atau *output* dalam mata kuliah piano dasar lanjut adalah bahwa mahasiswa secara keterampilan bermain piano dapat memainkan delapan buah tangga nada mayor dan minor, *etude Czerny* dan *Hannon*, dan buah lagu yang telah diaransemen seperti lagu wajib nasional maupun lagu-lagu klasik dengan tingkat/ *grade* setara 1-2 dalam ABRSM. ABRSM merupakan singkatan dari *Associated Board of the Royal School of Music* yaitu badan pendidikan musik di Inggris dengan penyelenggaraan ujian musik bertingkat dengan penilaian serta mendapatkan lisensi (ABRSM, 2023). Pada akhirnya mahasiswa perlu dibekali keterampilan bermain piano yang cukup mengingat di lembaga pendidikan umumnya, masih banyak dibutuhkan luaran pendidikan seni dalam *event-event* seperti FL2SN maupun pementasan di Lembaga pendidikan tersebut. Selain itu, meningkatnya keterampilan bermain piano mahasiswa dari piano dasar lanjut dapat

digunakan sebagai pijakan untuk melangkah ke mata kuliah piano lanjut yang mana materi-materi pembelajaran piano adalah memainkan *sonatina*.

Menjadi ketertarikan untuk diteliti bila dikaitkan antara kemampuan *sight reading* mahasiswa piano dasar lanjut dengan video interaktif *solfeggio*. Kendala mahasiswa selama mengikuti perkuliahan piano dasar lanjut adalah kekurangmampuan dalam membaca partitur/ *score etude* maupun buah lagu sehingga, diperlukan cara yang tepat sekiranya dengan melihat tayangan video interaktif, mahasiswa dapat Menyusun kerangka belajar secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi respon mahasiswa terhadap video interaktif *solfeggio* pada mata kuliah piano dasar lanjut. Melalui metode survei semoga didapatkan pencerahan atas video interaktif *solfeggio* yang diberikan mahasiswa sehingga menjadi hipotesis sementara bahwa mahasiswa memiliki respon yang baik terhadap video interaktif *solfeggio*. Sebagai perbandingan dalam penelitian lain dalam pembelajaran piano untuk meningkatkan keterampilan bermain piano dapat menggunakan *sight singing* (Suryati & Widodo, 2021, p. 99); yang mana *sight singing* ini juga termasuk ke dalam salah satu aspek pembelajaran *solfeggio*. Akhirnya *solfeggio* menjadi bekal penting juga di sekolah musik *Hoffman Academy* yang mana *solfege* menghadirkan kesadaran khusus akan simbol musik dan pemberian label agar dapat terus diingat (HAT, 2023).

B. Metode Penelitian

Cara dan langkah yang ditempuh untuk membahas serta mengupas penelitian ini digunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Alasan pemakaian metode survei adalah bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengungkap kebiasaan dan aktivitas dalam hal ini mahasiswa yang berkaitan dengan mata kuliah piano dasar lanjut (Adiyanta, 2019,

p. 700). Penelitian survei merupakan cara peneliti dalam mengumpulkan data dari sampel melalui angket sehingga nantinya dapat mendeskripsikan berbagai ragam populasi dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data pokok (Maidiana, 2021, p. 29). Sementara itu, pendekatan kuantitatif dan kualitatif dipakai untuk memfilter empiris mengenai realitas sosial serta menyusunnya ke dalam penalaran logis (Donatus, 2016, p. 197). Pendekatan kuantitatif juga dapat disebut sebuah konsep dengan mengkonstruksi perhitungan maupun angka (Prayogi, 2022, p. 76). Pendekatan kualitatif digunakan sebagai analisis dari metode survei secara deskriptif.

Subjek penelitian adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah piano dasar lanjut berjumlah 18 orang. Alasan pengambilan subjek penelitian dalam metode survei dikarenakan penguatan akan materi *sight reading* dalam bermain piano melalui video interaktif *solfeggio* (Amin et al., 2023). Bagian teknik pengumpulan data digunakan metode wawancara dan kuesioner dengan mahasiswa dengan fokus wawancara dampak-dampak atau hal yang dirasakan sebelum dan sesudah melihat tayangan video interaktif *solfeggio*, sedangkan teknik kuesioner berupa 5 pernyataan yang mengacu kisi-kisi instrumen dengan indikator sikap. Kisi-kisi instrumen tersebut mengacu pada respon yang merujuk pada sikap mahasiswa. Adapun kisi-kisi instrumen respon mahasiswa diuraikan sebagai berikut: 1) relevansi video interaktif *solfeggio* dengan materi pada piano dasar lanjut; 2) memahami konsep dasar ritmik melalui video interaktif *solfeggio*; 3) melaksanakan perubahan pola latihan dalam mata kuliah piano dasar lanjut; 4) memiliki keinginan untuk belajar lebih giat setelah memahami materi; dan 5) materi video interaktif *solfeggio* terlalu mudah. Selanjutnya dijelaskan lebih detail dengan pernyataan pada instrumen kuesioner respon mahasiswa sebagai berikut: 1) video interaktif *solfeggio* memiliki kesesuaian

dengan keterampilan saya belajar piano; 2) saya memahami materi ritmik pada video interaktif *solfeggio*; 3) melalui materi ritmik pada video interaktif saya ingin mengubah cara belajar saya menjadi lebih efektif dan efisien; 4) saya menjadi lebih termotivasi memainkan piano setelah melihat tayangan video interaktif *solfeggio*; dan 5) saya menganggap materi *solfeggio* dalam video interaktif terlalu mudah untuk dipahami.

Sementara itu, pedoman penskoran dalam menilai respon mahasiswa digunakan skala *Guttman* (Yulianto, 2020) dengan kriteria positif mendapat bobot 1 dan kriteria negatif mendapat bobot 0. Kriteria positif adalah menjawab pernyataan 1-4 dengan pilihan ya dan pernyataan 5 dengan tidak sedangkan kriteria negatif adalah bila jawaban pernyataan 1-4 tidak dan jawaban pernyataan 5 adalah ya. Adapun persentase penilaian indikator respon mahasiswa dibagi dengan keterangan baik (skor 13-18/ 70%-100%), keterangan kurang (skor 7-12/ 37%-67%), dan keterangan sangat kurang (skor 1-6/ 0%-33%). Data wawancara mengacu pada hal yang dirasakan sebelum dan sesudah melihat tayangan video interaktif terhadap kesungguhan dalam belajar piano. Wawancara mengacu pada investigasi mendalam secara langsung dalam penelitian (Hansen, 2020). Hasil wawancara kemudian dikumpulkan dan direduksi untuk dipilih sesuai dengan topik penelitian. Selanjutnya data disajikan dan disimpulkan sebagai penguatan dari data kuantitatif. Kesahihan data wawancara digunakan dengan teknik triangulasi sumber yaitu *expert* di bidang *solfeggio* dan piano.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diungkap berdasarkan pengambilan data mengenai respon mahasiswa terhadap video interaktif *solfeggio* pada mata kuliah piano dasar lanjut di Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.

Pengambilan data dilakukan kepada 18 mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah piano dasar lanjut. Materi yang dipilih dan digunakan dalam video interaktif *solfeggio* adalah materi membaca ritmik setengah, seperempat, seperdelapan, dan sepersembel. Materi diberikan secara teori maupun praktik dengan penjelasan narasumber pada video interaktif. Video interaktif *solfeggio* ini diharapkan dapat memperbaiki cara berlatih dan bermain piano mahasiswa piano dasar lanjut utamanya dalam *sight reading*. Oleh karena itu, hasil penelitian ini juga sekaligus menegaskan deskripsi sikap mahasiswa melalui respon hasil wawancara secara langsung dan pengisian kuesioner.

Hasil wawancara terhadap mahasiswa mengenai sebelum melihat tayangan video interaktif *solfeggio*. Dari 18 mahasiswa, 12 diantaranya memang mengakui kelemahan membaca notasi balok/ *score* di bagian ritmik sedangkan 6 mahasiswa yang lain mengakui kekurangan membaca notasi balok/ *score* di bagian melodi. Sementara dilihat pernyataan sikap/ cara berlatih mahasiswa sebelum melihat tayangan video interaktif *solfeggio* adalah belum menemukan cara latihan yang efektif dan efisien terutama dalam kelemahan masing-masing. Oleh karena itu, setelahnya dosen menunjukkan tayangan video interaktif *solfeggio* tersebut kepada mahasiswa dengan instruksi untuk dapat diamati secara detail dan memberikan testimoni dalam mengisi kuesioner yang diberikan. Adapun dari penyebaran kuesioner didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Rerata Jawaban Kuesioner Respon Mahasiswa

Pernyataan	Ya	Tidak
P1	13	5
P2	12	6
P3	14	4
P4	15	3
P5	3	15
Rata-rata	11	7

Keterangan: P1-P5 adalah pernyataan 1-5 Selanjutnya berdasarkan rerata jawaban kuesioner respon mahasiswa dianalisis

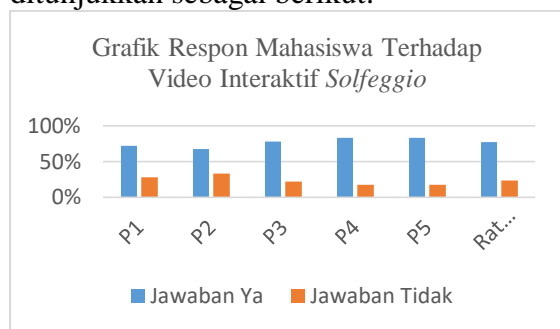
dalam pensekoran dan persentase dari setiap pernyataan. Adapun hasil persentase tersebut adalah sebagai berikut;

Tabel 2. Hasil Kuesioner Respon Mahasiswa

Pernyataan	Skor 1		Skor 0		Keterangan
	Skor	%	Skor	%	
P1	13	72	5	28	Baik
P2	12	67	6	33	Kurang
P3	14	78	4	22	Baik
P4	15	83	3	17	Baik
P5	15	83	3	17	Baik

Keterangan: Skor 1 adalah pernyataan siswa yang menjawab ya pada P1-P4 dan tidak pada P5 sedangkan skor 0 adaah pernyataan siswa yang menjawab tidak pada P1-P4 dan ya pada P5.

Hasil kuesioner respon mahasiswa kemudian dipaparkan dalam bentuk persentase dengan grafik. Grafik tersebut ditunjukkan sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Respon Mahasiswa

Berdasarkan grafik respon mahasiswa terhadap video interaktif *Solfeggio* didapatkan hasil persentase yang menuju ke arah positif yaitu sebanyak rata-rata 77%. Sementara jawaban negatif memiliki rata-rata persentase 23%.

Hasil penelitian juga dianalisis dalam setiap pernyataan yang dijawab mahasiswa dengan melakukan wawancara sebagai penguatan dari respon positif mahasiswa. Selain itu, didukung pula dengan sumber data sekunder dengan mengambil literasi maupun teori untuk menguatkan jawaban pernyataan oleh mahasiswa. Adapun hasil pernyataan pertama adalah bahwa jawaban ya dijawab oleh sebanyak 13 mahasiswa dan 5 mahasiswa menjawab tidak. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa secara mendalam materi video interaktif memiliki kesesuaian dengan materi keterampilan bermain piano

khususnya dalam membaca ritmik (respon positif) sedangkan, mahasiswa yang menjawab tidak memiliki alasan bahwa ketidaksesuaian materi dalam video interaktif *solfeggio* karena merasa sudah menguasai materi dan ada yang berpendapat memang susah dikaitkan karena tidak dapat menyesuaikan materi video dengan bermain piano. Hal ini menunjukkan memang *solfeggio* dapat digunakan dan menjadi pondasi serta dasar dalam bermain piano khususnya dalam *sight reading* dan membaca ritmik piano (Li, 2022, p. 4). Sementara itu, pada pernyataan kedua dihasilkan analisis jawaban bahwa sebanyak 12 mahasiswa menjawab ya dan 6 mahasiswa menjawab tidak. Bagi 12 mahasiswa yang menjawab ya memiliki pendapat bahwa ritmik memang penting untuk dasar bermain piano dan mahasiswa juga memahami materi ritmik dalam video interaktif *solfeggio*. Enam mahasiswa lain beranggapan bahwa materi ritmik di bagian sepernembelas, susah untuk dipahami. Berdasarkan referensi dari majalah *Staccato* yang ditulis oleh (Heru, 2021), bahwa memahami harga nada dan tanda birama adalah baik, namun lebih sempurna apabila rasa musical yang dibangun pada *feel* ritmenya daripada terus dipikirkan. Pernyataan ketiga ditemukan jawaban ya sebanyak 14 dan jawaban tidak 4 oleh mahasiswa. Dalam hal ini, mahasiswa yang memiliki respon positif berpendapat bahwa akan merubah pola dan sistematis belajar ritmik pada piano setelah melihat tayangan video interaktif *solfeggio* sedangkan, empat mahasiswa yang memiliki respon negatif memiliki cara belajar tersendiri dan tidak memiliki keinginan untuk merubah pola belajar bermain piano. Merubah pola latihan dan belajar tentunya dimulai dari diri sendiri ada beberapa opsi untuk membangun latihan ritmik sekaligus melodi yaitu dengan menggunakan metronome untuk menjaga ritme dan kestabilan permainan (Surti, 2023). Pernyataan keempat dianalisis dengan jumlah jawaban ya sebanyak 15 dan jumlah jawaban tidak

sebanyak 3. Hasil wawancara dengan mahasiswa menunjukkan bahwa motivasi bermain piano dengan lebih giat muncul setelah melihat tayangan materi video interaktif *solfeggio* sedangkan, tiga orang memilih untuk bersikap biasa dan kurang memotivasi. Pada pernyataan 5 sesungguhnya, pernyataan ini merupakan pernyataan negatif jadi pengolahan jawaban dalam persentase dibalik sehingga apabila mahasiswa menjawab tidak dalam pernyataan, memiliki makna respon positif sedangkan apabila mahasiswa menjawab ya maka timbul respon negatif. Penghitungan persentase antara jawaban ya dan tidak untuk pernyataan 5 dibalik sehingga tidak menunjukkan bias data dalam penghitungannya. Mahasiswa yang memiliki respon positif sejumlah 15 dan sisanya menjawab dengan respon negatif. Pandangan mahasiswa yang memiliki reaktif positif berpendapat bahwa tidak ada hal yang mudah untuk belajar ritmik khususnya dalam bermain piano sedangkan, mahasiswa yang memilih jawaban dengan respon negatif cenderung sejalan dengan pernyataan negatif tersebut bahwa materi dalam video interaktif *solfeggio* terlalu mudah.

Berdasarkan hasil kuesioner pernyataan yang telah dijawab mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan yang mengambil mata kuliah piano dasar lanjut memiliki respon positif terhadap video interaktif *solfeggio*. Jawaban mahasiswa mengarah pada kebutuhan belajar membaca ritmik dengan kendala kurangnya *sight reading* atau penguasaan materi-materi pada piano dasar lanjut sehingga, hasil penelitian ini dapat membuka cakrawala pengetahuan mahasiswa dalam menyusun pola latihan piano, implementasi penggunaan materi *solfeggio*, dan memiliki hasrat perubahan dengan motivasi diri sendiri agar semakin giat berlatih piano.

D. Kesimpulan

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang mengambil mata kuliah piano dasar lanjut memiliki respon positif terhadap video interaktif *solfeggio*. Hal itu dibuktikan dengan jawaban ya dalam konteks reaktif positif sebesar 77%. Penguatan dan penguasaan materi bermain piano berdasarkan tanggapan mahasiswa sebagian besar menyetujui bahwa sikap dan atensi mahasiswa kedepannya memiliki perubahan. Perubahan tersebut sebagai jawaban akan kendala yang dimiliki mahasiswa saat pembelajaran maupun tugas praktik dari mata kuliah piano dasar lanjut.

E. Daftar Pustaka

- ABRSM. (2023). *We inspire musical achievement*. ABRSM.
- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 697–709.
<https://doi.org/10.14710/alj.v2i4.697-709>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Arthur, P., Khuu, S., & Blom, D. (2021). Visual processing abilities associated with piano music sight-reading expertise. *Psychology of Music*, 49(4), 1006–1016.
<https://doi.org/10.1177/0305735620920370>
- Damayanti, Y. E., & F., T. S. (2017). Pengaruh Kemampuan Membaca Notasi Terhadap Hasil Belajar Ekstrakurikuler Ansambel Pianika di SMP Negeri 36 Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 23–29.
- David, & Staccato, T. (2022). *Antara Sight Reading dan Memorization*.

- Majalah Edukasi Dan Informasi Musik: Staccato.
- Debevc, M., Weiss, J., Šorgo, A., & Kožuh, I. (2020). Solfeggio learning and the influence of a mobile application based on visual, auditory and tactile modalities. *British Journal of Educational Technology*, 51(1), 177–193. <https://doi.org/10.1111/bjet.12792>
- Donatus, S. K. (2016). Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmu Sosial: Titik Kesamaan dan Perbedaan. *Studia Philosophica et Theologica*, 16(2), 197–210.
- Firmansah, A., Sutanto, T. S., & Nusantara, H. (2019). Penggunaan Notasi Bantu Dalam Pembelajaran Solfeggio Untuk Meningkatkan Kemampuan Sight Reading- Sight Singing. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(2), 115–127.
- Gunara, S. (2016). Pemanfaatan Bahan Sight Reading Dalam Pembelajaran Piano. *Ritme*, 2(1), 78–84.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- HAT. (2023). *What Is Solfège and Why Do We Teach It?* Hoffman Academy.
- Heru, J. M. (2021). *Berpiano Sambil Bernyanyi*. Majalah Staccato.
- Li, W. (2022). Analysis of Piano Performance Characteristics by Deep Learning and Artificial Intelligence and Its Application in Piano Teaching. *Frontiers in Psychology*, 12(January), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.751406>
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 20–29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Prayogi, A. (2022). Telaah Konseptual Pendekatan Kuantitatif Dalam Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.8970>
- Putra, Zakarias, Aria, W., & Sagala, Mastri, D. (2022). Kajian Musikologis: Program Super-Sight-Reading Secrets Howard Richman dalam Pengembangan Keterampilan Primavista Pianis. *TACET*, 1(2), 65–73.
- 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>
- Ramadhan, H. R., Erfan, E., & Putra, I. E. D. (2018). Penerapan Metode Solfeggio Pada Pembelajaran Bermain Musik Iringan Tari Di Sma Negeri 1 Padang. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 2.
- Sumaryanto, F. T. (2005). Efektivitas Penggunaan Metode Solfeggio Untuk Pembelajaran Keterampilan Bermain Musik Di Sekolah Dasar (the Efektivity of Use of Solfigio Method To Teaching of Music Skill in Elementary). *Harmonia: Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 6(2), 1–10.
- Sunardi, S. (2020). Penerapan Metode Solfeggio Untuk Meningkatkan Minat Belajar Teori Dasar Musik Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri

- 4 Jonggat Tahun Pelajaran 2019/2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1061>
- Surti. (2023). *Alat Musik Piano: Memahami Tangga Nada dengan Gaya Santai*. Perpus Teknik.
- Suryati, S., & Widodo, T. W. (2021). Sight Singing Sebagai Strategi Pembelajaran Instrumen Piano Di Prodi Pendidikan Musik Isi Yogyakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 21(2), 99–112. <https://doi.org/10.24821/resital.v21i2.3379>
- Yulianto, A. (2020). Pengujian Psikometri Skala Guttman untuk Mengukur. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(2009), 38–48.