

## DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, Problema dan Aksioma Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Antika, Reza Rindy. Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul 'Izzah, Nganjuk) vol.03 no.01. 2014
- Bahri, Saefudin & Aswan, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Bruce Bartlett & Jenny Bartlett. Practical Recording Techniques. Burlington : Elsevier, 2018.
- Budiono, Agus Pembelajaran Abad 21 Mengembangkan Higher Order Thingking Skills (HOTS), Yogyakarta : PT Kanisius, 2019.
- Cawidu, Harifudin. Konsep Kufr Dalam al-Qur'an, Suatu Kajian Teologis Dengan Pendekatan Tematik. Jakarta: Bulan Bintang, 1991.
- Ed. Prayitno. Dasar Teori dan Praktis Pendidikan. Jakarta Grasindo, 2009.
- Fatmawati, Sri dkk, Desain Laboratorium Skala Mini Untuk Pembelajaran Sains Terpadu, Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Febriana, RIna. evaluasi pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara, 2019.
- Ginting, A. Esensi Praktis Belajar dan pembelajaran. Bandung: Humaniora, 2008.
- Hamdanah. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (Parepare. IAIN PAREPARE NUSANTARA PRESS. 2019.
- Hamruni. Strategi Pembelajaran Yogyakarta : Insan Madani, 2012.
- <https://unj kita.com/profil-unj/> (diakses pada tanggal 15-01-2021, pukul 20.00 WIB)
- <https://ikj.ac.id/tentang-kami/> (diakses pada tanggal 15 – 01 – 2021 , pukul 20.00 WIB)
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. Media & Sumber Pembelajaran K E N C A N A. Jakarta 2016.
- Joenaiddy, Abdul Muis. KONSEP DAN STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Yogyakarta : Laksana. 2019
- Lufri, dkk. Metodologi pembelajaran : strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran. Malang : CV IRDH, 2020.

Masykur Moch dan Fathani, Abdul Halim. *Mathematical Intelligence Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2007.

Moh, Suardi. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish, 2018.

Nursobah, Ahmad. *perencanaan pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Creative, 2017.

Nasution. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2005.

Suryana, Dayat. *Terapi Musik*. USA : CreateSpace independet publishing, 2012

Sudin, Ali. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : UPI pree. 2014

Syahputra, Edi. *PEMBELAJARAN ABAD 21 DAN PENERAPANNYA DI INDONESIA*. Artikel Tahun 2018.

Syukur, Fatah. *Teknologi Pendidikan*. Semarang : Rasail Media Group, 2008.

Setiawan, M. Andi. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Ponorogo: Uwais inspirasi Indonesia*, 2017.

Simamora, Roymond H. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Penerbit Buku Kedokteran EGC. Jakarta, 2008.

Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta, 2009

Schwab, Klaus. *Revolusi Industri Keempat*. Jakarta : pt. gramedia. 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2009

Syahraini Tambak. Artikel. *METODE CERAMAH: KONSEP DAN APLIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. Vol. 21, No.2, Juli-Desember 2014

Tim program Sarjana. *Buku Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Pascasarjana, 2012

Widodo, Tri Wahyu. *TEKNOLOGI KOMPUTER DAN PROSES KREATIF MUSIK MENUJU REVITALISASI PEMBELAJARAN SENI MUSIK*. Artikel tahun 2020.

## GLOSARIUM

**Audio interface atau Sound card** adalah salah satu perangkat keras komputer yang memiliki fungsi utama sebagai pengolah data berjenis audio atau suara.

(sumber internet : <https://www.nesabamedia.com/pengertian-sound-card-dan-fungsi-sound-card/>)

**Communication** : peserta didik harus mampu memahami, mengelola, dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran dalam lisan, tulisan maupun multimedia. (sumber : *Dr. Ign. Agus Budiono. 2019*)

**Collaboration** : peserta didik adalah untuk mempunyai kemampuan dalam berkerja sama, tanggung jawab, serta mampu berkerjasama dengan peserta didik lain. (sumber : *Dr. Ign. Agus Budiono. 2019*)

**critical thinking and problem solving** : peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk menganalisis dan menyelesaikan suatu masalah.

(sumber : *Dr. Ign. Agus Budiono. 2019*)

**creativity and innovation** : peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menyampaikan gagasan baru. (sumber : *Dr. Ign. Agus Budiono. 2019*)

**finale dan Sibelius** : Finale merupakan perangkat notasi yang berstandarkan industri dunia. (sumber internet : <https://compusiciannews.com/2014/04/20/Finale-Standart-Software-Notasi-Musik-Dunia-445/>)

**google meet** : merupakan sebuah aplikasi yang dapat melakukan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. (sumber internet :

<https://tekno.kompas.com/read/2020/07/14/20010017/cara-mudah-menggunakan-google-meet-di-smartphone-dan-pc?page=all>)

**information and communication technology** : media pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi. (sumber : *Dr. Hj. Hamdanah. 2019*)

**Instagram dan Youtube** : salah satu aplikasi yang memberi informasi berupa foto dan video. (sumber internet :

<https://www.liputan6.com/tekno/read/3906736/instagram-adalah-platform-berbagi-foto-dan-video-ini-deretan-fitur-canggihnya>)

**mastering** : Mastering adalah tahap akhir dalam proses sebuah musik. (*Bruce Bartlett & Jenny Bartlett 2018*)

**Music Education** : pendidikan musik adalah bidang praktik, dimana pendidik dilatih untuk menjadi seorang pendidik musik. (sumber : *Dr. Hj. Hamdanah. 2019*)

**Music Technology and Education** : teknologi music daam pendidikan menjabarkan prinsip – prinsip teknologi music dan bagaimana mereka dapat digunakan untk meningkatkan pembelajaran musik. (sumber : *Dr. Hj.*

*Hamdanah. 2019*)

**mixing** : mengedit dan membalancing sebuah karya. (*Bruce Bartlett & Jenny Bartlett 2018*)

**Midi Squaenser** : merupakan suatu perangkat lunak, sering kali disediakan sebagai salah satu fitur dalam DAW. (sumber : Casabona, Helen, and David Frederick, 1987)

**midi controller** : MIDI adalah singkatan dari *Musical Instrument Digital Interface*. MIDI secara singkat dapat diartikan sebagai protokol komunikasi yang diciptakan dengan tujuan untuk menghubungkan alat musik secara digital kepada komputer dan sebaliknya agar dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

(sumber internet: <https://www.legatomusiccenter.com/learn-more/basic/midi-midi-controller-dan-file-mid>)

**Phonoautograph** : merupakan suatu alat untuk merekam dan memutar kembali suara analog. (sumber internet: <https://www.kompas.com/tren/read/2019/11/21/060100465/hari-ini-dalam-sejarah--penemuan-fonograf-alat-perekam-bunyi?page=all>)

**plug in vst** : kode software dengan fungsi tertentu untuk melanjutkan fitur tambahan. (sumber internet : <https://www.niagahoster.co.id/blog/plugin-adalah/>)

**Student centered Learning** : merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran. (Reza Rindy Antika. 2014)

**Recital** : Resital merupakan pertunjukan musik (vokal atau instrumen) yang biasanya ditunjukkan karena seseorang atau suatu grup musik telah mempelajari beberapa lagu baru dan ingin menunjukkan kebolehnya di publik. (sumber internet: <https://brainly.co.id/tugas/14630939>)

**Zoom** : merupakan sebuah aplikasi yang dapat melakukan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler. Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh. (sumber internet : N. M. Rosyid, jurnal. Volume 5 no 11, 2020.)

