

Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Seni Budaya Kelas VII dan Papan Gantung Notasi

Yulida Nur Fajriani¹, Purnawan Hendra¹

¹ SMP Negeri 2 Penajam Paser Utara, Jl, Negara KM 35 RT 13 Desa Tengin Baru, Kecamatan Sepaku Kab. Penajam Paser Utara

*Email: yulidajalil47@gmail.com

Riwayat artikel:

Diterima:	Direvisi:	Dipublikasikan:
15 Juli 2024	23 September. 2024	28 Oktober 2024

Abstrak

Melihat pentingnya Pendidikan Seni Budaya dalam mengembangkan potensi dan kepribadian peserta didik, maka sekolah harus mampu menyelenggarakan pembelajaran Seni Budaya yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini diangkat dari adanya sebuah masalah di kelas, berupa keterbatasan sumber belajar seperti buku pegangan siswa mata pelajaran seni budaya, sehingga dapat berpengaruh pada kurangnya minat anak dalam belajar seni budaya. Tujuan penelitian ini adalah dengan adanya karya inovasi menggunakan media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi android dan permainan pembelajaran menggunakan media papan gantung notasi, siswa menjadi lebih mudah memahami materi dan lebih tertarik dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Musik. Guru membuat sebuah solusi dengan menggunakan aplikasi android yang dapat diakses melalui handphone masing-masing peserta didik dan pemanfaatan penggunaan media papan gantung sebagai alat untuk memudahkan proses pembelajaran. Dalam prosesnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen agar terlihat kemampuan peserta didik dalam memahami materi notasi balok. Setelah melakukan implementasi, siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan lancar. Siswa juga berpartisipasi aktif dan bekerja sama dengan baik di kelas maupun di luar kelas. Siswa sangat antusias selama mengikuti pembelajaran dan mengalami peningkatan hasil belajar. Selain itu siswa telah menerapkan Profil Pelajar Pancasila yakni bergotong royong, bernalar kritis dan kreatif.

Kata kunci: Pendidikan seni budaya, aplikasi, bernalar kritis, kreatif.

Pendahuluan

Pelajaran Seni Budaya berintegritas dengan sistem pembelajaran yang baik. Pendidikan seni telah diterapkan mulai pendidikan tingkat dasar, dilanjutkan pendidikan tingkat menengah hingga pendidikan tingkat atas. Pendidikan seni memfasilitasi peserta didik pada setiap fase untuk bisa mengekspresikan imajinasinya sebagai insan yang dinamis [1]

Pelajaran seni musik dalam konteks merdeka belajar membantu mengembangkan musikalitas, kemampuan bermusik dalam berbagai macam praktiknya dengan baik. Berdasarkan hasil observasi di kelas VII SMPN 2 Penajam Paser Utara terdapat permasalahan yang dihadapi guru ketika melaksanakan proses pembelajaran seni budaya, kurangnya sumber belajar seperti buku pegangan siswa mata pelajaran seni budaya menjadi pemicu kurangnya minat siswa dalam belajar seni budaya, banyak siswa yang terlihat dan mengaku mengalami kesulitan dalam belajar. Kesulitan ini antara lain disebabkan siswa masih bingung dalam memahami materi pembelajaran. Akibat dari permasalahan tersebut minat siswa rendah untuk belajar seni budaya dan akhirnya hasil belajarnya pun masih rendah.

Mengingat rendahnya minat, hasil belajar dan kenyataan bahwa siswa kesulitan dalam belajar seni musik, penulis memutuskan untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi digital berbasis android sebagai buku digital pengganti buku pegangan siswa. Pemanfaatan aplikasi digital berbasis android merupakan langkah pendekatan siswa dengan teknologi pada dunia yang dinamis [2]. Selain itu proses pembelajaran juga memanfaatkan media pembelajaran notasi papan gantung notasi untuk memudahkan mereka dalam memahami konsep materi pembelajaran notasi balok, serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil pembelajaran serta minat belajar siswa melalui aplikasi digital berbasis android dan papan gantung notasi yang bernama Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android Seni Budaya Kelas VII dan Papan Gantung Notasi. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII.

Metode

Pembelajaran seni adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan sikap dan tingkah laku sebagai hasil pengalaman berkesenian dan berinteraksi dengan budaya lingkungan untuk mencapai tujuan tertentu. Tiga prinsip pembelajaran seni adalah: 1) Pembelajaran seni di sekolah harus memberikan kebebasan kepada diri sendiri untuk mengolah potensi kreatifnya, 2) Pembelajaran seni di sekolah harus dapat memperluas pergaulan dan komunikasi siswa dengan lingkungannya, 3) Pembelajaran seni di sekolah hendaknya dilakukan dengan cara menyenangkan dan dalam suasana yang bebas tanpa tekanan [3]

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global [4]. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat

[5]. Ide inovasi yang penulis ciptakan adalah sebuah media pembelajaran berbasis android dan media papan gantung notasi. Pemberian nama sesuai dengan cara menggunakan notasi balok dalam permainannya. Ide inovasi ini terinspirasi dari konsep paranada, di mana penulis mengembangkan media ini untuk divisualisasikan sehingga meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa secara langsung.

Media papan gantung notasi dapat dimainkan secara berkelompok maksimal 4 orang secara heterogen. Pada media ini, terdapat misi yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus mampu menggantung notasi balok pada papan gantung dan memecahkan nilai not pada setiap barisnya berjumlah 4 ketukan. Misi dapat dikatakan selesai apabila di antara salah satu kelompok telah berhasil menyelesaikan 4 ketukan dalam 1 bar.

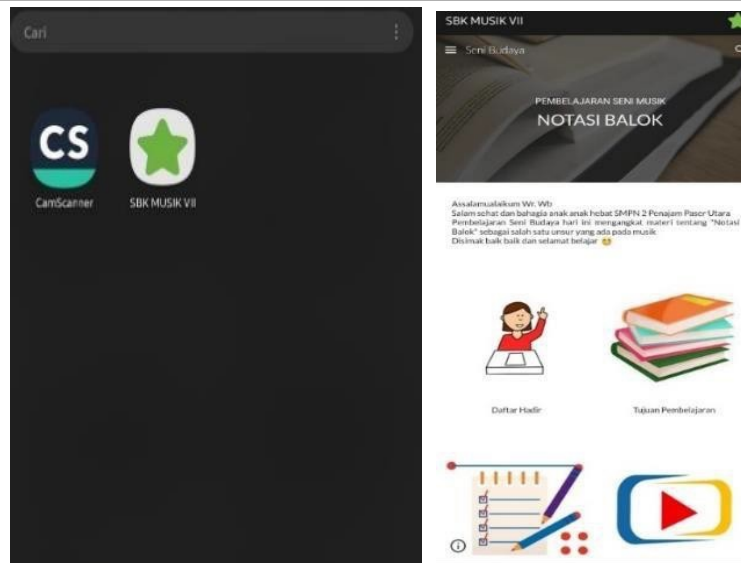
Dengan penggunaan media papan gantung notasi pada pembelajaran seni musik di kelas VII SMPN 2 Penajam Paser Utara selain menyenangkan, siswa juga melatih kecerdasan musikal, kolaborasi, kreativitas, berpikir cepat, konsentrasi dan disiplin.

Pembelajaran aktif mengacu pada aktivitas instruksional yang melibatkan peserta didik dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka lakukan [6]. Pembelajaran aktif [7] yaitu proses belajar mengajar yang menggunakan berbagai metode yang menitikberatkan kepada keaktifan peserta didik serta melibatkan berbagai potensi peserta didik, baik yang bersifat fisik, mental, emosional maupun intelektual untuk mencapai tujuan pendidikan yang berhubungan dengan wawasan kognitif, afektif dan psikomotor secara optimal [8]

Desain penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan papan gantung notasi menjadi sebuah solusi pada permasalahan kurangnya sumber belajar yang berpengaruh pada minat belajar siswa dan pembelajaran seni musik. Media ini digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran seni musik khususnya materi notasi balok. Media ini menggunakan tahapan sebagai berikut:

- 1) Guru membagikan aplikasi berbasis android dan mengajarkan siswa cara menggunakan media tersebut.
- 2) Guru mengaplikasikan media papan gantung notasi untuk menunjang proses pembelajaran seni budaya
- 3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen
- 4) Guru mendeskripsikan aturan permainan.

Aplikasi pembelajaran seni budaya kelas VII dapat diakses melalui handphone masing-masing siswa dengan tampilan pada Gambar 1.



Gambar 1. Ikon dan tampilan aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII.

Media “Papan Gantung Notasi” sebagai alat peraga pembelajaran Seni Budaya kelas VII dan kegunaannya seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Media Papan Gantung Notasi

Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan inti guru meminta siswa untuk membuka aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII di *handphone* mereka masing-masing untuk memahami tentang materi notasi balok. Di dalam aplikasi tersebut terdapat gambar dan video sebagai penunjang pemahaman konsep. Penggunaan media aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII terbagi menjadi beberapa tahap yakni:

- Guru membagikan aplikasi melalui grup WhatsApp / Scan Barcode Link : <https://shorturl.at/iAIY1>



Gambar 3. QR Barcode

- Guru membimbing siswa untuk menginstall aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII
- Siswa mengamati materi yang terdapat pada aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII
- Guru memberikan penjelasan tentang materi yang terdapat dalam aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII



Gambar 4. Siswa mengakses aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII.

Selain menggunakan media aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII, guru juga menggunakan media pembelajaran papan gantung notasi. Penggunaan media papan gantung notasi pada terbagi menjadi beberapa tahap, yakni :

- Guru menjelaskan materi notasi balok dengan memperagakan media “Papan Gantung Notasi” dan dipraktikkan langsung oleh siswa sebagai tolak ukur kepehaman siswa terhadap materi.



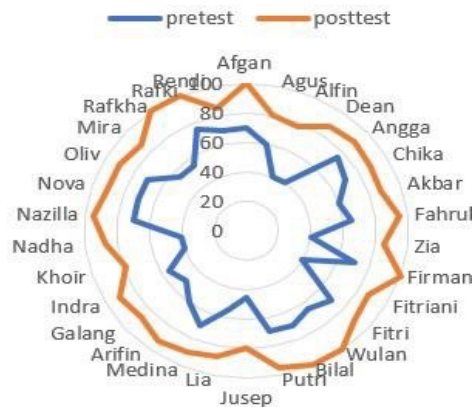
Gambar 5. Guru dan siswa memperagakan penggunaan media

- **Pembagian Kelompok**
Pada tahap ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen, mulai dari jenis kelamin dan kemampuan siswa. Setelah kelompok dibagi setiap siswa menempatkan diri dengan berkumpul ke masing-masing kelompok sesuai dengan tempat yang telah ditentukan guru.
- **Penjelasan Peraturan Permainan**
Guru membacakan dan menjelaskan aturan permainan. Guru juga mengenalkan bagian – bagian papan gantung yang akan digunakan. Siswa di setiap kelompok memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru. Setelah menjelaskan peraturan permainan, guru mengajak siswa untuk keluar kelas untuk melangsungkan permainan.
- **Permainan Dimulai**
Dengan proses pembelajaran yang menyenangkan psikologi anak maka akan memperbesar kemungkinan ketercapaian tujuan pembelajaran [3] Siswa memulai permainan dengan berkompetisi dengan kelompok lainnya, siswa bersama kelompoknya harus menyelesaikan misi cepat dan tepat untuk mengisi 4 ketukan dalam 1 bar dengan nilai notasi yang beragam. Kelompok yang paling pertama sampai ke garis *finish* maka akan lanjut ke babak berikutnya hingga menjadi pemenang.



Gambar 6. Permainan menggunakan media “Papan Gantung Notasi”

Setelah melakukan implementasi media “Papan Gantung Notasi” secara keseluruhan siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan lancar. Siswa juga berpartisipasi aktif dan bekerja sama dengan baik di kelas maupun di luar kelas. Siswa sangat antusias selama mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes nilai siswa yang rata – rata mendapatkan score 90,05 dengan predikat sangat baik sebanyak 11 orang, predikat baik sebanyak 18 orang dan predikat cukup sebanyak 6 orang.



Gambar 10. Hasil tes evaluasi

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil angket minat dan hasil belajar terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi pembelajaran Seni Budaya kelas VII dan Papan Gantung Notasi. Selain itu penulis juga melakukan wawancara langsung kepada siswa sebanyak bentuk testimoni nyata tentang bagaimana ketertarikannya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media “Papan Gantung Notasi”. Berikut kutipan hasil wawancara langsung kepada siswa :

- Fahmi: “Saya baru tau ada buku digital seni budaya saya jadi bisa belajar lewat HP”
- Wulan: “Belajar seni budaya menggunakan media papan gantung ternyata asik”
- Rafki: “Menggunakan media papan gantung notasi membuat saya lebih semangat dan memahami pembelajaran dengan mudah sampai akhirnya kelompok saya jadi pemenang”.



Gambar 11. Hasil angket siswa

Simpulan

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Pemahaman konsep dapat diraih apabila pembelajaran menempatkan siswa sebagai pihak yang aktif. Pentingnya pembelajaran aktif dalam mencapai pemahaman konsep akan lebih efektif apabila mengintegrasikan konsep dalam kehidupan peserta didik sehari-hari. Kolaborasi kegiatan guru bersama siswa membuahkan hasil di mana siswa terlihat antusias dan lebih mudah dalam memahami materi bangun ruang sisi datar.

Daftar Pustaka

- [1] Herawati (2018) Jurnal memahami proses belajar anak
- [2] W.H. Kristiyanto. (2019). *6th Internasional Conference on Educational Research and Innovation*. Atlantis Press. Vol 330. 195-199.
- [3] S. Sutikno (2007). *PT. Refika Aditama*. Bandung
- [4] T. Nurrita. (2018). *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist*
- [5] Sukiyasa, Kadek & Sukoco. (2013). *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- [6] C.C. Bonwell, & J.A. Eison. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Washington.
- [7] W.H. Kristiyanto. (2017). *Prosiding Seminar Nasional ALFA VII*. 261-269
- [8] N. Lailah,(2003). *Universitas Islam Negeri*.Yogyakarta