

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PELAJARAN
SBDP MATERI JENIS ALAT MUSIK MENGGUNAKAN MEDIA ALAT MUSIK
ANDROID (AMAN)**

Liliyatul Lutfiah

Guru UPTD SD Negeri Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Email : lailiyatullutfiah@gmail.com

Pembelajaran seni budaya tentang pengenalan jenis-jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya di UPTD SD Negeri Lembung Gunong 2 dalam pembelajaran seni budaya tentang pengenalan alat musik hanya melalui media gambar saja. Sehingga pemahaman peserta didik tentang jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya hanya bersifat abstrak. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang menuntut guru untuk berinovasi dan dapat mengatasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran. Pengenalan jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya dapat melalui teknologi. Inovasi ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan memainkan alat music peserta didik. Penerapan pembelajaran menggunakan media “AMAN.” pada mata pealajaran seni budaya dan keterampilan dengan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan atas nilai rata-rata kelas pada siklus I mencapai 69. Dari 17 peserta didik. Yang mendapat nilai memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 10 peserta didik, sedangkan 7 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM hanya 58%. Sedangkan hasil keterampilan bermain music mencapai presentase ketuntasan 53% dengan 9 peserta didik yang tuntas dan 8 peserta didik tidak tuntas. Berdasarkan data siklus II yang diikuti oleh 17 peserta didik, nilai rata-rata kelas mencapai 81. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 15 peserta didik, sedangkan 2 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus II presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM hanya 88%. Sedangkan hasil keterampilan bermain music mencapai presentase ketuntasan 88% dengan 15 peserta didik yang tuntas dan 2 peserta didik tidak tuntas. Hasil pembelajaran yang diperoleh yaitu adanya peningkatan nilai prestasi hasil belajar dan keterampilan bermain musik. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media “AMAN” dalam pembelajaran dinyatakan berhasil.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Jenis-jenis alat music

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk usaha manusia dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Pendidikan diarahkan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dalam system nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Kecuali tingkah laku yang disebabkan oleh proses kematangan. Sedangkan menurut (Ratumanan, 2003: 43) belajar adalah suatu tahapan aktivitas yang menghasilkan perubahan perilaku dan mental yang relatif tetap sebagai bentuk respons terhadap suatu situasi atau sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Hamalik (2003:27) mendefinisikan belajar adalah modifikasi kelakuan melalui pengalaman. Dalam hal ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Sedangkan Ali (2002) mendefinisikan belajar adalah proses perubahan perilaku akibat interaksi individu yang diperoleh dari hasil pengalaman dan latihan sehingga menciptakan hasil belajar yang baik.

Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang titik tekannya terpusat pada peserta didik kelas 1 sampai kelas 6. Pendidikan dasar merupakan perantara untuk melanjutkan ke pendidikan menengah pertama. Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Belajar adalah suatu proses aktif dari peserta didik yang harus disesuaikan dengan tahap pembelajaran, oleh sebab itu kegiatan pembelajaran harus mengedepankan keaktifan peserta didik. Pembelajaran yang mengedepankan keaktifan diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Menurut Sanjaya (2006) belajar adalah perbuatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan sistematis dan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki baik fisik, mental, dana, panca indera, otak, dan anggota tubuh lainnya.

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang dialami oleh individu setelah melakukan proses belajar yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga individu tersebut mencapai tujuan-tujuan dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu hal yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu sebagai akibat dari proses belajar.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fisik, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 1995:57). Sedangkan menurut Sugandi (2004: 9) Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi subjek sedemikian rupa sehingga subjek tersebut memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan melalui komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Proses tersebut dapat berhasil dengan baik jika terjadi komunikasi yang baik antara peserta didik dengan guru. Pada dasarnya pembelajaran itu tidak terlepas dari proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk menguasai materi dan proses pembelajaran. Namun, untuk mata pelajaran seni, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi saja, namun guru juga harus memiliki keterampilan dalam berkesenian.

Pembelajaran seni budaya di sekolah belum terlalu optimal, dikarenakan adanya proses keterampilan yang menghambat guru untuk melaksanakan pengajaran. Pengertian keterampilan dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah kecakapan dalam melaksanakan tugas (Alwi, 2005: 1043). Materi Pembelajaran seni budaya di setiap sekolah itu berbeda-

beda namun tidak terlepas dari dua bidang seni yaitu seni rupa dan seni pertunjukan. Salah satu seni pertunjukan adalah tentang musik.

Musik pada dasarnya adalah bunyi yang diungkapkan melalui pola ritme yang teratur dan melodi yang indah. Musik tercipta menggunakan berbagai media seperti suara manusia dan instrumen musik. Menurut Matius Ali (2006, hlm. 117) dalam bukunya, Instrumen musik dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, “1) berdasarkan cara memainkannya (dipetik, dipukul, ditiup, digesek dan diayun), 2) berdasarkan fungsinya (melodis dan ritmis), dan 3) berdasarkan jenis alat musiknya (idiofon, aerofon, membranofon, elektrofon, dan kordofon)”.

Alat musik merupakan suatu instrumen yang dihasilkan atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan [musik](#). Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi [suara](#), dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh [musisi](#), bisa dinamakan sebagai [alat](#) musik. Walaupun demikian, istilah ini umumnya diperuntukkan untuk alat yang khusus ditujukan untuk musik. Proses ilmu yang mempelajari alat musik dinamakan organologi.

Berdasarkan cara memainkannya, alat music dibedakan menjadi lima jenis yaitu : **Alat musik tiup** menghasilkan suara sewaktu suatu kolom udara didalamnya digetarkan. Tinggi rendah nada ditentukan oleh frekuensi gelombang yang dihasilkan terkait dengan panjang kolom udara dan wujud instrumen, sedangkan timbre dipengaruhi oleh bahan dasar, konstruksi instrumen dan cara menghasilkannya. Contoh alat musik ini adalah trompet dan suling; **Alat musik pukul** menghasilkan suara sewaktu dipukul atau ditabuh. Alat musik pukul dibagi menjadi dua yakni bernada dan tidak bernada. Wujud dan bahan bagian-bagian instrumen serta wujud rongga getar, bila hadir, akan menentukan suara yang dihasilkan instrumen. Contohnya adalah kolintang (bernada), [drum](#) (tak bernada), dan bongo (tak bernada), kentongan (tak bernada); **Alat musik petik** menghasilkan suara ketika senar digetarkan melalui dipetik. Tinggi rendah nada dihasilkan dari panjang pendeknya dawai. Contohnya adalah gitar, ukulele, harpa, sasando; **Alat musik gesek** menghasilkan suara ketika dawai digesek. Seperti alat musik petik, tinggi rendah nada tergantung panjang dan pendek dawai. Contohnya adalah biola, viola, cello; **Alat musik tekan** sebenarnya 'alat musik tekan' tidak termasuk kategori mana pun. Namun cara menekan kira-kiranya menjadi proses dari sistem menghasilkan bunyi. Alat musik tekan memiliki tiga jenis yaitu: menekan untuk memukul, menekan untuk meniup, dan menekan untuk mengaktifkan sistem elektronik. Jadi jikalau boleh dikategorikan, 'alat musik tekan' selang lain piano akustik (*chordofon* pukul), organ akustik (*aerofon*) , acordion (*aerofon*) dan alat-alat musik elektronik yang menggunakan papan kunci (keyboard).

Keterampilan bermain musik merupakan bagian dari indikator hasil belajar pada aspek psikomotorik khususnya dalam pembelajaran seni budaya. Keterampilan bermain alat musik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman apresiasi dan berkreasi sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang bermanfaat langsung bagi kehidupannya.

Keterampilan bermain alat musik bertujuan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik dan guru dalam mengeksplorasi sumber bunyi instrument menggunakan alat music sederhana. Bermain musik dengan menggunakan beberapa alat musik, memberikan

pengalaman yang berkesan pada anak yang disatu sisi dapat meningkatkan kemampuan dalam bermain musik anak-anak dalam mengikuti pembelajaran musik.

Pembelajaran seni budaya tentang pengenalan jenis-jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya hanya secara konvensional tidak menggunakan media alat musik secara langsung. Hal tersebut terjadi karena sekolah tidak memiliki fasilitas alat musik. Hal itu juga terjadi di SD Negeri Lembung Gunong dalam pembelajaran seni budaya tentang pengenalan alat musik hanya melalui media gambar saja. Sehingga pemahaman peserta didik tentang jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya hanya bersifat abstrak.

Penggunaan media alat musik secara langsung dalam proses pembelajaran akan membantu meningkatkan kegembiraan peserta didik dalam belajar dan sekaligus juga dapat meningkatkan efektivitas ketercapaian tujuan. Belajar tentang musik dapat memberikan banyak mafaat untuk peserta didik bagi perkembangan fisik dan mental. Peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan seni musik, selain dapat mengembangkan kreativitas, musik juga dapat membantu perkembangan individu, mengungkapkan ekspresi, memberikan tantangan, melatih disiplin dan mengenalkan peserta didik pada sejarah budaya bangsa mereka.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang menuntut guru untuk berinovasi dan dapat mengatasi masalah yang ditemui dalam pembelajaran. Pengenalan jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya dapat melalui teknologi. Meskipun tidak menggunakan alat musik yang nyata, tetapi dalam pengaplikasiannya peserta didik dapat memainkan alat musik tersebut. Manfaat dari penggunaan teknologi dalam pelajaran pengenalan jenis-jenis alat musik adalah peserta didik dapat mencoba memainkan secara langsung sehingga pemahaman tentang cara memainkan alat musik tidak lagi abstrak.

Aplikasi alat musik berbasis android merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memberikan fasilitas dan pengetahuan mengenai jenis-jenis alat musik berdasarkan cara maemainkannya dan media memainkan alat musik secara virtual. Pada aplikasi ini terdapat dua fungsionalitas utama yakni melihat informasi mengenai alat musik dan memainkan alat musik secara virtual. Pada fungsi pertama yaitu tentang alat musik pengguna akan diajak untuk melihat informasi mengenai jenis-jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya yaitu di petik, di pukul, di tekan, di gesek, dan di tiup. Setelah memilih alat musik yang ingin dilihat akan menampilkan gambar dan penjelasan mengenai alat musik tersebut. Pada fungsionalitas kedua pengguna dapat memilih jenis alat musik yang ingin dimainkan secara virtual. Setelah user memilih jenis alat musik yang diinginkan pengguna dapat memainkan alat musik yang telah dipilih dan akan menghasilkan bunyi sesuai dengan alat musik yang telah dipilih.

Uraian latar belakang diatas, membuat peneliti sangat tertarik mengangkat masalah diatas sebagai fokus penelitian dengan memformulasikan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Pelajaran Sbdp Materi Jenis Alat Musik Menggunakan Media Alat Musik Android (Aman)*”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini disebabkan PTK sebagai sarana mengembangkan dan menyelesaikan permasalahan guru. Di samping itu PTK sebagai sarana adalah Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan

(PKB) khususnya publikasi ilmiah. Hal ini sesuai pendapat Widayati,W., Martono, B dan Mardiana, N (2018: 138-151) bahwa dalam publikasi ilmiah bidang garapan yang perlu dilakukan guru adalah menyusun penelitian atau gagasan inovatif dalam bidang pendidikan. Penelitian yang dimaksud adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Berkaitan dengan hal tersebut, terlihat bahwa PTK sangat diharapkan dilakukan oleh guru, mengingat PTK dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 17 terdiri dari 9 putri dan 8 putra. Lokasi penelitian dilakukan di UPTD SD Negeri Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Waktu penelitian dilakukan pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2022. Mata pelajaran yang dijadikan objek adalah SBdp pada pokok bahasan Jenis Alat Musik. Kegiatan tindakan diawali dengan pra siklus, kemudian tindakan I dan II.

Adapun jadwal penelitian sebagai berikut.

Tabel 2.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Kegiatan Pra siklus	1 September 2022
2.	Menyusun rencana siklus I	2-4 September 2022
3.	Pelaksanaan Siklus I	7 September 2022
4.	Refleksi Siklus I	8-9 September 2022
5.	Menyusun rencana siklus II	10-12 September 2022
6.	Pelaksanaan Siklus II	14 September 2022
7.	Refleksi Siklus II	15-17 September 2022
8.	Penyusunan Laporan	18 September 2022

PTK model Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahapan perencanaan dilakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar, mengidentifikasi masalah yang ditemukan saat belajar, menyiapkan dan menyusun instrumen penelitian berupa: silabus, RPP, media pembelajaran, lembar wawancara, dan lembar observasi. Pada tahap tindakan merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan menggunakan media alat music android dan pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dari hasil kegiatan belajar, wawancara dan observasi. Pada tahap pengamatan merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pengamat bisa dari teman sejawat atau guru sendiri. Pada tahap ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. Pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan kelas dengan melakukan pencatatan-pencatatan, perekaman, dokumentasi pada gejala-gejala yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan. Pada tahap refleksi, Pada tahapan ini dilakukan pengulangan kembali apa yang telah dilakukan. Mengungkapkan kembali kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I, dan menyusun rencana pada siklus II.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes keterampilan dalam

memainkan alat music android dan tes evaluasi pada akhir pembelajaran. Dari hasil tes evaluasi dapat diketahui apakah ada peningkatan hasil belajar dan keterampilan memainkan alat musik peserta didik setelah guru menerapkan media alat music android dalam mata pelajaran SBdp materi jenis-jenis alat music.

Berdasarkan bentuk soal yang digunakan dalam tes tulis, maka cara yang dilakukan peneliti untuk menilai hasil belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sedangkan cara menganalisa data nilai keterampilan bermain alat music sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Dari hasil nilai yang diperoleh peserta didik, selanjutnya dicari ketentuan secara klasikal dengan rumus prosentase sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Prosentase keberhasilan

f = Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM

N = Jumlah peserta didik

Adapun kriteria analisis data tersebut adalah sebagai berikut :

90% - 100% = Baik sekali

80% - 89% = Baik

65% - 79% = Cukup

55% - 64% = Kurang baik

0% - 54% = Sangat kurang

(Nurkencana dalam Indarti, 2008:26)

Indikator kinerja dan kriteria keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ditentukan oleh hasil peserta didik secara klasikal dalam menguasai materi jenis alat musik menggunakan media alat musik android mencapai 80% peserta didik mendapat nilai diatas KKM atau tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang diawali dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III UPTD SDN Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 17 peserta didik.

Adapun daftar nama subjek penelitian sebagai berikut.

**Tahap 3.1 Daftar Nama Peserta didik Kelas III UPTD SDN Lembung Gunong 2
Kecamatan Kokop Tahun 2022/2023 Sebagai Subjek Penelitian**

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelas
1	Alviani Zaskia Monica	Perempuan	III
2	Choirotun Nasi'hah	Perempuan	III
3	Firdan Nadira	Perempuan	III
4	Hidayatulloh Ibnu Salman	Laki-laki	III
5	Khoiril Anwar	Laki-laki	III
6	Lailatul Fitria	Perempuan	III
7	M. Hoirul Umam Abriliyu	Laki-laki	III
8	M. Iqbal Muqoddes	Laki-laki	III
9	Maurel Isabela	Perempuan	III
10	Moh. Ali Munafi	Laki-laki	III
11	Moh. Fauzen	Laki-laki	III
12	Mohammad Zidan Latif	Laki-laki	III
13	Muhammad Zubair	Laki-laki	III
14	Navishatul Hasanah	Perempuan	III
15	Nur Aini	Perempuan	III
16	Sabilatul Jennah	Perempuan	III
17	Salimah	Perempuan	III

Sebelum Penelitian Tindakan Kelas dilakukan, peneliti melakukan observasi awal yaitu pra siklus untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran pada peserta didik kelas III UPTD SDN Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Observasi dilaksanakan pada 1 September 2022.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian di UPTD SDN Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Tahap 3.2 Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Alviani Zaskia Monica	50	Tidak Tuntas
2	Choirotun Nasi'hah	50	Tidak Tuntas
3	Firdan Nadira	60	Tidak Tuntas
4	Hidayatulloh Ibnu Salman	70	Tuntas
5	Khoiril Anwar	60	Tidak Tuntas
6	Lailatul Fitria	50	Tidak Tuntas
7	M. Hoirul Umam Abriliyu	60	Tidak Tuntas
8	M. Iqbal Muqoddes	70	Tuntas
9	Maurel Isabela	50	Tidak Tuntas
10	Moh. Ali Munafi	60	Tidak Tuntas

11	Moh. Fauzen	70	Tuntas
12	Mohammad Zidan Latif	50	Tidak Tuntas
13	Muhammad Zubair	60	Tidak Tuntas
14	Navishatul Hasanah	70	Tuntas
15	Nur Aini	70	Tuntas
16	Sabilatul Jennah	60	Tidak Tuntas
17	Salimah	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1010	
Rata-rata		59	
Jumlah Ketuntasan			5 Tuntas
			12 Tidak Tuntas
Presentase Ketuntasan			30% Tuntas
			70% Tidak Tuntas

Pada kegiatan pra siklus pembelajaran SBdp materi jenis alat musik masih berlangsung secara konvensional dan tidak menggunakan media. Dan tidak ada penilaian keterampilan peserta didik, sehingga penguasaan materi jenis alat music belum berhasil. Hal ini ditandai dengan presentase ketuntasan hanya 30% dengan jumlah peserta didik yang tuntas 5 dan yang tidak tuntas 13 peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan pelaksanaan siklus 1 menggunakan media alat music android.

Adapun data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Alviani Zaskia Monica	75	Tuntas
2	Choirotun Nasi'hah	63	Tidak Tuntas
3	Firdan Nadira	50	Tidak Tuntas
4	Hidayatulloh Ibnu Salman	75	Tuntas
5	Khoiril Anwar	75	Tuntas
6	Lailatul Fitria	63	Tidak Tuntas
7	M. Hoirul Umam Abriliyu	75	Tuntas
8	M. Iqbal Muqoddes	63	Tidak Tuntas
9	Maurel Isabela	75	Tuntas
10	Moh. Ali Munafi	75	Tuntas
11	Moh. Fauzen	63	Tidak Tuntas
12	Mohammad Zidan Latif	63	Tidak Tuntas
13	Muhammad Zubair	75	Tuntas
14	Navishatul Hasanah	75	Tuntas
15	Nur Aini	75	Tuntas

16	Sabilatul Jennah	75	Tuntas
17	Salimah	63	Tidak Tuntas
Jumlah		1178	
Rata-rata		69	
Jumlah Ketuntasan			10 Tuntas
			7 Tidak Tuntas
Presentase Ketuntasan			58% Tuntas
			42% Tidak Tuntas

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siklus 1 yang diikuti oleh 17 peserta didik, nilai rata – rata kelas mencapai 69. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 10 peserta didik, sedangkan 7 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM hanya 58%.

Adapun data hasil nilai keterampilan bermain alat musik peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Nilai Keterampilan Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Kemampuan Memainkan Alat Musik					Skor	Nilai	Keterangan
		Pukul	Tekan	Tiup	Pesek	Petik			
		1-4	1-4	1-4	1-4	1-4			
1	Alviani Zaskia Monica	2	3	2	3	3	13	65	Tidak Tuntas
2	Choirotun Nasi'hah	3	3	2	2	3	13	65	Tidak Tuntas
3	Firdan Nadira	2	3	3	2	3	13	65	Tidak Tuntas
4	Hidayatulloh Ibnu S	2	3	2	3	3	13	65	Tidak Tuntas
5	Khoiril Anwar	2	2	2	2	2	10	50	Tidak Tuntas
6	Lailatul Fitria	3	3	3	2	3	14	70	Tuntas
7	M. Hoirul Umam A	2	2	3	3	2	12	60	Tidak Tuntas
8	M. Iqbal Muqoddes	2	3	3	3	3	14	70	Tuntas
9	Maurel Isabela	3	3	2	3	3	14	70	Tuntas
10	Moh. Ali Munafi	2	3	3	3	3	14	70	Tuntas
11	Moh. Fauzen	2	2	3	3	2	12	60	Tidak Tuntas
12	Mohammad Zidan L	4	2	3	3	2	14	70	Tuntas
13	Muhammad Zubair	2	3	3	2	3	13	65	Tidak Tuntas
14	Navishatul Hasanah	3	4	3	3	4	17	85	Tuntas
15	Nur Aini	2	3	3	4	3	15	75	Tuntas
16	Sabilatul Jennah	4	3	3	2	3	15	75	Tuntas
17	Salimah	2	3	3	3	3	14	70	Tuntas
Jumlah							230	1150	
Rata-rata							13	67	

Jumlah Ketuntasan			9 Tuntas
			8 Tidak Tuntas
Presentase Ketuntasan			53 %
			47 %

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil tes keterampilan bermain alat musik siklus 1 yang diikuti oleh 17 peserta didik, nilai rata – rata kelas mencapai 67. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 9 peserta didik, sedangkan 8 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus I presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM hanya 53%.

Rekapitulasi data nilai peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3.5 Data hasil belajar peserta didik Siklus 1

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik = 69		
Nilai diatas KKM (67)	10	58%
Nilai dibawah KKM (67)	7	42%

Tabel 3.6 Data hasil penilaian kemampuan memainkan alat musik siklus 1

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik = 67		
Nilai diatas KKM (67)	9	53%
Nilai dibawah KKM (67)	8	47%

Berdasarkan data rekapitulasi nilai hasil belajar yang mencapai ketuntasan 58% dan nilai keterampilan bermain alat music yang mencapai ketuntasan 53%, Hasil siklus I ini sudah terdapat peningkatan, akan tetapi belum memenuhi target yang hendak dicapai, oleh karena itu masih diperlukan perbaikan pada siklus II.

Adapun data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Alviani Zaskia Monica	88	Tuntas
2	Choirotun Nasi'hah	75	Tuntas
3	Firdan Nadira	88	Tuntas
4	Hidayatulloh Ibnu Salman	88	Tuntas
5	Khoiril Anwar	75	Tuntas
6	Lailatul Fitria	63	Tidak Tuntas

7	M. Hoirul Umam Abriliyu	75	Tuntas
8	M. Iqbal Muqoddes	75	Tuntas
9	Maurel Isabela	88	Tuntas
10	Moh. Ali Munafi	75	Tuntas
11	Moh. Fauzen	75	Tuntas
12	Mohammad Zidan Latif	88	Tuntas
13	Muhammad Zubair	75	Tuntas
14	Navishatul Hasanah	100	Tuntas
15	Nur Aini	100	Tuntas
16	Sabilatul Jennah	100	Tuntas
17	Salimah	63	Tidak Tuntas
Jumlah		1378	
Rata-rata		81	
Jumlah Ketuntasan			15 Tuntas
			2 Tidak Tuntas
Presentase Ketuntasan			88% Tuntas
			12% Tidak Tuntas

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil tes yang diikuti oleh 17 peserta didik, nilai rata – rata kelas mencapai 81. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 15 peserta didik, sedangkan 2 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada pertemuan 2 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM 88%.

Adapun data hasil nilai keterampilan bermain alat musik peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 3.8 Hasil Nilai Keterampilan Peserta Didik Siklus II

No	Nama	Kemampuan Memainkan Alat Musik					Skor	Nilai	Keterangan
		Pukul	Tekan	Tiup	Pesek	Petik			
		1-4	1-4	1-4	1-4	1-4			
1	Alviani Zaskia Monica	3	3	3	3	3	15	75	Tuntas
2	Choirotun Nasi'hah	3	3	4	2	4	16	80	Tuntas
3	Firdan Nadira	3	3	3	2	3	14	70	Tuntas
4	Hidayatulloh Ibnu S	4	3	3	3	3	16	80	Tuntas
5	Khoiril Anwar	2	2	2	3	2	11	55	Tidak Tuntas
6	Lailatul Fitria	3	3	3	3	3	15	75	Tuntas
7	M. Hoirul Umam A	3	2	2	3	2	12	60	Tidak Tuntas
8	M. Iqbal Muqoddes	2	3	3	3	3	14	70	Tuntas
9	Maurel Isabela	3	3	4	3	4	17	85	Tuntas
10	Moh. Ali Munafi	3	3	3	3	3	15	75	Tuntas

11	Moh. Fauzen	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
12	Mohammad Zidan L	4	2	3	3	3	15	75	Tuntas
13	Muhammad Zubair	3	3	3	2	3	14	70	Tuntas
14	Navishatul Hasanah	3	4	3	3	3	16	80	Tuntas
15	Nur Aini	2	3	3	4	3	15	75	Tuntas
16	Sabilatul Jennah	4	3	3	2	3	15	75	Tuntas
17	Salimah	3	3	3	3	3	15	75	Tuntas
Jumlah							250	1250	
Rata-rata							14	74	
Jumlah Ketuntasan									15 Tuntas
									2 TidakTuntas
Presentase Ketuntasan									88 %
									12 %

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil tes keterampilan bermain alat musik siklus II yang diikuti oleh 17 peserta didik, nilai rata – rata kelas mencapai 74. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 15 peserta didik, sedangkan 2 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM 88%.

Rekapitulasi data nilai peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 3.9 Data rekapitulasi hasil belajar peserta didik siklus II

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik = 81		
Nilai diatas KKM (67)	15	88%
Nilai dibawah KKM (67)	2	12%

Tabel 3.10 Data rekapitulasi hasil penilaian kemampuan memainkan alat musik siklus II

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik = 74		
Nilai diatas KKM (67)	15	88%
Nilai dibawah KKM (67)	2	12%

Berdasarkan data rekapitulasi siklus II nilai hasil belajar yang mencapai ketuntasan 88% dan nilai keterampilan bermain alat music yang mencapai ketuntasan 88%, Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti mengambil sikap bahwa pelaksanaan siklus II dalam pembelajaran SBdp materi jenis alat musik menggunakan media alat music android dianggap sudah berhasil dengan presentase ketuntasan 88% dengan kategori baik. Oleh karena itu siklus tidak dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya.

PEMBAHASAN

Berawal dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SBdp materi jenis alat music kelas III UPTD SD Negeri Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop

Kabupaten Bangkalan. Hal tersebut dipicu karena guru masih menerapkan metode konvensional dalam pembelajaran dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Rendahnya hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan hasil pra siklus dari 17 hanya 5 peserta didik yang tuntas dan yang tidak tuntas 12 peserta didik dengan presentase ketuntasan hanya 30%. Pada pembelajaran juga tidak terdapat nilai keterampilan bermain alat music dikarenakan tidak adanya media alat musik. Hal tersebut terjadi karena sekolah tidak memiliki fasilitas alat musik, pengenalan alat musik hanya melalui media gambar saja. Sehingga pemahaman peserta didik tentang jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya hanya bersifat abstrak. Penggunaan media alat musik secara langsung dalam proses pembelajaran akan membantu meningkatkan kegembiraan siswa dalam belajar dan sekaligus juga dapat meningkatkan efektivitas ketercapaian tujuan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Pelajaran Sbdp Materi Jenis Alat Musik Menggunakan Media Alat Musik Android (Aman)*”.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdp materi jenis alat music dilaksanakan dengan dua siklus. Tahapan penelitian ini yaitu, pertama adalah perencanaan, kedua adalah tindakan, ketiga observasi, dan yang keempat adalah refleksi. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pra siklus tanpa menerapkan media alat musik. Pra siklus ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum mengikuti pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dan II. Adapun hasil dalam pembelajaran pra siklus ini hanya 5 peserta didik yang tuntas belajar, sedangkan 12 peserta didik lainnya tidak tuntas belajar. Dalam pengamatan pelaksanaan pra siklus nilai rata-rata kelas hanya dicapai dengan nilai 59. Hasil pelaksanaan pra siklus pada peserta didik kelas V UPTD SDN Lembung Gunong 2 yang mencapai KKM hanya terlihat 30% sedangkan yang belum mencapai KKM terlihat 70%. Kemudian hasil pra siklus ini dibuat acuan untuk melaksanakan kegiatan siklus I dalam pembelajaran SBdp dengan menggunakan alat music android.

Berdasarkan hasil pengolahan data pra siklus kemudian dilakukan pembelajaran siklus I. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 7 September 2022. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I sudah menerapkan penggunaan media alat music android yang sebelumnya telah diinstal oleh semua peserta didik. Dalam pelaksanaan siklus I sudah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata – rata kelas mencapai 69. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 10 peserta didik, sedangkan 7 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM hanya 58%. Sedangkan hasil keterampilan bermain alat music nilai rata-rata kelas mencapai 67. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 9 peserta didik, sedangkan 8 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM hanya 53%.

Hasil pelaksanaan siklus I sudah mengalami peningkatan akan tetapi belum mencapai target ketuntasan yang diinginkan Hal itu terjadi karena pada pertemuan pertama guru baru memperkenalkan media “Alat Musik Android” dan menjelaskan cara menggunakan media

tersebut sehingga peserta didik belum terampil untuk memainkan alat music. Oleh karena itu pembelajaran dilanjutkan pada tahap siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 September 2022. Adapun hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Hal tersebut terbukti dengan hasil tes yang diikuti oleh 17 peserta didik, nilai rata – rata kelas mencapai 81. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 15 peserta didik, sedangkan 2 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada pertemuan 2 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM 88%. Sedangkan hasil keterampilan memainkan alat music yang diikuti oleh 17 peserta didik, nilai rata-rata kelas mencapai 74. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (67) sebanyak 15 peserta didik, sedangkan 2 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM 88%.

Peningkatan hasil belajar dan hasil keterampilan peserta didik dalam mata pelajaran SBdp materi jenis alat music terjadi karena peserta didik telah terampil dalam memainkan alat musik melalui media “Alat Musik Android”. Karena media nya dapat diakses melalui HP sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media “Alat Musik Android” dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan bermain music peserta didik pada pembelajaran SBdp materi jenis alat music pada peserta didik kelas III UPTD SDN Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan tahun pelajaran 2022/2023. Maka berdasarkan hasil diatas, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dianggap baik dan sudah mencapai indikator kebersihan, maka tindakan penelitian ini dianggap sudah selesai.

Salah satu kompetensi guru profesional adalah paedagogik diantaranya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran serta metode dan model pembelajaran (Nurhadi, 2016).

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran menggunakan media “Alat Musik Android” pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan langkah – langkah yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain musik peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I, dan dari Siklus I ke Siklus II. Yaitu dari kategori yang kurang baik menjadi baik.

Data peningkatan kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan hasil belajar pada pra siklus mencapai presentase ketuntasan 30%. Pada siklus I hasil belajar peserta didik mencapai presentase ketuntasan 58%, pada pelaksanaan siklus I telah mengalami peningkatan akan tetapi belum mencapai kriteria yang ditentukan sehingga dilaksanakan siklus II. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan 88% dengan kategori baik.

Data peningkatan hasil keterampilan pra siklus tidak ada karena dalam pembelajaran tidak menerapkan media alat music yang dapat dimainkan secara langsung. Pada siklus I hasil keterampilan bermain alat music peserta didik mencapai presentase

ketuntasan 53%, pada pelaksanaan siklus I telah mengalami peningkatan akan tetapi belum mencapai kriteria yang ditentukan sehingga dilaksanakan siklus II. Pada siklus II hasil keterampilan bermain alat music peserta didik mencapai ketuntasan 88% dengan kategori baik.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media “Alat Musik Android” dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan peserta didik kelas III UPTD SD Negeri Lembung Gunong 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan pada pembelajaran SBdp materi jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan data di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut, Siswa lebih berlatih kembali memainkan alat musik menggunakan media “Alat Musik Android” agar lebih mengasah keterampilan. Kemudian bagi guru, sebagai seorang guru yang profesional hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik agar pemahaman peserta didik lebih mudah dan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Moh. 2002. Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Makalah disampaikan dalam Seminar Pendidikan.
- Arif Sadiman. dkk, 2011. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Mu'alimin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah.
- Nurhadi, A. (2016). *Profesi Keguruan: Menuju Pembentukan Guru Profesional*. Kuningan: Goresan Pena.
- Fauzan, Fadhilah Fatan(dkk). 2021. *Penerapan Teknologi Augmented Reality (Ar) Dan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Alat Musik Modern Untuk Anak Anak*. (Online). (Jurnal e-Proceeding of Applied Science : Vol.7, No.6 Desember 2021; halaman 1; diakses tanggal 5 Oktober 2022).
- Hamalik Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, Nur(dkk). 2022. *Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Ansambel Pianika Menggunakan Metode Tutor Sebaya Kelas V Sd Di Sd Negeri Gedong*. (online). (Jurnal Pendidikan Dasar Volume 3 Nomor 1, 2022. Hal 25-35. e-ISSN. 2746-1211; diakses tanggal 12 Oktober 2022).
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratumanan, Tanwey Gerson. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Widayati, Naning. 2020. *Modul Pembelajaran Seni Budaya*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Widayati,W. Martono, B., dan Mardiana, N. 2018. Model Diskusi pada Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru. *Jurnal Ilmiah : FONEMA*. 1 (2): 138-151.