

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BERMAIN ALAT MUSIK LOKAL MELALUI APLIKASI “LEDENG”

Leo Wahyudi

Guru UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan

Email : leowahyudi65@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media “LEDENG” untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik juga keterampilan peserta didik dalam memainkan alat musik angklung Dhang Bigih pada kelas 5 UPTD SD Negeri Tramok 2. Penelitian ini berlatar belakang bahwa tingkat berhasilnya kegiatan pembelajaran di suatu kelas dapat dipengaruhi oleh pendidikan seni budaya dan kerampilan. Maka hal yang perlu perhatian ialah bagaimana penyediaan fasilitas kegiatan pembelajaran seni budaya dan keterampilan agar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan pada awal pertemuan akhirnya siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Penelitian ini peneliti memilih desain pengembangan. Rencana dalam permainan ini berupa aktifitas siswa untuk belajar memainkan alat musik menggunakan aplikasi yang berupa buku, namun di dalamnya terdapat alat musik Angklung Dhang Bigih yang dapat dimainkan oleh peserta didik. Penerapan pengembangan media “LEDENG” dilakukan di kelas V UPTD SD Negeri Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. Siswa berjumlah 17 orang pada tahun ajaran 2022/2023. Pada pertemuan I menggunakan media “LEDENG” Rata-rata nilai peserta didik yaitu 65,71 dengan peserta didik yang nilainya mencapai KKM sebanyak 8 orang dan 9 orang belum mencapai KKM, dengan presentase ketuntasan sebesar 47,06%. Setelah pertemuan II terjadi peningkatan keterampilan memainkan media dengan 15 peserta didik mampu mencapai KKM atau tuntas yang memiliki presentase ketuntasan 88,24%. Hal tersebut terjadi karena peserta didik telah terampil dalam memainkan alat musik melalui media “LEDENG”. Karena medianya dapat diakses melalui HP sehingga peserta didik mampu belajar secara mandiri.

Kata Kunci: LEDENG, hasil belajar, alat musik tradisional

PENDAHULUAN

Arti pendidikan menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha secara sadar dan direncanakan agar terwujudnya suasana proses kegiatan pembelajaran secara aktif mengembangkan potensinya bertujuan untuk mempunyai kemampuan spiritual, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat, dan negara. Sedangkan, Ki Hajar Dewantoro sebagai bapak pendidikan Nasional Indonesia menyatakan pendidikan adalah tuntutan ada pada tumbuhnya anak-anak, selain itu arti dari pendidikan yaitu menuntun semua kodrat yang terdapat pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Sehingga, dapat diartikan pula bahwa pendidikan suatu proses yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam mengurus kehidupannya sendiri untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan ketika dewasa nanti. Oleh sebab itu, Ki Hajar Dewantara juga memaparkan suatu tujuan pendidikan ialah memajukan

kesempurnaan hidup ialah kehidupan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

Pendidikan yang dibagikan pada anak-anak salah satunya ialah pendidikan seni. Seni sebagai suatu bidang yang dasarnya diri dalam keindahan yang memiliki peran signifikan untuk pendidikan seni kedepannya. Dari beberapa abad sebelum Masehi yang lalu, seni telah masuk di dalam dunia pendidikan. Keindahan sebagai elemen dasar digunakan di dalam pendidikan seni sebagai sarana peningkatan intelektual (Sunarto, 2016).

Sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara ialah kehidupan anak dituntun agar selaras dgn alam dan masyarakatnya, maka anak-anak pun diharapkan memiliki rasa menjaga dan melestarikan kesenian yang ada di sekitar lingkungannya. Namun, hal ini mengalami kendala dalam proses mewujudkannya dikarenakan banyak guru yang belum memiliki keterampilan dalam kesenian. Salah satu kesenian yang diajarkan pada anak-anak adalah seni musik.

Bermusik ialah suatu bunyi yang diutarakan kedalam irama yang beraturan & melodis yang indah. Musik terbentuk memakai berbagai media seperti suara yang muncul dari manusia dan instrumen musik. Penjelasan musik kata Ardipal (dalam Rahman, F. dkk. 2018) menyatakan bahwa musik ialah media untuk menyatakan suatu seni dan telinga sebagai pendengarnya. Selain itu didalamnya ada unsur – unsur musik yaitu ritme, melodies, ekspresi dan strukturnya lagu yang terbentuk dalam satu kesatuan.

Pendidikan seni yang diberikan di Sekolah Dasar biasanya hanya dilakukan secara konvensional. Hal ini membuat peserta didik hanya sekedar mengingat pengertian suatu tangga nada tanpa mengetahui cara penggunaannya. Seperti yang ditemui di UPTD SD Negeri Tramok 2, pendidikan seni dilakukan secara konvensional dikarenakan sekolah tidak memiliki fasilitas untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam memahami alat musik, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik bersifat abstrak.

Alat musik modern pada umumnya memiliki harga yang cukup mahal. Dalam proses pemenuhan fasilitas penunjang pendidikan seni dibutuhkan persiapan yang sangat matang. Akan tetapi, sebagai tenaga pendidik perlu melakukan usaha dalam mencari alternatif lain dalam memberikan pendidikan seni terhadap peserta didik. Sehingga, langkah baiknya tenaga pendidik mengenalkan alat musik tradisional atau lokal pada peserta didik dalam pemenuhan Pendidikan seni juga sekaligus dapat melestarikan budaya daerah itu sendiri.

Di sekitar lingkungan UPTD SD Negeri Tramok 2 terdapat alat musik tradisional yang dimiliki warga Kecamatan Kokop, yaitu Angklung Dhang Bigih. Angklung Dhang Bigih ini ada yang menyebut sebagai Angklung Bulu Ajem (angklung bulu ayam), karena pada bagian angklung tersebut ditambahkan dengan hiasan bulu ayam serta ketika pada saat pementasan pembukaan syair kéjung témor penembangnya melantunkan syair yang menyebutkan bulu ayam, sehingga dikenal juga dengan sebutan angklung bulu ayam.

Angklung Dhang Bigih diciptakan khusus untuk menunaikan janji nazar, tidak dipentaskan dalam acara pernikahan atau acara lainnya.. Kesenian musik angklung Dhang Bigih dimainkan oleh delapan orang yang terbagi atas enam orang bermain angklung, seorang pemain bermain gendang, dan seorang pemain meniup terompet (serbuhngan). Enam orang pemain angklung tersebut, salah satunya bertugas melantunkan sya'er kéjung

témor sambil memainkan angklung. Pada zaman dahulu, ketika pementasan anklung ini sudah dimulai, kéjung témor sudah dilantunkan, tarian tradisonal Madura sudah dimainkan, para orang tua yang menyaksikan dan menyimak pementasan tersebut bercucuran air mata. Bulu kuduk terasa berdiri, karena paham akan makna yang tersirat dalam syair kéjung témor tersebut. Maknanya sarat dengan petuah kuno yang berisi ajaran luhur agama Islam.

Banyak orang sekitar Kecamatan Kokop ini belum mengetahui Angklung Dhang Bigih ini karena angklung tersebut sangat dikeramatkan dan mengakibatkan anak – anak jaman sekarang tidak mengetahui bahwa daerahnya sendiri telah memiliki alat musik tradisional. Alat musik ini tidak diperbolehkan dimainkan oleh sembarangan orang dan hanya keturunan petuah yang memiliki angklung ini yang diperbolehkan memainkannya dan memilikinya, sehingga alat music ini bisa saja punah.

Disinilah tugas seorang tenaga pendidik untuk berinovasi dalam memberikan pendidikan seni musik dan juga dapat melestarikan alat musik tradisional daerah. Tenaga pendidik dituntut agar dapat menghubungkan antara permainan alat music tradisional dengan kecanggihan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam bermain musik.

Dari paparan latar belakang, peneliti tertarik mengangkat masalah tersebut sebagai fokus meneliti dengan cara memformulasikan judul, peningkatan hasil belajar bermain alat musik lokal melalui aplikasi “LEDENG” pada peserta didik UPTD SD Negeri Tramok 2. Dengan adanya penelitian yang dilaksanakn bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan keterampilan peserta didik dengan menggunakan media aplikasi LEDENG pada kelas 5 UPTD SD Negeri Tramok 2.

Konsep/Teori yang Melandasi Karya Inovasi Pembelajaran

Pengertian Pembelajaran

Menurut Mujtahidin (2014) Pembelajaran memiliki makna yang terdapat kegiatan mengajarkan dan belajar, yang dimana pihak yang mengajarkan adalah pendidik dan yang belajar adalah siswa atau anak yang orientasinya dalam kegiatan mengajarkan materi yang orientasinya pada mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik anak untuk sasaaran kegiatan pembelajaran. Menurut Darsono (dalam Mujtahidin 2014) Pembelajaran adalah satu kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang pendidik sehingga perilaku siswa terjadi perubahan menuju yang lebih baik. Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, pembelajaran adalah kegiatan transfer pengetahuan, keterampilan, sikap oleh guru kepada siswa. Guru berperan sebagai tolak ukur siswa untuk menggapai perubahan yang lebih bagus. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pengertian Hasil Belajar

Pernyataan Purwanto (2016) hasil dari pembelajaran dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuk yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian “hasil” menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Pengertian “belajar” dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan prilaku pada individu yang belajar. Menurut Wingkel (dalam Purwanto 2016) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia

berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Smpson, dan Harrow mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengertian lain menurut Susanto (2013) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, 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 dalam penelitian ini hanya pada ranah kognitif yang hanya mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang telah disampaikan. Hasil belajar berupa nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan tes hasil belajar.

Musik Tradisional

Menurut Sedyawati (dalam Setyawan, 2018) Musik tradisional adalah music yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Pengertian tradisional dalam perkembangan seni pertunjukan adalah proses penciptaan seni di dalam kehidupan masyarakat yang menghubungkan subjek manusia itu sendiri terhadap kondisi lingkungan.

Menurut Purba (dalam Setyawan, 2018), music tradisional tidak berarti di dalamnya mengandung unsur-unsur yang bersifat kuno atau ketinggalan zaman. Namun, musik tradisional adalah music yang memiliki ciri khas dan mencerminkan kebudayaan suatu etnis atau masyarakat.

Music tradisional adalah music yang berakar pada tradisi masyarakat tertentu, maka keberlangsungannya dalam konteks masa kini merupakan upaya pewarisan secara turun-temurun masyarakat sebelumnya bagi masyarakat selanjutnya.

Teknologi

Makna teknologi asalnya dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti 'keahlian' dan *logia* yang berarti 'pengetahuan'. Pada pengertian yang lebih sempitnya, teknologi berfokus pada objek benda yang dipakai untuk memudahkan aktifitas manusia, seperti mesin, berakas, atau perangkak keras.

Pada pengertian yang luasnya lagi adalah teknologi diantara pengertian sistem, organisasi dan juga teknik. Walaupun begitu, dengan iringan waktu perkembangan dan kemajuan zaman, arti teknologi jadi semakin luas, maka pada saat ini teknologi ialah sebuah konsep yang ada kaitan dengan jenis pemanfaatan dan pengetahuan tentang alat dan keahlian, serta bagaimana kemampuannya memberi pengaruh pada kemampuan manusia dalam pengendalian dan perubahan sesuatu yang ada di sekitarnya. Maka teknologi ialah semacam tangan manusia dalam pemanfaatan alam dan suatu yang ada pada sekeliling secara maksimal. Maka dari itu, secara sederhana teknologi memiliki tujuan untuk kemudahan dalam memenuhi kebutuhan manusia.

Hasil Inovasi yang Relevan

Berdasarkan hasil pengujian oleh Zudha dan Cindy (2022), didapatkan hasil bahwa penggunaan alat musik kesenian reog Ponorogo dan objek 3D bagi anak dengan augmented reality "AR alat music kesenian Reog Ponorogo" mampu menjadi solusi alternatif bagi anak-anak untuk mengenal alat musik tradisional dan juga dapat

melestarikan dengan cara modern. Dan nilai aspek yang didapatkan dari pengujian fungsional semua fitur yang ada menunjukkan tingkat keberhasilan yang cukup tinggi, sehingga kelayakan aplikasi dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan penelitian Nadya Putri (2012) Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan Uji Mann Whitney yang menghasilkan $U_{hit} > U_{tab}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian perhitungan $U_{hit} = 1 > U_{tab} 0$ untuk $n = 4$ berarti dapat disimpulkan bahwa pada taraf signifikan 95% atau $\alpha = 0,05$ maka penggunaan media video dapat meningkatkan kemampuan mengenal alat musik daerah bagi anak tunagrahita ringan kelas DIII/C di SDLB N 20 Nan Balimo Kota Solok.

KARYA INOVASI PEMBELAJARAN

Ide Dasar

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar meliputi seni tari, seni musik, seni rupa, seni drama. Tujuan dari pembelajaran seni budaya dan keterampilan yaitu peserta didik dapat mengembangkan kreativitas. Dalam mencapai tujuan pembelajaran seni budaya banyak dilakukan melalui kegiatan praktek, salah satunya adalah praktek dalam memainkan alat musik.

Pembelajaran praktek memainkan alat musik tidak dapat dilaksanakan karena tidak tersedia media alat musik di sekolah. Begitu juga dengan UPTD SDN Tramok 2 yang tidak memiliki satu pun jenis alat musik. Sehingga dalam pembelajaran hanya menggunakan media gambar. Akibat dari keterbatasan media dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik tidak memiliki keterampilan dalam bermain alat musik dan juga buta nada. Hal ini pun juga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka harus ditemukan solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Penulis membuat sebuah media alat musik berbasis teknologi yang diberi nama "LEDENG". Tujuan dari media ini adalah agar peserta didik dapat mempraktekkan secara langsung cara memainkan alat musik Angklung Dhang Bigih. Maka harapannya adalah peningkatan hasil belajar anak.

Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran

Memainkan alat musik dapat membantu tingkat kecerdasan dan emosional seseorang, menumbuhkan daya imajinasi yang tinggi, motivasi dan harmonisasi peserta didik dalam menanggapi setiap fenomena sosial budaya yang seringkali muncul. Oleh karena itu kegiatan ini bertujuan seperti halnya seperti tujuan pendidikan ada umumnya. Mengacu pada hal ini, "LEDENG" adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga keterampilannya dalam memainkan alat musik. Media "LEDENG" ini berupa buku berbentuk aplikasi dan terdapat alat musik di dalamnya yang dapat dimainkan oleh peserta didik.

Proses Penemuan/Pembaharuan

"LEDENG" ini merupakan sebuah buku berbentuk aplikasi yang didalamnya terdapat alat musik Angklung Dhang Bigih yang jika ditekan akan memunculkan nada dari alat musik tersebut. Proses pembuatan media ini meliputi identifikasi awal (materi yang diperlukan), pembuatan media, uji coba media dan evaluasi kebermanfaatan. Kebutuhan

pengembangan media “LEDENG” yang digunakan dalam implementasi ide dasar rancangan inovasi pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut.

Mengunjungi pemilik Angklung Dhang Bigih



Membuat design buku melalui Canva



Memasukkan suara Angklung menggunakan aplikasi Flipbuilder



Mengubah buku menjadi aplikasi dengan bantuan aplikasi website 2 apk builder



Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran

Penerapan media “LEDENG” dilakukan di kelas V UPTD SDN Tramok 2 dengan peserta didik berjumlah 17 orang. Adapun Langkah-langkah penggunaan media “LEDENG” adalah sebagai berikut.

- Peserta didik sebelumnya sudah dihimbau untuk membawa HP android ke sekolah
- Membagikan media “LEDENG” melalui grup WhatsApp wali murid
- Peserta didik menginstall media “LEDENG” di HP android masing-masing
- Peserta didik mulai mengoperasikan media “LEDENG”
- Peserta didik membaca mengenai sejarah dari Angklung Dhang Bigih
- Peserta Didik menyimak penjelasan dari guru
- Peserta didik menyimak contoh cara memainkan Angklung yang ada dalam media “LEDENG” dengan sebuah lagu
- Peserta didik memainkan Angklung sesuai not lagu yang sudah disediakan dalam buku
- Peserta didik membuat konten bermain Angklung

Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Data nilai hasil belajar peserta didik pertemuan 1 sebagai berikut.

Table 1 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Nilai siswa	Keterangan
1	Abdur Rohman	60	Tidak Tuntas
2	Aisya Rohmatul Madinah	75	Tuntas
3	Aisyatul Ulya	80	Tuntas
4	Alamudin	69	Tuntas
5	Alfinatul Mufidah	75	Tuntas
6	Fiqi Ardiansyah	60	Tidak Tuntas
7	Isenur Rohman	63	Tidak Tuntas
8	Ismi Ilzamul Mubarak	63	Tidak Tuntas
9	Istiq Lala	63	Tidak Tuntas
10	Miftahur Rohmah	68	Tuntas
11	Moh. Ali Nuruddin	60	Tidak Tuntas
12	Moh. Nurur Rohman	60	Tidak Tuntas
13	Putri Nur Fadilah	75	Tuntas
14	Reihan	60	Tidak Tuntas
15	Salimah	50	Tidak Tuntas
16	Samsuri	68	Tuntas
17	Ulfa Romli	68	Tuntas

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil tes pertemuan 1 yang diikuti oleh 17 siswa, nilai rata – rata kelas mencapai 65,71. Dari 17 siswa, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (65) sebanyak 8 peserta didik, sedangkan 9 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada pertemuan 1 presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 47,06%.

Data nilai hasil belajar siswa pertemuan 2 sebagai berikut.

Table 2 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Nilai siswa	Keterangan
1	Abdur Rohman	70	Tuntas
2	Aisya Rohmatul Madinah	80	Tuntas
3	Aisyatul Ulya	85	Tuntas
4	Alamudin	75	Tuntas
5	Alfinatul Mufidah	75	Tuntas
6	Fiqi Ardiansyah	70	Tuntas
7	Isenur Rohman	72	Tuntas
8	Ismi Ilzamul Mubarak	70	Tuntas
9	Istiq Lala	70	Tuntas
10	Miftahur Rohmah	75	Tuntas
11	Moh. Ali Nuruddin	60	Tidak Tuntas
12	Moh. Nurur Rohman	60	Tidak Tuntas
13	Putri Nur Fadilah	80	Tuntas
14	Reihan	70	Tuntas
15	Salimah	70	Tuntas
16	Samsuri	75	Tuntas
17	Ulfa Romli	75	Tuntas

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil tes pertemuan 2 yang diikuti oleh 17 siswa, nilai rata – rata kelas mencapai 72,47. Dari 17 peserta didik, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (65) sebanyak 15 peserta didik, sedangkan 2 peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada pertemuan 2 presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 88,24%.

Rekapitulasi Data Nilai Hasil Belajar

Data hasil penilaian kemampuan memainkan alat music

Tabel 3 Rekapitulasi Data Nilai Hasil Belajar

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik Pertemuan 1= 65,71				
Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pertemuan 2 = 72,47				
	Jumlah Siswa		Persentase	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai diatas KKM (65)	8	15	47,06%	88,24%.
Nilai dibawah KKM (65)	9	2	52,94%	11,76%

ANALISIS HASIL APLIKASI PRAKTIS INOVASI PEMBELAJARAN

Peningkatan keterampilan memainkan alat jenis melalui media “LEDENG” pada peserta didik kelas V UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop, pada pertemuan 1 dan pertemuan 2. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

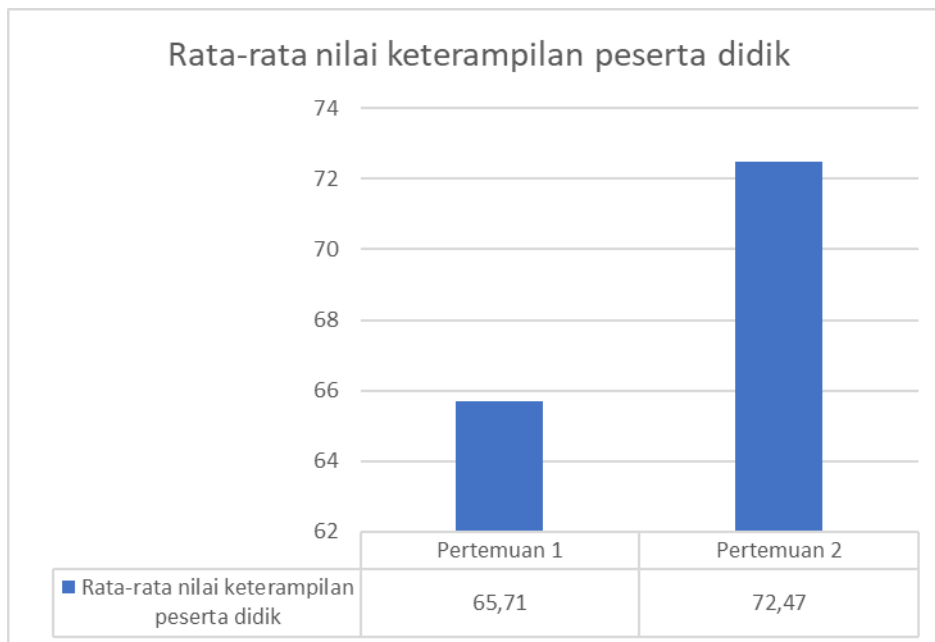
Perbandingan pertemuan 1 menggunakan media “LEDENG” dan pertemuan 2 menggunakan media “LEDENG”.

Tabel 4 Perbandingan Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

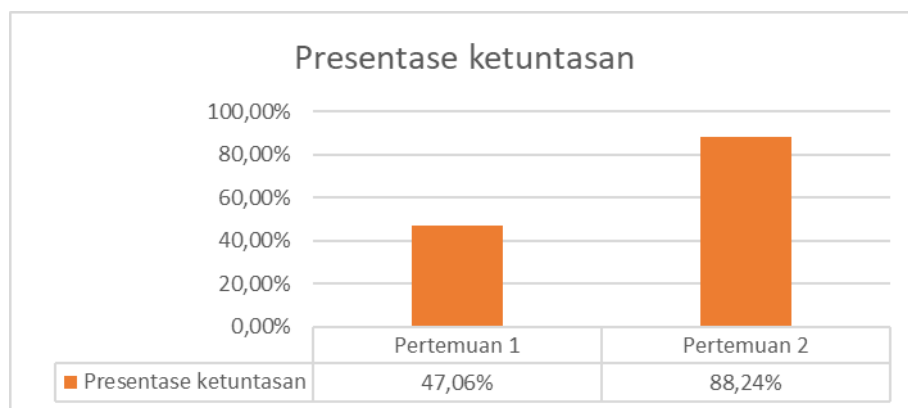
Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Rata-rata nilai keterampilan peserta didik	65,71	72,47
Presentase ketuntasan	47,06%	88,24%

Dari tabel diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram grafik berikut ini!

Rata-rata nilai keterampilan peserta didik



Presentase Ketuntasan



Pada pertemuan 1 menggunakan media “LEDENG”, masih banyak peserta didik yang nilai nya belum mencapai KKM. Rata-rata nilai peserta didik yaitu 65,71 dengan peserta didik yang nilainya mencapai KKM sebanyak 8 orang dan 9 orang belum mencapai KKM, dengan presentase ketuntasan sebesar 47,06%. Hal itu terjadi karena pada pertemuan pertama guru baru memperkenalkan media “LEDENG” dan menjelaskan cara menggunakan media tersebut sehingga peserta didik belum terampil untuk memainkannya. Setelah pertemuan II terjadi peningkatan keterampilan memainkan media 15 peserta didik mampu mencapai KKM atau tuntas dan 2 peserta didik tidak tuntas atau masih berada dibawah KKM dengan presentase ketuntasan 88,24%. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 85 dan nilai terendah 60 dengan nilai-nilai rata-rata kelas adalah 72,47. Hal tersebut terjadi karena peserta didik telah terampil dalam memainkan alat musik melalui media “LEDENG”. Karena medianya dapat diakses melalui HP sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Dengan demikian dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa penggunaan media “LEDENG” dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan memainkan alat musik pada siswa kelas III UPTD SDN Tramok 2 Kecamatan Kokop tahun pelajaran 2022/2023. Guru profesional salah satu cirinya adalah selalu melakukan inovasi dalam pembelajarannya (Nurhadi, 2016).

DISEMINASI

Setelah karya inovatif ini dipergunakan untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan keterampilan memainkan alat musik, kemudian alat ini didiseminasikan kepada teman sejawat di lingkungan sekolah, namun ada permasalahan yang timbul yaitu minat para guru untuk membuat inovasi alat peraga cenderung masih rendah karena para guru belum terampil menggunakan teknologi.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran menggunakan media “LEDENG” pada mata pelajaran 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 pertemuan 1 mencapai 65,71. Dari 17 siswa. Yang mendapatkan nilai memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 8 siswa, sedangkan 9 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada siklus 1 presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 47,06%. Berdasarkan data hasil pertemuan 2 yang diikuti oleh 17 siswa, nilai rata – rata kelas mencapai 72,47. Dari 17 siswa, yang nilainya sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 15 siswa, sedangkan 2 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada pertemuan 2 presentase ketuntasan siswa yang mencapai KKM hanya 88,24%.

DAFTAR PUSTAKA

- Mujtahidin. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya : CV. Salsabila Putra Pratama.
- Nurhadi, A. (2016). *Profesi Keguruan: Menuju Pembentukan Guru Profesional*. Kuningan : Goresan Pena.

- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Nadya. 2012. Efektivitas Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah pada Pembelajaran IPS Bagi Anak Tuna Grahita Ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 1 (2).
- Rahman, Fauziah dkk. 2018. Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 1 Sungayang Kab. Tanah Datar. *jurnal Ilmiah Pendidikan Seni* Pertunjukan 7 (1).
- Setyawan, Dedy. 2018. Mengenalkan Alat Musik Tradisional Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Suling Bambu di SD Inpres Rutosoro. *Jurnal Akrab Pekanbaru* 3 (3).
- Sunarto. 2016. *Konsep Seni dalam Estetika Ekspresivisme*. Yogyakarta: PT. Kanisiu.
- Surya D.P, Zudha dan Cindy Taurusta. 2022. Penerapan Augmented Reality pada Alat Musik Kesenian Reog Ponorogo Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Inovasi Teknologi UN PGRI*.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.