

## **PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SMPN 12 SURABAYA MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF *MICROSOFT SWAY***

**Victor Bintang Gemilang**

Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
victor.18040@mhs.unesa.ac.id

**Raden Roro Maha Kalyana Mitta Anggoro**

Program Studi S1 Seni Musik  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
radenanggoro@unesa.ac.id

### **ABSTRAK**

Teknologi dalam dunia pendidikan semakin menunjukkan perannya. Oleh sebab itu pemanfaatan media belajar semakin variatif dan interaktif. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan media berbasis teknologi ialah kegiatan pembelajaran Seni Musik di SMPN 12 Surabaya. Penelitian ini bertujuan menganalisis pembelajaran Seni Musik di SMPN 12 Surabaya melalui multimedia interaktif *Microsoft Sway*. Teori sebagai landasan penelitian ini ialah multimedia interaktif, *Microsoft Sway*, dan pembelajaran Seni Budaya khususnya bidang musik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian antara lain: kepala sekolah, guru Seni Budaya, dan siswa. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Dalam tahap analisis data dimulai dari proses reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Kegiatan belajar diamati melalui instrumen penelitian yang dianalisis menggunakan Skala *Likert*. Proses pembelajaran melalui beberapa tahap yakni; pembuatan media, proses pembelajaran selama empat pertemuan serta tahap evaluasi untuk mengamati respon dan hasil belajar siswa. Temuan penelitian mengenai proses pembelajaran melalui *Microsoft Sway* termasuk kategori efektif dengan rata-rata 87,5%. Hasil belajar siswa melalui proyek sajian vokal grup mendapatkan rata-rata nilai 91.06. Media pembelajaran yang interaktif, dapat memotivasi siswa dalam belajar yang membuat akselerasi penyerapan materi lebih meningkat yang dapat berimplikasi pada hasil belajar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Microsoft Sway*, Seni Budaya, Seni Musik.

### **ABSTRACT**

*Technology in realm of education is increasingly showing its role. Therefore, the use of learning media is more varied and interactive. One of the activities that utilize technology-based media is music learning activities at SMPN 12 Surabaya. This study aims to analyze music learning at SMPN 12 Surabaya through interactive multimedia, namely Microsoft Sway. The theories those are used as the basis for this research are: interactive multimedia, Microsoft Sway, and arts and culture learning, especially in realm of music. This study used quantitative-*

*qualitative approach with data collection techniques included: interview, observation, and documentation. Research subjects included: school principal, arts and culture teachers, and also students. The data validity using triangulation techniques. In the data analysis stage, starting from the data reduction process, data presentation, and conclusions. Learning activities were observed through research instruments which were analyzed using Likert Scale. The learning process has gone through several stages, namely; making media, the learning process for four meetings and the evaluation stage to observe student responses and learning outcomes. Research findings regarding the learning process through Microsoft Sway are in the effective category with an average of 87.5%. Students' learning outcomes through the group vocal presentation project got an average score of 91.06. Interactive learning media can motivate students in learning which makes the acceleration of material absorption got increased, which can have implications for learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning Media, Microsoft Sway, Arts and Culture Education, Music Education.*

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya zaman, teknologi semakin menunjukkan perannya dalam dunia pendidikan. Dengan semakin canggih teknologi menyebabkan penggunaan metode pembelajaran langsung atau konvensional kian beralih ke metode teknologi digital. Sejak tahun 2020, dunia pendidikan menghadapi tantangan dan modifikasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Bukan tanpa sebab, yakni oleh karena pandemi wabah virus yang melanda dunia yaitu *corona virus disease-2019* (Covid-19). Hal ini berdampak pemerintah mencanangkan larangan terbentuknya kerumunan, perkumpulan orang, dan keramaian untuk menghindari penyebaran virus corona. Ditegaskan pula melalui surat edaran Mendikbud No 4 tahun 2020, yang dimana di dalam surat tersebut mewajibkan pembelajaran dilakukan di rumah atau pembelajaran secara dalam jaringan (Daring), yang kemudian segala proses pembelajaran bergantung pada jaringan teknologi dan media belajar *Online*. Pembelajaran daring menurut Kuntarto (2017), adalah pembelajaran yang dimana mempertemukan peserta didik dan pendidik di dunia maya yang memanfaatkan teknologi dan jaringan internet. Sebagian besar sekolah pada jenjang sekolah dasar dan menengah di Kota Surabaya sudah menerapkan pembelajaran daring atau *online* salah satunya SMP Negeri 12 Surabaya. Berdasarkan pengamatan dan wawancara kepada Bapak Budi Hariyanto, S.Pd. guru mata pelajaran Seni Budaya kelas IX di SMP Negeri 12 Surabaya pada tanggal 10 September 2021, di peroleh gambaran bahwa kreativitas dan minat belajar siswa rendah, hal tersebut ditandai dari respon siswa sebagai berikut: (1) cenderung monoton, pengetahuan peserta didik terbatas pada apa yang diperoleh dari guru, (2) siswa cenderung kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, dan pendapat.

Undang-undang yang mengatur sistem pendidikan yang ada di Indonesia adalah Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada pasal 3, fungsi dari pendidikan nasional sendiri ialah mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian karakter serta peradaban bangsa guna meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa yang cakap, berilmu, dan kreatif. Pendidikan merupakan kebutuhan pokok dan mutlak yang harus dipenuhi selama hidup manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif (UU RI No 20 tahun 2003).

Dengan demikian, pendidikan memang harus senantiasa menjadi nilai penting dan terus dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas kehidupan dari satu generasi ke generasi lain. Pada era ini merupakan era abad 21, yang dimana pada era ini karakteristik peserta didik mulai berubah sehingga pendidikan mau tidak mau untuk menyesuaikan karakteristik mereka. Sebenarnya tidak sedikit hal yang dapat dilakukan oleh pendidik atau instansi pendidikan untuk memenuhi tujuan tersebut, salah satunya adalah membuat pembelajaran yang menarik dan kreatif agar peserta didik dapat menemukan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu upaya yang dapat dilakukan ialah meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat dilaksanakan melalui perubahan dan perbaikan komponen pembelajaran termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Selain membuat peserta didik semakin termotivasi dan minat untuk belajar, media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa dalam berpikir kreatif dan dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu, dan membuat materi yang disampaikan lebih menarik dan terstruktur. (Azhar Arsyad dalam Ajeng 2018: 6). Salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat di setiap jenjang pendidikan ialah pelajaran Seni Budaya. Seni Budaya diartikan sebagai salah satu program inti dalam sekolah sebagai lembaga formal yang berfokus pada pengembangan sikap dan perilaku kreatif, etis, dan estetis peserta didik.

Pada masa pandemi ini memang sulit untuk dapat melaksanakan pembelajaran Seni Budaya secara maksimal. Ini disebabkan pada mata pelajaran Seni Budaya terdapat kompetensi yang harus dicapai, tidak hanya tentang pengetahuan namun juga tentang keterampilan. Tinggal bagaimana kreativitas guru untuk bisa menciptakan pembelajaran yang aktif meskipun di masa pandemi seperti ini. Untuk merealisasikan pembelajaran daring, bermacam-macam aplikasi teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau daring tersebut, seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Whatsapp*, *Office 365*, dan sebagainya. Seperti yang dikemukakan oleh Siddiqui dan Tajinder (2016), yakni: “...*Social media gives a way to the students to effectively reach each other in regards to class ventures, bunch assignments or for help on homework assignments*”. Mereka menyatakan bahwa, sosial media dapat memberi keefektifan untuk mencapai satu sama lain kelas usaha (pembelajaran), dan membantu dalam memudahkan tugas dan pekerjaan rumah. Memang benar secara logika dan pikiran

pembelajaran daring dapat membantu peserta didik dan pendidik untuk mencapai pembelajarannya secara jarak jauh, namun hambatan terbesar dari pembelajaran ini ialah bagi peserta didik yang tidak mampu menggunakan gawai dan aplikasi yang digunakan oleh sang fasilitator untuk memberikan pembelajaran *online* seperti *online meeting* (pertemuan virtual) akan sangat kesusahan, karena peserta didik harus mempunyai alat komunikasi dengan spesifikasi dan kestabilan jaringan internet yang mumpuni agar dapat mengikuti pembelajaran.

Jika diamatai gaya belajar peserta didik pada abad 21 ini, mereka sangat terampil menggunakan perangkat *smartphone* dan sejenisnya. Hal ini disebutkan juga pada Modul Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 yang ditulis oleh Pujiriyanto (2019). Diakui atau tidak peserta didik abad 21 seringkali memperoleh informasi lebih aktual daripada materi yang disampaikan oleh guru. Karena informasi dengan format digital baik terstruktur atau tidak telah menjadi *big data* yang mudah diakses. Sehingga pembelajaran peserta didik di abad 21 ini tidak tersekat dalam batas ruang, waktu, dan buku paket yang harus habis selama semester tahun ajaran, mereka bisa belajar dimana dan kapan saja.

Ketidaktepatan dalam memilih media akan berdampak pada psikologis siswa dimana siswa akan mengalami kejenuhan dalam menerima materi, sehingga materi kurang dapat dicerna secara optimal. Mengingat karakter dan kebutuhan tiap siswa yang berbeda-beda, maka pentingnya seorang pendidik memanfaatkan media yang variatif dan interaktif, sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa kembali. Teknologi menghadirkan banyak aplikasi yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengembangkan sebagai bahan ajar khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya.

Salah satu pengaruh yang signifikan teknologi terhadap pembelajaran abad 21 ini menurut Pujiriyanto (2019) ialah adanya kemudahan akses terhadap sumber belajar digital untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Komponen pembelajaran abad 21 yang meningkat interaksinya satu sama lain, yaitu: (1) aktifitas guru, (2) desain pembelajaran online, (3) data sebagai sumber belajar (*big data*), (4) strategi pembelajaran *online*, dan (5) unjuk kerja peserta didik. Berdasarkan komponen-komponen tersebut, siswa bersama guru diharapkan dapat menguasai teknologi dan media digital, serta menciptakan pembelajaran yang inovatif dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Frydenberg dan Andone (dalam Wijaya, Sudjimat, 2016:267) yang mengungkapkan bahwa dalam menghadapi pembelajaran di abad 21 setiap orang baik itu peserta didik maupun pendidik harus memiliki keterampilan berpikir kritis, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi.

Proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan memupuk minat peserta didik dalam belajar, kegiatan belajar yang menyenangkan akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Sandjaja dalam (Ikbal, 2011:23) minat merupakan suatu perasaan yang mengakibatkan seseorang berusaha untuk mencari,

terdorong, dan ataupun mencoba aktivitas-aktivitas dalam hal tertentu. Maka dari itu, hadirnya media dalam pembelajaran sangat diperlukan, sebab media mempunyai andil terhadap pencapaian tujuan pembelajaran seperti *Microsoft Sway*. Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Dengan memanfaatkan media belajar *Microsoft Sway*, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam belajar.

*Microsoft Sway* merupakan salah satu program di *Microsoft Office 365* yang berbasis *cloud* atau awan. *Sway* bukan software yang diinstal di PC atau Laptop, namun dalam pengoperasiannya ialah berbasis web. Aplikasi ini dapat membantu dalam membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Dengan *Sway* dapat dengan mudah membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif, karena di *Sway* terdapat fitur untuk menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, *form*, atau tipe konten lain. Pemanfaatan aplikasi ini dalam kegiatan belajar mengajar dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena *Microsoft Sway* menampilkan sajian bentuk lain yang interaktif yang dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi dan konsep pembelajaran lebih optimal.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pembelajaran Seni Musik di SMPN 12 Surabaya melalui pemanfaatan multimedia interaktif *Microsoft Sway*. Diharapkan penelitian ini memiliki manfaat yaitu dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan media belajar di SMPN 12 Surabaya, sehingga guru-guru SMPN 12 Surabaya dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian berikutnya terkait media pembelajaran interaktif dan terkait pemanfaatan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran

Peneliti juga melakukan kajian terhadap hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai tolok ukur keoriginalan substansi penulisan artikel ini. Penelitian relevan yang pertama ialah artikel yang ditulis oleh Panca Putri Rusdewanti dan Abdul Gofur (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa SMP”, produk dari penelitian tersebut ialah media pembelajaran dengan berbentuk *software* dalam CD yang berisikan kompetensi, materi, evaluasi, dan referensi. Hasil penelitian tersebut ialah *software* multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan pada siswa SMP. Relevansi dengan penelitian ini ialah terletak pada penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Namun perbedaannya terletak pada objek dan media yang digunakan yaitu menggunakan *Microsoft Sway* dalam pembelajaran Seni Musik SMPN 12 Surabaya. Lalu kajian terhadap penelitian terdahulu berikutnya ialah artikel yang ditulis oleh Satrio Ardian, dkk (2020) dengan judul “Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah” dan artikel yang ditulis oleh Sudarmoyo (2018) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran”. Intisari dari kedua penelitian tersebut ialah

menjelaskan tentang bagaimana pemanfaatan aplikasi *Microsoft Sway* dalam pembelajaran. Namun perbedaan dengan penelitian ini adalah, penelitian ini fokus pada pemanfaatan aplikasi *Sway* dalam pembelajaran Seni Musik SMPN 12 Surabaya.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa kajian teori yang dipakai sebagai landasan dalam penelitian. Pertama, Multimedia Interaktif. Menurut Robin dan Linda (dalam Benardo, 2011:12) multimedia interaktif merupakan alat yang mampu menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. *Microsoft Sway* merupakan sebuah program yang termasuk dalam *office 365* berbasis *cloud* atau awan. *Microsoft Sway* adalah multimedia interaktif yang memudahkan untuk membuat sebuah laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif. Dalam penelitian ini *Microsoft Sway* dipakai sebagai media pembelajaran Seni Budaya di SMPN 12 Surabaya. Pembelajaran Seni Budaya menurut Permendikbud No.59 tahun 2014 K13 merupakan suatu aktivitas yang mempelajari tentang karya seni estetis yang menitikberatkan kepada peserta didik agar bersikap dan berperilaku yang estetis, etis, dan kreatif. Di dalam pembelajaran Seni Budaya terdapat beberapa cabang keahlian, yakni seni teater, seni tari, Seni Musik, dan seni rupa. Untuk penelitian yang diterapkan di SMP Negeri 12 Surabaya difokuskan pada pembelajaran Seni Musik.

## **METODE PENELITIAN**

Pada intinya, metode merupakan suatu cara atau jalan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Sugiyono (2016), sebuah cara ilmiah yang tertata dan runtut yang sudah melewati proses pemikiran yang mendalam untuk mendapat data dengan tujuan dan kegunaan tertentu adalah Metode Penelitian. Sebuah penelitian tentunya tidak lepas dari metode yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, penulis telah menentukan sebuah strategi penelitian yaitu melalui pendekatan penelitian campuran kuantitatif-kualitatif (*mix method research*), dimana penelitian ini akan menghasilkan data berupa kata-kata tertulis (data deskriptif) yang memaparkan objek secara alamiah sesuai kondisi nyata yang holistik, dinamis, dan penuh makna. Objek penelitian ini ialah siswa kelas IX SMP Negeri 12 Surabaya. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 12 Surabaya, yang terletak di Jalan Ngagel Kebonsari 1, Ngagel Rejo, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60245.

Selain itu penelitian ini tidak dapat berjalan tanpa adanya sumber data. Menurut Sugiyono (2016:308), bila dilihat dari sumber datanya, teknik pengumpulan data penelitian dapat menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer, yaitu sumber data yang didapatkan langsung dari narasumber utama. Narasumber dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah SMP Negeri 12 Surabaya yaitu Dra. Elly Dwipudjiastuti, M.Pd. dan Guru Seni Budaya SMP Negeri 12 Surabaya yaitu Budi Hariyanto, S.Pd., Yuli Setyowati,

M.Pd. dan Siswa kelas IX-H. Sumber data sekunder, yaitu sumber data yang diperoleh guna menguatkan dan melengkapi sumber data primer. Sumber data sekunder dalam penelitian ini ialah berupa dokumen arsip seperti perangkat pembelajaran RPP, silabus, dan data kelas siswa.

Terdapat beberapa teknik yang digunakan sebagai pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain wawancara. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2016:317) wawancara merupakan pengkonstruksian makna suatu topik tertentu yang berasal dari pertukaran informasi dan ide melalui dialog dua arah dari dua orang. Dalam penelitian ini, digunakan teknik wawancara terstruktur untuk mendapatkan data dari beberapa narasumber. Dalam wawancara terstruktur peneliti telah menyiapkan instrumen pertanyaan sebagai pedoman untuk wawancara, peneliti juga menyiapkan alat bantu dalam wawancara seperti buku, alat tulis, dan perekam suara. Berikut tabel narasumber dalam wawancara terstruktur:

Tabel 1. Wawancara Terstruktur

No	Nama	Jabatan	Kisaran Pertanyaan
1	Dra. Elly Dwipudjiastuti, M.Pd.	Kepala Sekolah	Fasilitas dan media di sekolah yang dapat menunjang pembelajaran Seni Budaya dan kesiapan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran daring.
2	Yuli Setyowati, M.Pd	Guru Seni Budaya	Proses pembelajaran Seni Budaya berlangsung dan pemanfaatan medianya.
3	Budi Hariyanto, S.Pd.	Guru Seni Budaya	
4	Indra Kurniawan	Siswa Kelas IX-H	Proses pembelajaran Seni Budaya selama pandemi berlangsung dan media yang dimanfaatkan oleh guru dalam menunjang pembelajaran.

Susan dalam Sugiyono (2016:311) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data kedua yaitu observasi partisipatif, dalam observasi partisipatif peneliti berpartisipasi dalam aktivitas yang diteliti, mengamati apa yang dikerjakan dan apa yang diucap. Peneliti ikut langsung mengajar dan terjun dalam pembelajaran Seni Budaya SMP Negeri 12 Surabaya dengan materi Seni Musik kelas IX kompetensi dasar 3.2 dan 4.2 selama empat pertemuan. Proses kegiatan belajar mengajar diamati melalui formulir instrumen penelitian yang dianalisis menggunakan Skala *Likert* sebagai bentuk pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang selanjutnya dideskriptifkan melalui kata-kata tulisan. Fokus observasi dalam penelitian ini ialah ketercapaian materi dan keefektifan media dalam pembelajaran Seni Budaya, di setiap minggu diukur *progress* ketercapaiannya melalui formulir instrumen observasi yang sudah disiapkan.

Teknik pengumpulan data yang ketiga ialah melalui dokumentasi, hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih dapat dipercaya bila didukung

dengan bukti autentik yang berasal dari pengamatan langsung. Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa foto dan video yang berhubungan dengan penelitian seperti observasi, wawancara, dan karya seni akademik pada saat penelitian. Indikator keberhasilan penelitian diukur dari tingkat keberhasilan belajar siswa melalui pembelajaran Seni Budaya dengan memanfaatkan media *Microsoft Sway*.

Tahap selanjutnya yakni pengolahan data atau analisis data. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono,2016:334) analisis data adalah suatu proses penyusunan dan pengorganisasian secara sistematis data yang diperoleh, sehingga temuannya dapat difahami dan diinformasikan kepada orang lain. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono,2016:337-345) terdapat tiga aktivitas yang dapat dilakukan untuk menganalisis data, yang pertama yaitu reduksi data, yaitu proses dimana data yang sudah didapatkan direduksi dan dipilah mana data yang diperlukan dalam pembahasan dan mana data yang tidak diperlukan. Setelah data direduksi, langkah berikutnya ialah menyajikan data (*data display*). Pada penelitian ini, penyusunan data atau penyajian data ditulis secara runtut mulai dari profil dan gambaran SMP Negeri 12 Surabaya, pembelajaran Seni Budaya menggunakan multimedia interaktif *Microsoft Sway*, serta hasil pembelajaran Seni Budaya menggunakan multimedia interaktif *Microsoft Sway*. Kemudian, data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif dan deskriptif. Tahap terakhir dalam analisis data ialah menarik kesimpulan (*conclusion*) dan verifikasi data (*data verification*), dimana kesimpulan ini dijadikan jawaban atas fenomena penelitian.

Kevalidan data atau keabsahan data sangat diperlukan peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Menurut Wiliam Wiersma (dalam Sugiyono,2016:372) triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai konfirmasi dan pemeriksaan ulang dari beberapa sumber dengan beberapa cara. Teknik triangulasi data dibagi menjadi dua yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik, yaitu menguji kredibilitas data dari beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda. Seperti contoh data yang diperoleh melalui wawancara, berikutnya dikonfirmasi oleh teknik observasi, dokumentasi, atau survei kuisioner. Bila terdapat perbedaan dari ketiga teknik, maka perlu dilakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data lain untuk meyakinkan mana yang dianggap benar. Peneliti memeriksa kesesuaian wawancara dengan observasi yang dilakukan peneliti dan dokumentasi yang didapat oleh peneliti pada saat penelitian. Dalam pemeriksaan kredibilitas data ini memiliki tujuan yaitu memastikan data yang diperoleh absah tentang pemanfaatan multimedia interaktif *Microsoft Sway* dalam pembelajaran Seni Musik SMPN 12 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan sesuai dengan lamanya proses materi pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 12 Surabaya.

## HASIL DAN DISKUSI PENELITIAN

Sebelum memasuki pembahasan hasil dan diskusi penelitian, terdapat penjabaran singkat terlebih dahulu mengenai gambaran umum profil sekolah



SMPN 12 Surabaya dan objek penelitian. SMPN 12 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang ada di Surabaya yang terletak di Jalan Ngagel Kebonsari 1, Ngagel Rejo, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60245, dibangun pada tanggal 11 November 1974 dan dikenal sebutan sebagai *Rholas*. *Rholas* memiliki banyak prestasi di bidang akademik maupun non akademik seperti halnya prestasi di bidang seni. Prestasi-prestasi tersebut tentunya terdapat campur tangan oleh peran pembina, pelatih, wali murid dan fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya prestasi-prestasi tersebut. Kini SMPN 12 Surabaya dipimpin oleh Dra. Elly Dwipudjiastuti, M.Pd. sebagai kepala sekolah. Kelengkapan fasilitas sekolah dapat diketahui berdasarkan pengamatan peneliti secara langsung dan hasil wawancara dengan kepala sekolah yang mengatakan bahwa:

“...Dalam kesiapan sekolah untuk menyiapkan sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran ini bisa dikatakan sangat siap. Karena selain fasilitas yang lengkap, sekolah dan kepala sekolah juga mendukung kegiatan dalam rangka pengelolaan fasilitas. Untuk sarana dan prasarana seperti ruang musik, ruang karawitan, ruang tari, dan masih banyak lagi sarpras yang dapat mendukung pembelajaran khususnya Seni Budaya.” (Wawancara: Elly, 29 September 2021).

Uraian di atas sepaham dengan pendapat Dalyono (dalam Pekik, 2012:30) tentang kelengkapan fasilitas belajar yaitu “...kelengkapan fasilitas belajar akan membantu siswa dalam belajar, dan kurangnya alat-alat atau fasilitas belajar akan menghambat kemajuan belajarnya.”

Dimasa pandemi seperti ini dunia pendidikan, sekolah, pendidik, dan siswa harus bisa beradaptasi dengan keadaan yang membuat pembelajaran dialihkan ke daring (dalam jaringan) atau bisa disebut *online*. Seperti halnya SMPN 12 Surabaya yang sudah mempersiapkan sedemikian rupa supaya pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan efektif. Dengan memanfaatkan media elektronik *Microsoft Teams* pembelajaran dapat dilakukan secara daring melalui fitur-fitur yang tersedia, seperti *video conference* (pertemuan virtual), menambah materi, pemberian tugas, sampai penilaian. Namun ada beberapa kelemahan atau kendala yang disebabkan oleh pembelajaran secara daring ini seperti yang diungkapkan dalam wawancara bersama guru Seni Budaya; “...sebenarnya tidak ada kendala, namun pada saat ini daring kendalanya hanya terletak pada sinyal internet saja. dan perangkat yang kurang memadai sehingga dapat *hang*” (Wawancara: Yuli, 27 September 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Musik di SMPN 12 Surabaya melalui pemanfaatan multimedia interaktif *Microsoft Sway*. Pihak sekolah dan guru mata pelajaran Seni Budaya memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian di kelas IX-H yang berjumlah 39 siswa. Peneliti melakukan observasi partisipatif yang dimana peneliti menerapkan pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Musik melalui multimedia interaktif *Mirosoft Sway* secara daring. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022, sehingga materi yang dipakai sebagai bahan penelitian

menyesuaikan dengan materi saat ini. Adapun beberapa tahapan dalam proses atau langkah prosedur penelitian yaitu: 1) Menentukan materi pembelajaran, 2) Menyusun perangkat pembelajaran, 3) Mengembangkan multimedia interaktif *Microsoft Sway*, 4) Melakukan validasi media, 5) Melaksanakan pembelajaran Seni Musik melalui multimedia *Microsoft Sway*, 6) Menganalisis data dari hasil observasi, 7) Menarik kesimpulan.

Pada tahap pertama penelitian ialah memilih materi pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran Seni Musik melalui multimedia interaktif *Microsoft Sway*. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran yang mengampu pelajaran Seni Budaya yaitu Bu Yuli, maka materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah materi Seni Musik kelas IX dengan kompetensi dasar 3.2 yaitu memahami teknik pengembangan ornamentasi ritmis maupun melodis lagu dalam bentuk kelompok vokal dan kompetensi dasar 4.2 yaitu mengembangkan ornamentasi ritmis maupun melodis lagu dalam bentuk kelompok vokal. Tujuan pembelajarannya ialah dapat memahami bernyanyi secara vokal grup dan dapat menyajikan lagu dalam bentuk sajian vokal grup. Peneliti menggunakan materi ini karena pada saat itu memang di kelas IX semester ganjil memasuki materi lagu populer dalam sajian vokal grup. Setelah menentukan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, langkah selanjutnya ialah menyiapkan atau menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus, rpp, dan lembar penilaian. Penyusunan perangkat pembelajaran ditujukan supaya pembelajaran dapat berjalan dengan runtut dan terstruktur.

Pada proses berikutnya ialah mengembangkan multimedia interaktif *Microsoft Sway* yang dipakai sebagai media dalam pembelajaran Seni Musik di kelas IX-H SMPN 12 Surabaya. Ada beberapa langkah dalam mengembangkan multimedia interaktif *Microsoft Sway* yaitu; yang pertama harus mempunyai akun *office* terlebih dahulu yang dapat dibuat melalui website [office.com](https://www.office.com). Setelah memiliki akun *office* kemudian buka web *Microsoft Sway* dengan memuat laman web [sway.office.com](https://sway.office.com). Kemudian login dengan akun yang sudah dibuat tadi, setelah itu laman bergulir pada tampilan awal *sway*, klik “buat baru” untuk membuat media *Microsoft Sway* baru sesuai dengan yang kita butuhkan. Berikutnya menetapkan judul materi, judul materi disesuaikan dengan materi yang akan dibahas nanti, seperti halnya penelitian ini membahas materi “Lagu Populer dalam Sajian Vokal Grup”. Selanjutnya klik tanda *plus* (tambah) untuk menambahkan fitur lainnya untuk memperjelas materi seperti teks, gambar, video, suara, dan menyematkan link dari internet. Setelah menetapkan judul kemudian memberikan teks terkait tujuan pembelajaran agar peserta didik mengetahui tentang tujuan pembelajaran. Setelah itu membuat materi secara garis besar dapat dibuat *pointnya* saja secara ringkas untuk membantu siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Dalam setiap teks yang dibuat perlu juga disematkan foto atau video yang berkaitan dengan materi agar lebih variatif dan dibuat interaktif seperti tumpukan foto yang dapat digulir sesuai keinginan agar peserta didik tidak merasa bosan terhadap

pembelajaran. Terakhir ialah menyematkan soal latihan dapat berupa soal dari *google form* yang dapat disematkan di *Microsoft Sway* sehingga menjadi satu kesatuan antara materi dengan soal latihan. Dalam penelitian ini media yang telah dibuat oleh peneliti dapat diakses melalui link berikut <https://sway.office.com/GtsamQW9CWlI9fno?ref=Link>.

Sebelum media digunakan langsung ke dalam pembelajaran di SMPN 12 Surabaya, perlu dilakukan validasi oleh beberapa ahli. Disini peneliti membuat *form* lembar kelayakan media yang diberikan kepada ahli untuk menilai kelayakan media yang telah peneliti buat. Multimedia interaktif *Microsoft Sway* dalam penelitian ini divalidasi oleh dua ahli yaitu dosen prodi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya Ibu Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. dan Guru Mata Pelajaran Seni Budaya SMPN 12 Surabaya Ibu Yuli Setyowati, M.Pd. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen lembar validasi media yang sudah disiapkan, peneliti menggunakan skala rentang nilai 1-5 dengan penjabaran sebagai berikut: 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik. Terdapat dua aspek yang dinilai, meliputi aspek materi dan aspek media. Pada setiap aspek terdapat delapan instrumen yang harus diisi sebagai berikut; Aspek Materi meliputi; 1) Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar, 2) Materi yang disajikan sistematis, 3) Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, 4) Materi sesuai yang dirumuskan, 5) Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, 6) Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas, 7) Materi jelas dan spesifik, 8) Contoh yang diberikan sesuai dengan materi. Dan Aspek Media meliputi; 1) Teks dapat terbaca dengan baik, 2) Pemilihan grafis latar belakang, 3) Ukuran teks dan jenis huruf, 4) Warna dan grafis, 5) Gambar pendukung, 6) Sajian video, 7) Suara terdengar dengan jelas, dan 8) Kemudahan penggunaan media. Berikut tabel hasil lembar validasi dari ahli untuk media dalam penelitian ini:

Tabel 2. Hasil Validasi *Microsoft Sway*

Hasil Validasi Multimedia Interaktif <i>Microsoft Sway</i>				
No	Nama Validator	Aspek Materi	Aspek Media	Rata-Rata
1	Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.	82,5%	82,5%	82,5%
2	Yuli Setyowati, M.Pd.	90%	90%	90%
	<b>Total</b>	<b>86,25%</b>	<b>86,25%</b>	<b>86,25%</b>

Rumus penghitungan skor Skala *Likert* ialah dengan menghitung persentase pada setiap hasil skor *item* dari tim validator yang telah ditentukan. Gambaran umum penghitungan skor dapat dirumuskan sebagai berikut: contoh aspek materi dan media yang dinilai oleh Bu Meirina, (1) Jumlah skor untuk 2 item yang dijawab dengan skor 5 maka  $2 \times 5 = 10$ , (2) Jumlah skor untuk 14 item yang dijawab dengan skor 4 maka  $14 \times 4 = 56$ , (3) Jumlah skor untuk 0 item yang dijawab dengan skor 3 maka  $0 \times 3 = 3$ , (4) Jumlah skor untuk 0 item yang dijawab dengan skor 2 maka

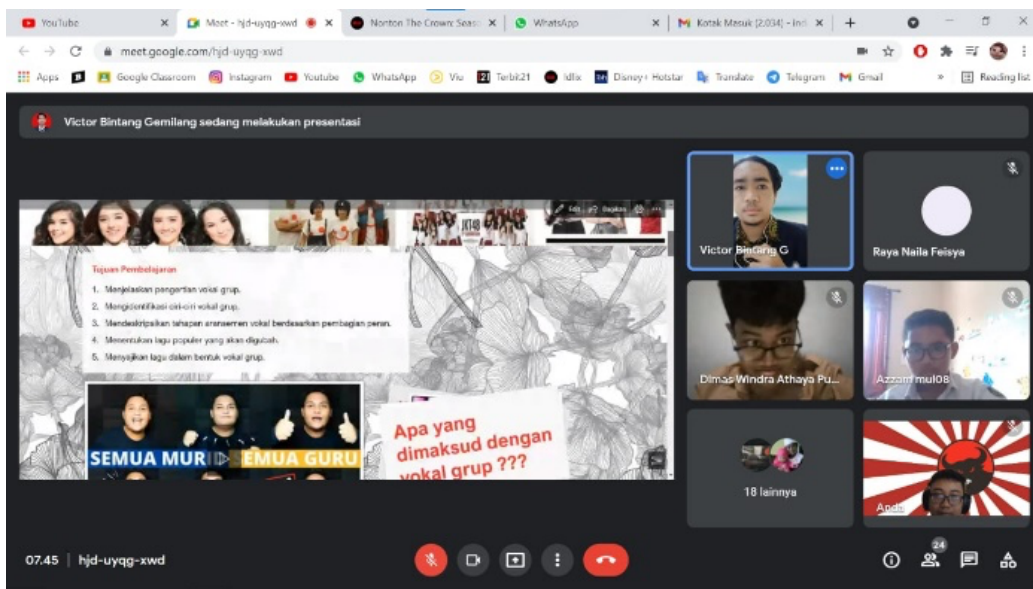
$0 \times 2 = 0$ , (5) Jumlah skor untuk 0 item yang dijawab dengan skor 1 maka  $0 \times 1 = 0$ , maka total skor yang dicapai ( $10 + 56 + 0 + 0 + 0 = 66$ ). Untuk mendapatkan persentase ialah dengan rumus total skor yang dicapai (66) dibagi skor maksimal (80) dikali 100%, maka dapat diperoleh skor 82,5%. Berdasarkan data tabel tersebut, kelayakan aspek materi yang dinilai oleh Bu Meirina mencapai 82,5% dan Bu Yuli mencapai 90% sehingga dapat diambil rata-rata mencapai 86,25% dan dapat dikatakan layak. Kemudian pada aspek media Bu Meirina menilai sebesar 82,5% dan Bu Yuli sebesar 90% sehingga dapat diambil rata-rata mencapai 86,25% dan dapat dikatakan layak. Berdasarkan kedua aspek tersebut maka hasil validasi media *Microsoft Sway* dalam penelitian ini dapat diambil rata-rata sebesar 86,25%. Dengan hasil validasi tersebut, maka dapat disimpulkan multimedia interaktif *Microsoft Sway* yang digunakan dalam penelitian layak digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya ialah melaksanakan pembelajaran Seni Musik melalui multimedia interaktif *Microsoft Sway*. Dalam hal ini, pembelajaran dilaksanakan secara daring selama empat kali pertemuan. Kompetensi Dasar yang digunakan ialah KD Seni Musik kelas IX 3.2 dan 4.2. Pengamatan kegiatan belajar mengajar diamati oleh peneliti dan guru Seni Budaya yaitu Bu Yuli Setyowati, M.Pd sebagai observer dalam penelitian ini, yang nantinya dianalisis dengan skala *Likert* untuk mendapatkan data secara angka yang dideskripsikan melalui kata-kata naratif. Adapun beberapa langkah pembelajaran dengan memanfaatkan media *Microsoft Sway* yaitu: (1) Pertama, guru membuat materi yang sudah dipilih dengan aplikasi *Sway*; (2) Materi didesain semenarik mungkin supaya meningkatkan semangat peserta didik; (3) Tautan *Sway* yang sudah dibuat, dibagikan kepada peserta didik untuk diakses; (4) Siswa bersama guru menggunakan media *Microsoft Sway* dalam pembelajaran melalui *video conferences Teams, Google Meet, atau Zoom Meeting*; (5) Setelah pembelajaran bersama guru, peserta didik dapat mengakses *Microsoft Sway* secara mandiri untuk belajar atau pementapan materi.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 Oktober 2021, pada pertemuan ini materi yang disampaikan ialah terkait pengenalan peneliti dan pengenalan aplikasi *Microsoft Sway* kepada siswa kelas IX-H. Ternyata melalui angket yang disebar dapat diketahui bahwa sebagian besar belum mengetahui aplikasi *Microsoft Sway* ini dan mereka juga menyampaikan belum pernah ada guru yang memanfaatkan aplikasi ini dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Seni Budaya. Pembelajaran diisi dengan memperkenalkan aplikasi *Microsoft Sway* mulai dari apa itu *Microsoft Sway*, bagaimana langkah pembelajaran dengan *Microsoft Sway*, dan kelebihan kekurangan fitur yang ada di aplikasi *Microsoft Sway*. Respon yang diberikan peserta didik cukup baik dengan dibuktikan keaktifan mereka dalam berdiskusi tanya jawab kepada peneliti. Pada pertemuan pertama nilai keefektifan yang diperoleh berdasar lembar observasi yang diberikan guru Seni Budaya ialah 85%, sehingga dapat dikategorikan baik. Untuk penghitungan keefektifan pembelajaran dapat menggunakan skala *Likert* dengan menghitung

persentase setiap *item* yang sudah ditentukan. Gambaran umum penghitungan persentase keefektifan dapat dirumuskan sebagai berikut: contoh pengamatan pembelajaran pada tanggal 7 Oktober 2021 oleh Bu Yuli, (1) Jumlah skor untuk 2 *item* yang dinilai dengan skor 5 maka  $2 \times 5 = 10$ , (2) Jumlah skor untuk 6 *item* yang dinilai dengan skor 4 maka  $6 \times 4 = 24$ , (3) Jumlah skor untuk 0 *item* yang dinilai dengan skor 3 maka  $0 \times 3 = 0$ , (4) Jumlah skor untuk 0 *item* yang dinilai dengan skor 2 maka  $0 \times 2 = 0$ , (5) Jumlah skor untuk 0 *item* yang dinilai dengan skor 1 maka  $0 \times 1 = 0$ , maka total skor yang dicapai ialah  $(10 + 24 + 0 + 0 + 0 = 34)$ . Untuk mendapatkan persentase ialah dengan rumus total skor yang dicapai (34) dibagi skor maksimal (40) dikali 100%, maka dapat diperoleh skor 85%.

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Oktober 2021, pada pertemuan ini sudah memasuki pada pembelajaran Seni Musik dengan menggunakan media *Microsoft Sway* dan menggunakan *video conference google meeting*. Materi yang disampaikan ialah materi Seni Musik kelas IX pada bab IV buku Seni Budaya SMP KD 3.2 dan 4.2 dengan judul bab “Lagu Populer dalam Sajian Vokal Grup”. Berdasarkan dari lembar observasi yang diberikan kepada guru Seni Budaya, dapat diketahui ketercapaian dan keefektifan pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Sway* sebesar 87,5%, yang dapat dikatakan sangat baik. Respon siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan baik karena siswa mampu berfikir secara kreatif, aktif, dan kritis dalam diskusi berlangsung.



Gambar 1. Proses pembelajaran Seni Musik dengan *Microsoft Sway* (Dok. Gemilang, 14 Oktober 2021).

Pada pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Kamis pada tanggal 21 Oktober 2021, pertemuan ini melanjutkan pertemuan sebelumnya dengan membahas bagaimana teknik aransemen vokal grup dan pembuatan beserta perekaman vokal grup di masa pandemi. Setelah pembelajaran berlangsung,

diberikan tugas kepada peserta didik sebagai respon peserta didik terhadap pembelajaran, yaitu dengan membuat sajian video vokal grup bersama kelompok menggunakan lagu pop atau lagu daerah dengan atau tanpa iringan musik. Berdasarkan lembar observasi dari guru Seni Budaya dalam mengamati tingkat keefektifan pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan tingkat sebesar 87,5%, sehingga dapat dikategorikan baik. Kemudian pada pertemuan ke empat yang dilaksanakan pada hari Kamis 28 Oktober 2021 ini pembelajaran Seni Musik membahas hasil proyek yang telah peserta didik kerjakan yaitu membuat sajian video vokal grup bersama kelompok. setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka kepada teman-teman mereka sehingga antara kelompok satu dan kelompok lain bisa saling menilai. Ketercapaian pembelajaran yang didapat melalui lembar observasi dari guru Seni Budaya mendapat nilai 90%, sehingga dapat dikatakan pembelajaran Seni Musik dengan menggunakan media *Microsoft Sway* ini terbilang sangat baik dan efektif. Berdasarkan hasil observasi dari berbagai aspek selama 4 minggu diambil rata-rata dari pertemuan pertama hingga keempat, ketercapaian pembelajaran Seni Musik dengan menggunakan media *Microsoft Sway* mendapat nilai 87,5%, yang dapat dikategorikan baik.

Hasil pembelajaran Seni Musik menggunakan multimedia interaktif ini, juga dinilai dari respon peserta didik yang dibuktikan melalui hasil kerja siswa dalam membuat sajian vokal grup bersama kelompok. Dari berbagai aspek penilaian mulai dari penampilan, artikulasi, intonasi, frasing, dan pernapasan. Hasil kerja siswa sebanyak enam kelompok ini mendapatkan rata-rata nilai yang dapat dikategorikan baik yakni pada nilai 91,06. Sebagian besar siswa juga antusias dengan pembelajaran yang interaktif melalui *Microsoft Sway* ini, berdasarkan hasil respon siswa melalui angket yang diberikan, multimedia interaktif *Microsoft Sway* membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Musik.

Berdasarkan hasil diskusi tersebut, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan teknologi, karena teknologi sekarang dapat memudahkan proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat berlangsung secara fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu, serta meningkatkan interaksi peserta didik kepada pendidik. Seperti halnya pembelajaran Seni Budaya melalui multimedia interaktif *Microsoft Sway* yang dilaksanakan di SMPN 12 Surabaya kelas IX-H merupakan contoh nyata implementasi teknologi dalam pendidikan. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa hambatan dan kekurangan, salah satunya yaitu persoalan jaringan internet yang terkadang tidak stabil pada saat proses pembelajaran berlangsung, ataupun mengenai perangkat yang kurang memadai. *Microsoft Sway* yang sudah dibuat oleh guru terkait dengan materi, dapat diakses siswa dimanapun dan kapanpun.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa *Microsoft Sway* merupakan multimedia interaktif yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini. Hal ini juga didukung dengan hasil rata-rata keefektifan pembelajaran melalui multimedia interaktif *Microsoft Sway* memperoleh rata-rata persentase 87,5%, sehingga hal tersebut dikategorikan baik. Ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran *Microsoft Sway* dalam pembelajaran Seni Musik di kelas IX-H SMPN 12 Surabaya terdapat pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran khususnya pada materi lagu populer dalam sajian vokal grup. Media pembelajaran yang interaktif, dapat memotivasi siswa dalam belajar yang membuat akselerasi penyerapan materi lebih meningkat, hal tersebut berimplikasi pada hasil belajar siswa yang mereka peroleh, unjuk kerja berupa membuat sajian video vokal grup bersama kelompok memperoleh rata-rata nilai 91,06. Secara keseluruhan, multimedia interaktif memiliki peran yang bermanfaat dalam membantu peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya bagi para guru di SMPN 12 Surabaya khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya untuk mulai beradaptasi terutama menyiapkan pembelajaran pada sistem *hybrid* pada era baru ini, karena teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya dipakai pada saat pandemi saja, namun akan berlangsung seiring berkembangnya zaman.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardian, Satrio, Wulani Kisty H, dan Fairuz Imtinan R. (2020). *Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah*. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah. (Vol 3, No. 2, 2020). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/2520> (Diakses 26 Agustus 2021).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6> (Diakses 9 September 2021).
- Ikbal, Muhamad. (2011). *Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Untuk Mengikuti Pendidikan PPAk: Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Diponegoro Semarang*. (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Kuntarto, Eko. (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Jambi: Universitas Jambi. DOI: <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v3i1.1820> (Diakses 11 September 2021).
- Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Mendikbud RI. <https://psma.kemdikbud.go.id/data/files/Permendikbud%20Nomor%2059>

- %20Tahun%202014%20Kurikulum%202013%207.%20PMP%20SENBU  
D%20SMA.pdf (Diakses 10 September 2021)
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Mendikbud RI. Diakses dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/> (Diakses 10 September 2021).
- Periangan, Benardo. (2011). *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal Angka Bagi Anak Prasekolah*. Diploma Thesis: Universitas Komputer Indonesia. <https://repository.unikom.ac.id/id/eprint/21220> (Diakses 16 September 2021)
- Prameswara, Ajeng Prahasta. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah*. Lampung: UIN Raden Intan. Diunduh dari <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3949> (Diakses 10 September 2021).
- Pujiriyanto. (2019). *Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Direktorat Pembinaan GTK.
- Rusdewanti,P,P., Gafur, A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa SMP*. Yogyakarta: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. 1(2). <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526> (Diakses 26 Oktober 2021).
- Siddiqui,S., Tajinder, S. (2016). *Social Media its Impact with Postive and Negative Aspects*. Raipur,India: International Journal of Computer Applications Technology and Research. Mats University <https://doi.org/10.7753/ijcatr0502.1006> (Diakses 27 Agustus 2021).
- Sudarmoyo. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3(4). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i4.23> (Diakses 7 September 2021).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV.Afabeta.
- Wicaksono, Pekik. (2012). *Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Prambanan Tahun Ajaran 2011/2012*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global*. Seminar Nasional Pendidikan Matematika. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang. 1(26).