

## **PENERAPAN PEMBELAJARAN *HYBRID LEARNING* SENI MUSIK MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF *PEAR DECK* DI SMPN 5 SIDOARJO**

**Annisa Rizqi Ahmadi**

Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
annisa.18016@mhs.unesa.ac.id

### **ABSTRAK**

Pembelajaran seni budaya *Hybrid Learning* atau tatap muka terbatas menuntut siswa untuk aktif, sehingga diterapkan media belajar interaktif *Pear Deck* di SMPN 5 Sidoarjo. Tujuan penelitian ini ialah untuk menganalisis penerapan pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik menggunakan media interaktif *Pear Deck*. Aplikasi ini merupakan bagian add on dari google slide yang memiliki berbagai macam fitur membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan tambahan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Uji keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Seni Musik *Hybrid Learning* dengan media interaktif *Pear Deck* mengombinasikan teks, audio, video, animasi sesuai dengan perencanaan. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) disusun dan dikembangkan sesuai dengan kondisi proses pembelajaran yaitu *Hybrid Learning* yaitu 50% *face to face* (tatap muka) dan 50% *Synchronous virtual collaboration* (tatap maya). Hasil yang didapatkan ialah siswa mudah dalam memahami dan juga siswa menjadi aktif dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat, tanggapan siswa yang positif serta interaksi siswa yang lebih mudah dengan guru. Pembelajaran *Hybrid Learning* dengan menggunakan *Pear Deck* siswa menjadi aktif berinteraksi dengan materi pada *Hybrid Learning* dan 90% hasil belajarnya meningkat.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Hybrid Learning*, *Pear Deck*, Seni Musik.

### **ABSTRACT**

*Hybrid learning or limited face-to-face learning requires students to be active, so Pear Deck interactive learning media is applied at SMPN 5 Sidoarjo. The purpose of this study was to analyze the application of Hybrid Learning in Music Arts using the Pear Deck interactive media. This application is an add-on part of Google Slides which has various features to make learning more interesting and interactive. The research method used is descriptive qualitative with additional quantitative data. Data collection techniques by means of observation, interviews, questionnaires, and documentation. Test the validity of this research data using triangulation of sources and techniques. The results showed that Hybrid Learning Music Art with Pear Deck interactive media combines text, audio, video, animation according to the plan. Learning Implementation Plan is prepared and developed in*

*accordance with the conditions of the learning process, namely Hybrid Learning, which is 50% face to face (face to face) and 50% Synchronous virtual collaboration (face to face). The results obtained are that students are easy to understand and also students become active as evidenced by increased student learning outcomes, positive student responses and easier student interactions with teachers. Hybrid Learning by using Pear Deck students become active in interacting with the material in Hybrid Learning and 90% of their learning outcomes increase.*

**Keywords:** *Learning Media, Hybrid Learning, Pear Deck, Music Art*

## PENDAHULUAN

Virus corona terus bermutasi yang menyebabkan terus menyebar di wilayah Indonesia, maka harus memperketat aturan-aturan dalam rangka berupaya lebih keras lagi untuk mengurangi kegiatan bersosialisasi secara langsung dengan masyarakat. Hal ini membuat seluruh bidang kegiatan antara lain; sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, pada masyarakat terdampak. Khususnya pada bidang pendidikan, menyebabkan kegiatan belajar mengajar di sekolah terganggu (Warmi *et al.*, 2020). Sekolah yang seharusnya dilaksanakan secara tatap muka di sekolah harus dilaksanakan di dalam jaringan atau *daring*. Sejalan dengan SE Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2021. Di antaranya, pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas harus dilaksanakan di semua satuan pendidikan sesuai dengan angka kasus covid di daerah. Pada bulan Agustus tahun 2021 Kabupaten Sidoarjo termasuk kota dengan kasus covid tinggi memasuki level 3 dengan rata-rata 10.000 kasus (Pemkab Sidoarjo, 2021). Sehingga kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan PTM terbatas.

Pembelajaran tatap muka terbatas salah satu jenisnya adalah pembelajaran dengan *Hybrid Learning*, dan harus diberlakukan untuk semua mata pelajaran termasuk Seni Budaya. *Hybrid Learning* memiliki definisi kombinasi antara pembelajaran tatap maya dan tatap muka masing-masing 50% dibutuhkan kemampuan guru yang lebih untuk mengajar metode ini (Jawa Pos Jatim Edisi 20 April, 2021). Pembelajaran Seni budaya memiliki karakteristik yang menuntut siswa untuk memiliki kepekaan dalam apresiasi, ekspresi, dan kreasi seni. Seni Budaya adalah suatu keahlian dalam kegiatan memvisualisasikan gagasan dan pemikiran keindahan atau yang akrab disebut sebagai estetika, menampakkan kemampuan serta imajinasi penglihatan akan benda, suasana, atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju. Matapelajaran Seni Budaya bertujuan untuk meningkatkan kepekaan siswa dalam mengekspresikan ide serta pemikiran mengenai estetika (Sulastianto, 2010). Seni Budaya pada Sekolah Menengah Pertama memiliki 4 pokok materi meliputi Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Teater.

Karakteristik mata pelajaran Seni Budaya, pada proses pembelajaran *Hybrid Learning* diperlukan media yang mengarahkan siswa untuk aktif. SMPN 5 Sidoarjo

merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Sidoarjo yang menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas sesuai dengan aturan Dinas Pendidikan Sidoarjo. Pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan secara *Hybrid*. Dalam pembelajaran Seni Budaya di SMPN 5 Sidoarjo, *Hybrid Learning* dilaksanakan untuk bidang Seni Rupa dan Seni Musik. Dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya mengalami kendala dan keluhan seperti jumlah absensi siswa kurang, interaksi guru dan siswa yang berkurang, siswa tidak memiliki pemahaman materi, dan kurang bervariasinya media atau metode, Ditemukan di 9 dari 10 siswa memiliki kendala yang sama dalam *Hybrid Learning* tatap muka yaitu kesulitan untuk berinteraksi dengan guru, banyaknya tugas tanpa adanya pemahaman materi khususnya pada materi Seni Budaya (Martiningsih, wawancara 18 Agustus 2021). Hal ini merupakan tantangan bagi guru dalam mempersiapkan *Hybrid Learning* yang dapat menjadikan siswa di sekolah maupun di rumah memiliki pemahaman materi dan dapat mengekspresikan ide serta pemikiran mengenai estetika seni dengan menggunakan bantuan media online. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengutamakan interaksi guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, karena dengan begitu bagi guru dapat mudah mengamati sejauh mana siswa paham dan bagi siswa, siswa tidak akan terisolasi atau asik sendiri dengan teknologi (Kolb,2017).

Untuk mengatasi kondisi kendala pada *Hybrid Learning* tersebut, di SMPN 5 Sidoarjo khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya menerapkan media belajar interaktif yang bernama *Pear Deck*. Penerapan memiliki definisi proses yang mengubah strategi dan rencana menjadi tindakan untuk mencapai tujuan dan sasaran strategis, serta tindakan yang harus mengikuti setiap pemikiran awal agar tujuannya benar-benar tercapai (Webster, 2005). Sesuai dengan definisi tersebut, media ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). *Pear Deck* dinilai interaktif karena memudahkan interaksi 2 arah, saling aktif satu sama lain serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita, 2008). Kemudahan dalam penerapan media interaktif *Hybrid Learning Pear Deck* yaitu antara guru dengan siswa di sekolah ataupun siswa di rumah. *Pear Deck* juga dapat memudahkan pemahaman dan menjadikan siswa aktif.

Dengan diterapkannya media belajar *Pear Deck*, guru memiliki alasan untuk memilih media *Pear Deck* sebagai media belajar. Media ini dipilih karena alat ini dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Atmawarni, 2012). *Pear Deck* memiliki pengertian salah satu aplikasi berintegrasi dengan *Google Apps* yang dapat membuat slide presentasi menjadi interaktif dengan dapat menambahkan video, teks, gambar, pilihan ganda, aplikasi ini dibuat dengan berbagai macam fitur agar pembelajaran *Hybrid Learning* lebih hidup dan interaktif. Dengan tujuan dapat membantu siswa lebih interaktif dan tidak memiliki banyak tugas.

Hal ini menarik untuk dikaji lebih dalam oleh peneliti, karena di dalam melakukan aktivitas *Hybrid Learning* SMPN 5 Sidoarjo khususnya pada mata

pelajaran Seni Budaya, memiliki pendorong atau motivasi tertentu dengan terus berinovasi menggunakan media belajar yang baru. Media belajar interaktif menjadi pilihan dalam pembelajaran Seni Budaya yaitu media belajar interaktif *Pear Deck* dengan tampilan slide yang interaktif yang bertujuan agar proses belajarnya dapat mencapai prestasi belajar sesuai dengan mempermudah pemahaman materi serta mempermudah berinteraksi dengan guru di era *Hybrid Learning*.

Penelitian terdahulu yang sejenis telah dilakukan oleh M. Panji Wahyu Mukti, Wahyu Lestari pada jurnal *Pendidikan SITAKARA* dengan judul “Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya di SMP 1 Jekulo Kudus Pada Masa Pandemi COVID-19”. Penelitian ini membahas tentang evaluasi pelaksanaan pembelajaran pembelajaran Seni Budaya agar lebih baik kedepannya. Penelitian berikutnya oleh Annisa Azzahra, Universitas Riau dengan judul “Penerapan Pembelajaran Seni Budaya Melalui Daring Secara Kreatif dan Inovatif di Masa Pandemi COVID-19”. Penelitian oleh Annisa membahas tentang bagaimana tetap kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya di era daring pandemi Covid-19. Berikutnya, penelitian pada Jurnal *Pelita Paud* oleh Rubiyantika Astutiningtyas, dan Setyo Yanuartuti, dengan judul Relokasi Pembelajaran Seni dalam Bentuk Daring Online untuk Meningkatkan Kreativitas Selama pandemi Covid-19. Penelitian yang dibahas oleh Rubiyantika, bertujuan untuk mengetahui bagaimana kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh para peneliti, maka dapat diambil dijelaskan bahwa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti tersebut di atas telah bersama mendorong kegiatan belajar mengajar Seni Budaya dalam jaringan, dan yang membedakan atau kebaruan dari penelitian ini adalah fokusnya yaitu pelajaran Seni Budaya *hybrid learning* menggunakan *Pear Deck*.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian ini dalam rumusan masalah yaitu, bagaimana penerapan pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik menggunakan media interaktif *Pear Deck*?. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik menggunakan media interaktif *Pear Deck*. Kebermanfaatan dari penelitian ini secara teoritis adalah sebagai inovasi media belajar interaktif *Pear Deck* pada pembelajaran *Hybrid Learning*. Manfaat secara praktis, bagi siswa dapat termotivasi untuk memiliki pemahaman materi dan dengan mudah berinteraksi dengan guru melalui media belajar interaktif *Pear Deck*; bagi guru dapat digunakan sebagai referensi dalam penerapan media interaktif pada pembelajaran *Hybrid Learning*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam jenis deskriptif kualitatif dengan penambahan data-data kuantitatif menggunakan statistika sederhana yang dideskripsikan. Metode penelitian dilakukan dengan mendeskripsikan secara detail pengamatan peneliti di lapangan pada saat kegiatan belajar mengajar Seni Budaya. Penelitian ini

berdasarkan fenomena yang ada dalam kondisi yang alamiah di dalam kelas. Peneliti secara langsung terjun di lapangan untuk mengamati kegiatan belajar mengajar Seni Budaya.

Tempat penelitian di SMPN 5 Sidoarjo kelas IX semester gasal tahun ajaran 2021/2022 yaitu di kelas percepatan yang berjumlah sekitar 64 siswa di kelas IX yaitu kelas IX-9 dan IX-10. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober-Desember 2021 pada saat pembelajaran Seni Musik. Objek dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar mengajar *Hybrid Learning* Seni Musik kelas IX SMPN 5 Sidoarjo.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan 3P (*Person, Place, Paper*). Pertama adalah *Person* melalui perilaku guru dan siswa yang sedang melakukan kegiatan belajar mengajar. Kedua adalah *Place*, *Place* dalam penelitian ini adalah di kelas IX-9 dan IX-10 SMPN 5 Sidoarjo. Ketiga adalah *Paper*, dalam penelitian ini adalah RPP (Rencana Program Pembelajaran), buku siswa, angket siswa, dan angket guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Teknik observasi dilakukan secara langsung pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Wawancara semi terstruktur yang dilakukan kepada guru pengajar dengan media interaktif *Peer Deck*. Angket *Googleform* berisi tanggapan siswa dan tes hasil belajar siswa dilakukan sebelum dan setelah media pembelajaran digunakan. Dokumentasi segala bentuk dokumen yang dimiliki oleh narasumber dan peneliti.

Analisis data dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Pertama, reduksi data dengan cara mengklasifikasi yakni memilah-memilah data dan memadukan kembali dengan membuat blok konsep-konsep analisis yang diambil berdasarkan data wawancara dengan guru pengajar seni budaya, dan siswa kelas IX-9 dan IX-10 serta data lainnya yang diperoleh di lapangan saat pelaksanaan pembelajaran. Setelah data direduksi, selanjutnya penyajian data dengan cara menyusun sistematika dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya berdasarkan data-data yang telah diperoleh saat di reduksi. Berikutnya, pengambilan kesimpulan dengan berdasarkan temuan dengan dibuat kalimat penting untuk merumuskan sebuah kesimpulan.

Uji keabsahan pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilaksanakan dengan peneliti menguji kredibilitas sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, kredibilitas data yang diperoleh akan dilakukan ke guru pengajar Seni Budaya di SMPN 5 Sidoarjo dan beberapa siswa aktif di kelas IX-9 dan IX-10. Selanjutnya penerapan triangulasi teknik, dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pada data wawancara, lalu di cek dengan observasi, dokumentasi, dan angket.

## HASIL DAN DISKUSI PENELITIAN

Pembelajaran Seni Budaya yang dilaksanakan di SMPN 5 Sidoarjo ialah aspek Seni Rupa dan Seni Musik yang disesuaikan dengan Permendikbud No. 59 tahun 2014 Kurikulum 2013, bahwa dari 4 aspek pelajaran Seni Budaya yang tersedia (Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, Seni Teater), sekolah wajib melaksanakan minimal 2 aspek seni. Pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Budaya di SMPN 5 Sidoarjo menerapkan media interaktif *Pear Deck*. Penerapan memiliki definisi proses yang mengubah strategi dan rencana menjadi tindakan untuk mencapai tujuan dan sasaran strategis serta tindakan yang harus mengikuti setiap pemikiran awal agar tujuannya benar-benar tercapai (Webster, 2005).

### Perencanaan Pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik Menggunakan Media Interaktif *Pear Deck* di SMPN 5 Sidoarjo

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dan dikembangkan sesuai dengan kondisi proses pembelajaran yaitu *Hybrid Learning* dengan mengkombinasikan 2 jenis *Hybrid Learning* yaitu 50% *face to face* (tatap muka) dan 50% *Synchronous virtual collaboration* (tatap maya). Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Seni Budaya kelas IX pada 2 aspek Seni Musik sesuai dengan Kurikulum K13 Revisi pada Permendikbud No. 37 Tahun 2018. Pembelajaran yang dilaksanakan di penelitian ini adalah pokok materi Seni Musik dengan Kompetensi Dasar 3.1 Memahami teknik pengembangan ornamentasi melodis dan ritmis lagu dalam bentuk vokal solo/tunggal dan 4.1 Memeragakan teknik pengembangan ornamentasi melodis dan ritmis lagu dalam bentuk vokal solo/tunggal.

Pendekatan pada perencanaan pembelajaran ini menggunakan Pendekatan Pemecahan Masalah (*Problem-Solving*). Pendekatan tersebut mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang jarang ditemui atau masih belum dikuasai. Pendekatan ini bertujuan agar siswa dapat berfikir seluas-luasnya, menggunakan logika untuk menentukan sebab-akibat, menganalisa, memprediksi, dan menarik kesimpulan (Gulo, 2002:111). Metode yang dilakukan setiap pertemuan tentunya beragam, namun metode yang mendominasi jalannya pembelajaran ini adalah Metode *Discovery* yang melibatkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dan mandiri melalui media online *Pear Deck*. Metode yang lainnya adalah Metode demonstrasi pada saat guru menjelaskan bagaimana siswa dapat menggunakan dan menjawab slide *Pear Deck* tersebut.

Dalam pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik) khususnya materi vokal solo ini materi yang disajikan di dalam *Slide Interaktif Pear Deck* menampilkan permasalahan-permasalahan yang berguna untuk mendorong siswa memecahkan masalah tersebut yang bertujuan sesuai dengan tujuan dari pendekatan *Problem Solving*. Berikutnya, yang dipersiapkan ialah materi vokal solo dijadikan dalam bentuk presentasi pada google slide menggunakan *add on Pear Deck*. Slide tersebut

disusun sesuai dengan pendekatan pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* diawali disajikan dengan berbagai masalah agar siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya yang dipersiapkan adalah pengondisian siswa pada *Hybrid Learning*. Pertama untuk siswa yang berada di sekolah, siswa dikondisikan untuk memiliki paket data dan membawa telepon selular. Ke dua, siswa yang berada di rumah memiliki paket data untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Pear Deck*. Guru pengajar menyiapkan laptop untuk *teleconference* dan melakukan presentasi di kelas dan juga membawa telepon selular untuk memantau slide *Pear Deck* yang tampil pada halaman siswa (*Student view*).

Berdasarkan pernyataan diatas, untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif pada era *Hybrid Learning*. SMPN 5 Sidoarjo memberikan inovasi terhadap media pembelajaran. Media yang digunakan selama pelaksanaan *Hybrid Learning* pada mata pelajaran Seni Budaya Sub Materi Seni Musik yaitu aplikasi *Pear Deck*.

### **Pelaksanaan Pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik Menggunakan Media Interaktif *Pear Deck* di SMPN 5 Sidoarjo**

#### **a. Langkah-langkah pembelajaran**

Kegiatan yang dilakukan guru pada pelaksanaan pembelajaran Seni Musik *Hybrid Learning* di SMPN 5 Sidoarjo dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **Kegiatan Pendahuluan**

- 1) Peserta didik guru melakukan do'a sebelum belajar
- 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan
- 3) Peserta didik menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan
- 4) Peserta didik di bawah bimbingan guru mengkaitkan bidang kerja yang mempunyai relevansi dengan materi ornamentasi melodis dan ritmis dalam menyanyikan lagu secara solo/tunggal (metode demonstrasi).

#### **Kegiatan Inti**

- 1) Guru meminta peserta didik memperhatikan video pada *Pear Deck* yang memperlihatkan kedua penyanyi dengan lagu yang sama namun dengan pembawaan yang berbeda (Fase 1: Orientasi siswa pada masalah)
- 2) Guru memberikan bacaan tentang berita terkini penyanyi solo pada *Pear Deck* dan siswa berpendapat pada LK 1. (Literasi bacaan).
- 3) Siswa diberikan LK 1 mengenai materi vokal, teknik bernyanyi, dan penampilan bernyanyi dengan tepat. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dan melakukan penilaian (Mengorganisasi siswa untuk belajar).
- 4) Guru meminta peserta didik teliti dalam menganalisis musik dan improvisasi (ornamentasi) dalam bernyanyi solo/tunggal (Fase 3: Membimbing penyelidikan secara kelompok).

- 5) Setiap individu mempresentasikan tentang temuan pada LK 1 tentang Materi vokal, vokal, penampilan, dan improvisasi lagu secara solo/tunggal serta yang lain menanggapi (Fase 4: Menguji hasil melalui diskusi).
- 6) Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/kesimpulan (Apresiasi hasil karya menyanyikan lagu secara solo/tunggal).
- 7) Guru meminta setiap peserta didik menuliskan melalui *Pear Deck* mengutarakan tentang pengalaman belajar yang baru saja didapatkan (Fase 5: mengevaluasi proses pengalaman belajar).

#### **Kegiatan Penutup**

- 1) Peserta didik melakukan refleksi, resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif dan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari terkait dengan ornamentasi lagu secara solo/tunggal.
- 2) Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik
- 3) Peserta didik mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya yaitu selalu mengerjakan tugas setiap minggunya diupload pada *google classroom*.
- 4) Untuk memberi penguatan materi yang telah di pelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan atau mencari di internet.
- 5) Guru mengucapkan salam penutup.

Pada deskripsi pelaksanaan pembelajaran tersebut, sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pada kegiatan inti menuntut siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan berfikir seluas-luasnya, menggunakan logika untuk menentukan sebab-akibat, menganalisa, memprediksi, dan menarik kesimpulan. Selanjutnya, berbagai metode yang telah direncanakan dapat dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran Seni Musik *Hybrid Learning* dengan media interaktif *Pear Deck*.

#### **b. Bentuk Media yang digunakan dalam Pelaksanaan Pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik di SMPN 5 Sidoarjo**

*Pear Deck* dalam pembelajaran Seni Musik, mengkombinasikan teks, audio, video, dan animasi agar pembelajaran *Hybrid Learning* lebih interaktif dan menarik. Hal itu karena di dalam *Pear Deck* terdapat berbagai macam template untuk menambahkan interaksi siswa contohnya seperti: isian tulis, pilihan ganda, *draggable*, *number*, dan *draw*. Terdapat juga didalamnya template konsep pembukaan pembelajaran (*Beginning of lesson*), kegiatan inti pembelajaran (*During lesson*), akhir pembelajaran (*End of Lesson*), kemampuan berfikir kritis (*Critical Thinking*), kemampuan social-emosi (*Social-Emotional Learning*) dan berbagai macam contoh soal (*Example Question*). Dalam pembelajaran seni musik materi vokal solo ini semua menu komponen dalam *Pear Deck* digunakan dan dimanfaatkan semaksimal mungkin mulai dari template interaksi dan template konsep pembelajaran untuk membangun semangat siswa dalam pembelajaran



interaktif. Contoh kombinasi teks, animasi, audio, dan video dalam pembelajaran seni musik *Hybrid Learning* di SMPN 5 Sidoarjo adalah sebagai berikut:

#### 1) Kombinasi teks dan video

Materi pembelajaran musik yang mengkombinasikan teks dengan tampilan menarik untuk memancing kreativitas siswa. Video yang ditampilkan pada *Pear Deck* dapat membantu siswa menemui permasalahan dan juga dapat berfikir secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut, video yang telah ditampilkan dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya dalam pembelajaran Seni Musik interaktif *Hybrid Learning*.

Kombinasi teks dan video tersebut disusun disesuaikan pada kegiatan inti pembelajaran. Pertama yaitu mengorientasikan siswa pada masalah dimana guru meminta peserta didik memperhatikan *Pear Deck*. Tampilan yang tampak pada *Pear Deck* ialah video yang memperlihatkan kedua penyanyi dengan lagu yang sama namun dengan pembawaan yang berbeda. Siswa diperintahkan untuk memberi komentar masing-masing video tersebut. Berikut adalah tampilan kombinasi video dan teks:



Gambar 1. Kombinasi teks dan video materi vokal solo Musik menggunakan *Pear Deck*  
(Dok. Ahmadi, 16 Oktober 2021)

#### 2) Kombinasi teks, video, dan audio animasi

Kombinasi teks, video, serta audio dijadikan sebagai Lembar Kerja Siswa mengenai materi vokal, teknik bernyanyi, dan penampilan bernyanyi dengan tepat. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dan melakukan penilaian.

#### 3) Kombinasi animasi

Animasi adalah pengombinasian dengan gambar bergerak. Kombinasi animasi ini dilakukan di kegiatan penutup yaitu refleksi peserta didik setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran *Hybrid Learning*. Sekaligus untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait pemaparan materi vokal solo.

#### 4) Kombinasi teks dan animasi

Kombinasi teks dan animasi ditampilkan pada *Pear Deck* dimaksudkan untuk memberikan rangkuman penjelasan materi vokal solo yang dipelajari pada materi Seni Musik kelas IX.

Media Pembelajaran Interaktif yang diterapkan di SMPN 5 Sidoarjo pada Matapelajaran Seni Budaya (Seni Musik) menekankan pada bagaimana siswa dapat dengan mudah memiliki pemahaman materi dan berinteraksi dengan guru pada proses pembelajaran *Hybrid Learning*. *Pear Deck* memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran Seni Budaya. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Sobandi (2008:46) bahwa pendidikan seni merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagai akibatnya, pelaksanaan pendidikan seni harus menekankan pada segi proses, tidak pada produk. Tujuan lain dari penerapan media pembelajaran interaktif *Pear Deck* ini secara garis besar dipahami sebagai usaha dalam menyajikan materi yang akan diajarkan ke dalam format yang lebih menarik dan memudahkan siswa berinteraksi pada proses belajar mengajar *Hybrid Learning* sehingga penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna. Guru pada penerapan media ini bertindak sebagai fasilitator yang memberikan siswa pelayanan fasilitas guna memberi kemudahan peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran Seni Budaya *Hybrid Learning* difokuskan pada perihal yang menjadikan siswa terdorong dengan pada prosesnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran seni budaya harus diperhatikan tahap perkembangan siswa, hasil karya tidak lagi penting namun, bagaimana proses siswa dalam menghasilkan karya itu penting. Dalam proses pembelajaran *Hybrid Learning* seni budaya adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar peserta didik dan dapat membantu perkembangan peserta didik untuk “menemukan” sesuatu melalui pengalaman belajar siswa dengan bantuan media belajar.

Pembelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan upaya untuk membelajarkan siswa dengan menggunakan seni sebagai media (*education through art*), seni sebagai alat, seni sebagai materi ajaran, agar siswa yang bersangkutan memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Menurut Lowenfeld dan Brittain (dalam Ismiyanto 2010:2), karakteristik penting dalam media pembelajaran interaktif siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Sejalan dengan pembelajaran seni budaya yang terus menekankan pada proses siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada proses pembelajaran *Hybrid Learning*.

### **c. Asesmen Pembelajaran**

Kegiatan asesmen pembelajaran dilakukan dengan mengadakan tes atau penilaian secara tertulis melalui *Google form* pada aspek pengetahuan dan penilaian praktek pada aspek keterampilan secara individu menyanyikan vokal solo/tunggal. Kegiatan asesmen memiliki definisi upaya untuk mendapatkan informasi dari proses dan hasil pembelajaran siswa (Arends, 2013). Kegiatan asesmen ini untuk menentukan nilai siswa dalam bentuk angka dengan range (10-100), tes tertulis

dilakukan menggunakan media online *Google form* sedangkan penilaian praktek dilakukan dengan membuat video dan di unggah di *Google Classroom*.

Penilaian pengetahuan dilakukan tes tertulis tentang pengertian, materi vokal, teknik vokal, teori penampilan bernyanyi solo/tunggal dengan kriteria ketuntasan minimal 80 dengan *range* nilai (10-100). Penilaian keterampilan dilakukan dengan unjuk kerja/praktik, proyek membuat video cover bernyanyi dengan teknik, materi, dan penampilan yang baik dengan kriteria ketuntasan minimal 80 dan *range* nilai (10-100). Rata-rata hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan siswa dari 2 kelas tersebut yaitu IX-9 dan IX-10 berjumlah 64 siswa pada pelajaran Seni Musik dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{X}) = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Banyak Siswa}}$$

Menghasilkan data sebagai berikut:

No	Penilaian	Rata-rata nilai ( $\bar{X}$ )
1.	Pengetahuan Siswa sebelum implementasi <i>Pear Deck</i>	$\bar{X}$ 60,5
2.	Pengetahuan Siswa sesudah implementasi <i>Pear Deck</i>	$\bar{X}$ 85,5
3.	Keterampilan Siswa sebelum implementasi <i>Pear Deck</i>	$\bar{X}$ 75,0
4.	Keterampilan Siswa sesudah implementasi <i>Pear Deck</i>	$\bar{X}$ 88,5

Tabel 1. Rata-rata hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan (Dok. Ahmadi, 2021)

Data nilai tersebut, untuk aspek pengetahuan didapatkan dari nilai siswa sebelum (mempelajari secara mandiri di buku) dan sesudah menggunakan mempelajari pokok materi vokal solo menggunakan *Pear Deck*. Pengetahuan siswa diukur dengan disajikan 20 soal tentang materi vokal, teknik vokal, dan teori penampilan vokal solo. Selanjutnya pada aspek keterampilan siswa diminta untuk membuat video bernyanyi solo dengan memperhatikan pengaplikasian teknik, materi, dan penampilan saat bernyanyi solo.

Setelah pembelajaran dengan *Pear Deck* telah usai termasuk penilaian pengetahuan dan keterampilan, peneliti memberikan angket *Google Form* yang berisi tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *Pear Deck*. Data yang diperoleh perihal apakah media pembelajaran *Pear Deck* menyenangkan, siswa sejumlah 69.5% menyatakan setuju, 28,8% Sangat Setuju, dan 1,7% Tidak Setuju. Berikutnya tanggapan siswa mengenai pemahaman yang meningkat karena *Pear Deck* 67.8% Setuju, 30.5% Sangat Setuju, 1,7% Tidak Setuju. *Pear Deck* memudahkan interaksi dengan guru 71.2% siswa setuju, 23.7% sangat setuju, dan 5.1% tidak setuju.

### Evaluasi Pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik di SMPN 5 Sidoarjo

Evaluasi merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas yang bertujuan untuk dapat mengukur tingkat keberhasilan pada suatu program Pendidikan (Arikunto, 2003). Evaluasi pembelajaran mencakup kegiatan pengukuran dan penilaian, yang

dalam prosesnya melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta pengolahan hasil dan pelaporan. Ketiga tahap itu harus sejalan dengan prinsip-prinsip umum dalam evaluasi pembelajaran yang harus dipenuhi untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih baik, yaitu prinsip kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, kooperatif, dan praktis (Ratnawulan, 2015).

Tujuan pembelajaran Seni Budaya pada konteks pembelajaran hybrid learning yakni melatih kemampuan berfikir siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sesuai dengan tujuannya, siswa dapat secara aktif memecahkan masalah yang telah disediakan dengan bantuan media belajar interaktif *Pear Deck*. Kegiatan evaluasi ini dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran *Hybrid Learning* dengan menerapkan media *Pear Deck* pada Matapelajaran Seni Budaya di SMPN 5 Sidoarjo khususnya untuk kelas IX-9 dan IX-10. Penerapan media *Pear Deck* yang dilaksanakan berjalan sesuai dengan perencanaan yang terdapat dalam RPP. Pada pelaksanaan telah sesuai dengan perencanaan, namun terdapat kendala 9 dari 64 siswa yang berada di rumah kesulitan mengikuti pembelajaran karena kendala sinyal serta daya juang semangat belajar siswa yang menurun. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya penyerapan materi dengan media interaktif *Pear Deck* ini tersampaikan.

Data yang diperoleh adalah siswa mengalami peningkatan interaksi dengan guru maupun siswa dengan siswa pada saat *Hybrid Learning*. Serta meningkatnya pemahaman siswa dengan dibuktikan 90% hasil penilaian siswa meningkat di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal) dan juga tanggapan siswa yang positif mengenai penerapan media pembelajaran interaktif *Pear Deck*. Hal tersebut membuat guru dan peneliti yakin bahwa media belajar ini interaktif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat digunakan sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar *Hybrid Learning*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media pembelajaran *Hybrid Learning Pear Deck* pada mata pelajaran Seni Musik di SMPN 5 Sidoarjo, dilakukan dengan tahapan guru membuat rancangan yang berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) disusun dan dikembangkan sesuai dengan kondisi proses pembelajaran yaitu *Hybrid Learning* yaitu 50% *face to face* (tatap muka) dan 50% *Synchronous virtual collaboration* (tatap maya). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan semaksimal mungkin sesuai dengan RPP. Hasil yang didapatkan ialah siswa mudah dalam memahami dan juga siswa menjadi aktif dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat, tanggapan siswa yang positif serta interaksi siswa yang lebih mudah dengan guru. Media interaktif *Pear Deck* dapat dilanjutkan dan dikembangkan dalam kondisi belajar *Hybrid Learning*. Namun, penerapan media interaktif *Pear Deck* ini juga memiliki sedikit kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu sinyal siswa yang susah atau terbatasnya kuota internet serta semangat juang siswa yang rendah dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tentang Penerapan Pembelajaran *Hybrid Learning* Seni Musik Menggunakan Media Interaktif *Pear Deck* di SMPN 5 Sidoarjo, peneliti memaparkan beberapa saran yaitu: Penerapan media interaktif *Pear Deck* dapat digunakan di semua mata pelajaran untuk memberikan inovasi baru terhadap media pembelajaran. Penerapan media belajar *Pear Deck* pada mata pelajaran seni musik tetap terus ditingkatkan untuk mempertahankan kemudahan pemahaman siswa dalam belajar. *Pear Deck* dapat dioptimalkan lagi dalam penggunaan *Offline* (tanpa menggunakan kuota internet) sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti pelajaran Seni Budaya. Dalam hal peningkatan pemahaman siswa menggunakan media *Pear Deck* perlu adanya upaya inovasi baru dari guru pengajar mata pelajaran untuk tetap mempertahankan dan memiliki target pencapaian hasil belajar siswa yang maksimal. Bagi siswa diharapkan terus berkembangnya media belajar ini agar kondisi belajar di kelas tidak monoton dan menjadikan berkurangnya semangat belajar. Bagi para pembaca untuk keberlanjutan penelitian ini, dapat dikembangkan dengan mengambil fokus yang sama dan subjek yang berbeda, karena masih banyak hal yang dapat digali dari media *Pear Deck* di mata pelajaran lain.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ainurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Anasta, Cahya. 2021. *Pendidikan Seni Tari Sebagai Alternatif Pendidikan Multikultur Bagi Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar UPI, Vol. 8, No. 1. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/view/34677> (Diakses pada 23 Januari 2022)
- Amelia, Zulfa, dkk. 2021. *Pembelajaran Daring Seni Budaya Di Kelas VIII A4 SMP Negeri 1 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, Vol. 11, No. 2. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/40125> (Diakses pada 27 September 2021).
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astutiningtyas, Rubiyantika. 2020. *Relokasi Pembelajaran Seni dalam Bentuk Daring Online untuk Meningkatkan Kreativitas Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Pelita Paud, Vol. 5, No. 1. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/1182> (Diakses pada 6 Januari 2022).
- Khair, Putra, dkk. 2021. *Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Melalui Daring Di SMP Negeri 26 Padang*. E-Jurnal Sendoratik, Vol. 10, No. 2. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendoratik/article/view/112324/105011> (Diakses 7 Oktober 2021)
- Lansing, K.M. 1990. *Art, Artists and Education*. London: McGrawHill Book Company.
- Mukti, Wahyu. 2021. *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya di SMP 1 Jekulo Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Seni dan Seni Budaya SITAKARA, Vol. 6, No. 1.

<http://dx.doi.org/10.31851/sitakara.v6i1.5292> (Diakses pada 6 Januari 2022)

Munir. 2010. *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.

Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: CV. Alfabeta.

Safrina, Rien. 1999. *Pendidikan Seni Musik*. Jakarta: Debdikbud.

Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Setiawati, Rahmida. 2006. *Kompetensi sebagai Basis Pendidikan Seni*. Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni, Vol. VII, No. 3. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/735> (Diakses pada Oktober 2021)

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, Cut Karmil. 2010. *Pendidikan Seni dan Transdiciplinary*. Jurnal UIN Antasari. Vol 8, No. 1. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/khazanah/article/view/3026> (Diakses pada 6 September 2021)