

PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (SENI MUSIK) MELALUI DARING DI SMP NEGERI 2 SIDOARJO

Selvi Ertina

Program Studi S1 Seni Drama, Tari, dan Musik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
selvi.17020134076@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis proses pembelajaran seni dan budaya (seni musik) melalui daring dan mengkaji kendala dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya (seni musik) melalui daring di SMP Negeri 2 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan sumber informasi dari dokumen, guru, dan siswa. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dalam menguji keabsahan data. Pelaksanaan pembelajaran seni budaya (seni musik) melalui daring di kelas VIII G menggunakan berbagai aplikasi seperti *whatsapp*, *google meet*, *google form*, dan *google classroom*. Pembelajaran daring dinilai cukup efektif karena peserta didik mampu merespon tugas yang diberikan serta mampu mengikuti kegiatan belajar daring. Kelemahan pembelajaran daring, pendidik lebih banyak memberikan tugas kepada peserta didik. Pendidik kurang maksimal dalam memberikan dan menjelaskan materi. Jadi peserta didik hanya menyelesaikan tugas tanpa memahami materi. Kendala lain terdapat pada jaringan internet dan penggunaan *smartphone* dapat memicu masalah akademik, sosial, emosional dalam perilaku peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran, Daring, Seni Musik.

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the online learning process of art and culture (music art) and to examine the obstacles in the implementation of online learning of cultural arts (music art) at SMP Negeri 2 Sidoarjo. This study uses a qualitative methodology with sources of information from documents, teachers, and students. Data were collected through interview, observation, and documentation techniques. Data analysis techniques used include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This study uses source triangulation and technical triangulation in testing the validity of the data. The implementation of online learning of arts and culture (music art) in class VIII G uses various applications such as whatsapp, google meet, google form, and google classroom. Online learning is considered quite effective because students are able to respond to the assigned tasks and are able to participate in online learning activities. The weakness of online learning is that educators give more assignments to students. Educators are less than optimal in providing and explaining the material. So

students only complete the task without understanding the material. Another obstacle is the internet network and the use of smartphones can trigger academic, social, emotional problems in the behavior of students.

Keywords: *Learning, Online, Music Arts.*

PENDAHULUAN

Keadaan pandemi *Covid-19* saat ini membawa perubahan luar biasa di berbagai Negara. Hal ini terlihat pada perubahan bidang teknologi, ekonomi, politik dan pendidikan. Indonesia telah menerapkan kebijakan *physical distancing* yang menjadi dasar bagi semua aktivitas dari rumah. Misalnya, melakukan pekerjaan, beribadah, dan *home schooling* dengan menggunakan teknologi informasi. Dengan adanya wabah *Covid-19*, teknologi sangat mempengaruhi proses pembelajaran karena tidak mungkin belajar tatap muka.

Pendidikan di Indonesia harus tetap dilanjutkan sehubungan dengan adanya pandemi *Covid-19*. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mewajibkan sekolah untuk melakukan pembelajaran daring. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Untuk situasi ini, pembelajaran daring harus mencakup persiapan mulai dari penyediaan server, kuota internet, serta kapasitas individu, baik dari pendidik maupun peserta didik. Pendidikan seni sangat berpengaruh terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Soeharjo (2012: 13), pendidikan seni adalah usaha sadar untuk merencanakan siswa melalui bimbingan, mendidik serta mempersiapkan latihan untuk mendominasi kemampuan kreatif sesuai dengan peran yang harus mereka mainkan. Seni dalam pendidikan mempunyai bagian penting, khususnya sebagai: 1) persyaratan dasar instruksi manusia (*Basic Exsperience in Education*), 2) memenuhi kebutuhan dasar perasaan, 3) menciptakan sikap dan kepribadian, 4) penentu wawasan yang berbeda (Holden, 1977; Lansing, 1990; Jazuli, 2005). Maka dari itu pendidikan seni diperlukan untuk kebutuhan dan kemampuan peserta didik terhadap sesuatu yang sedang berlangsung di sekitarnya.

Kemendikbud memfasilitasi program pembelajaran dari rumah yang ditayangkan di TVRI. Ini merupakan upaya untuk melanjutkan pendidikan bagi semua orang selama pandemi. Kerangka belajar lainnya didukung oleh beberapa aplikasi, misalnya *google classroom*, *google meet*, *zoom* dan lain-lain. Selama pembelajaran melalui daring, siswa memiliki kesempatan yang cukup untuk belajar dan dapat berkonsentrasi di mana saja, kapan saja, tanpa batasan waktu. Siswa dapat berkomunikasi dengan pendidik secara bersama-sama melalui panggilan *video call* atau *whatsapp group*. Berbagai media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai lingkungan belajar di kelas. Pada masa-masa awal pembelajaran daring,

para pendidik kesulitan memahami mekanisme online karena belum memahami teknologi informasi (TI). Rahmawati (2020) berpendapat dalam Kompasnia “pembelajaran lebih efektif dengan tatap muka. Sedangkan peserta didik mengeluhkan tentang terlalu banyak tugas yang diberikan pendidik, bahkan setiap pertemuan hanya diberikan penugasan tanpa ada penjelasan”. Sanjaya (2020) berpendapat dalam News Unika “pendidik dan peserta didik belum mengetahui tentang kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran yang dicapai setiap pertemuannya”.

Dalam kegiatan pembelajaran daring diperlukan berbagai model yang bervariasi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Di SMP Negeri 2 Sidoarjo menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) untuk mencapai tujuan pembelajaran di masa pandemi. Menurut Suwandari (2020:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring memiliki beberapa manfaat, termasuk memiliki pilihan untuk mengumpulkan korespondensi produktif dan diskusi antara pengajar dan siswa, siswa berinteraksi dan berdiskusi antara siswa dan siswa yang berbeda”. Adapun kebijakan sekolah adalah *Work From Home*, yang mengharapkan pendidik untuk komunikasi dari rumah dan mempelajari teknologi pembelajaran digital sesuai kebutuhan. Permasalahan yang peneliti temukan dalam pembelajaran daring terdapat pada tingkat fokus peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik banyak mendapat tugas dari guru bidang studi lain, sehingga tidak konsentrasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Sehingga peserta didik kewalahan dengan pekerjaan itu. Oleh karena itu, pendidik membuat variasi penugasan seperti video kreatif atau bermain alat musik, sehingga siswa lebih tertarik dan tidak lelah dengan penugasan tertulis untuk dapat tercapainya tujuan pembelajarannya. Pendidik menggunakan aplikasi *google classroom* untuk memberikan materi dan presensi serta tugas, menggunakan *google form* untuk kuis dan ulangan harian, serta menggunakan *zoom* dan *google meet* untuk mengontrol atau mengawasi pembelajaran dan memberikan motivasi peserta didik.

Dalam pembelajaran daring menurut hasil penelitian Ahmad Jayul dan Edi Irwanto (2020) menjelaskan bahwa kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi *virus corona* didorong untuk memanfaatkan model pembelajaran melalui daring. Pembelajaran daring tidak menghambat jalannya kegiatan olahraga karena dengan memanfaatkan strategi *portal schoology* yang berupa aplikasi video dapat tercapainya tujuan belajar. Agus Wilson (2020) mengklarifikasi bahwa dalam ranah pendidikan di masa pandemi *virus corona*, dilakukan secara daring. Sebagian besar mahasiswa merasa termotivasi dan terbantu untuk tetap belajar dari rumah. Oktafia Ika Handarini (2020) mengklarifikasi bahwa dampak dari *Covid 19* terhadap pembelajaran yang seharusnya diselesaikan secara lugas dan definitif kini bisa dilakukan secara mandiri. Salah satu pilihan untuk tetap belajar adalah dengan belajar secara daring. Sehingga di SMK Surabaya, penugasan lebih sering dilakukan melalui *whatsapp*, kemudian ditulis dalam sebuah buku dan diambil untuk dikirim pada guru.

Dilihat dari uraian fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis proses pembelajaran daring dan mengkaji kendala pembelajaran daring dalam pembelajaran seni budaya (seni musik) di SMP Negeri 2 Sidoarjo. Manfaat penelitian ini secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis Bagi Sekolah dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu dan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan citra sekolah masyarakat umum. Bagi Siswa dapat meningkatkan pengetahuan tentang teknologi informasi, agar lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, menumbuhkan kemandirian, memberi suasana belajar yang menyenangkan, dapat melatih kemampuan motorik dan koordinasi. Bagi Guru, meningkatkan kreativitas dan kredibilitas guru sebagai seorang pendidik yang professional. Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan motivasi kepada peneliti sebagai calon guru sekolah menengah pertama yang professional tidak hanya cerdas intelektual saja, tetapi mempunyai *soft-skill* di bidang lain dan mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjudul “Pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik) Melalui Daring di SMP Negeri 2 Sidoarjo” termasuk penelitian kualitatif. Menurut Herdiansyah (dalam Moleong 2010: 9) penelitian kualitatif adalah suatu eksplorasi logis, yang mengharapkan untuk memahami suatu fenomena dalam suatu lingkungan sosial secara alami dengan memusatkan perhatian pada suatu interaksi komunikasi yang mendalam di antara peneliti dan fenomena yang dipertimbangkan. Alasan menggunakan penelitian kualitatif karena menghasilkan analisis data deskriptif dari data tertulis, wawancara, dokumen, dan sumber terpercaya. Objek dari penelitian ini adalah pembelajaran seni budaya (seni musik) melalui daring di SMP Negeri 2 Sidoarjo. Data yang terkumpul akan dijelaskan dengan kata-kata mengenai proses dan kendala dalam pembelajaran seni budaya melalui daring. Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber informasi yang menyampaikan informasi secara langsung kepada pengumpul informasi. Berbagai macam informasi penting harus dimungkinkan secara langsung ketika melakukan penelitian di lapangan. Informan dalam penelitian ini antara lain H. Mohammad Kholiq, S.Pd, M.M sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Sidoarjo, Arif Prabowo, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya, serta Peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran Seni Budaya melalui daring. Sedangkan data sekunder adalah sumber informasi yang tidak langsung memberikan informasi kepada pengumpul, misalnya melalui orang lain atau melalui catatan. Berbagai macam informasi ini digunakan untuk melengkapi data yang dikumpulkan sesuai dengan penelitian. Sumber data sekunder diperoleh dari artikel, buku, jurnal, dan *website* yang terkait dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data adalah langkah utama dalam penelitian, karena untuk mendapatkan informasi. Tanpa mengetahui metode pemilahan informasi, peneliti tidak akan mendapatkan informasi yang diharapkan (Sugiyono, 2016:101). Prosedur pengumpulan informasi dalam penelitian ini mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Teknik wawancara terstruktur ini dilakukan dengan waktu yang terbatas. Dalam hal ini narasumber ialah Kepala Sekolah dan Guru Seni Budaya. Wawancara tak terstruktur dilakukan dengan suasana bebas dan leluasa. Dalam hal ini narasumber ialah siswa, wali kelas, dan Guru Bidang Studi ketika memiliki waktu luang. Selain itu penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatif. Dalam penelitian ini memanfaatkan pedoman observasi yang telah diatur sebelumnya agar tidak menyimpang dari persoalan yang akan diteliti. Dengan teknik ini, peneliti dapat dengan mudah melihat pembelajaran seni budaya melalui daring secara langsung di SMP Negeri 2 Sidoarjo. Objek penelitian dalam penelitian kualitatif yang perlu di observasi oleh Spradley (Sugiyono: 229) dikenal sebagai situasi sosial, yang terdiri dari tiga bagian, yaitu *Place*, dimana penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Sidoarjo. *Actor*, yang berperan dalam penelitian yaitu guru bidang studi seni budaya, peserta didik, wali kelas, kepala sekolah SMP Negeri 2 Sidoarjo. *Activity*, proses pembelajaran seni budaya (seni musik) secara daring. Hal-hal yang harus diamati antara lain proses pembelajaran melalui daring menggunakan media seperti *google meet*, *zoom*, *google classroom*, dll. Dengan teknik ini peneliti dapat berpartisipasi dalam proses belajar mengajar yang dijadikan sebagai sumber penelitian. Selama observasi, peneliti terlibat dalam kegiatan narasumber dan berbagi suka dan dukanya. Data mengenai siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran seni budaya secara daring, pelaksanaan pembelajaran daring, sarana dan prasarana diperoleh peneliti melalui teknik dokumentasi.

Dalam memperoleh keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dilakukan dengan memeriksa informasi data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber dalam tinjauan ini dilakukan dengan memeriksa hasil wawancara dengan para pendidik mata pelajaran seni budaya dan lainnya, khususnya siswa dan wali kelas. Triangulasi teknik untuk menguji keabsahan suatu data dilakukan dengan benar-benar melihat informasi tersebut pada sumber yang sejenis dengan berbagai teknik yang berbeda. Teknik triangulasi dalam penelitian ini, yaitu informasi yang diperoleh melalui wawancara dan kemudian diperiksa dengan observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik) di SMP Negeri 2 Sidoarjo

Sebelum membahas proses pembelajaran daring berikut diberikan gambaran mengenai profil sekolah. SMP Negeri 2 Sidoarjo adalah salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Kabupaten Sidoarjo letaknya di Jalan

Raya Ponti, Magersari, Kab. Sidoarjo. SMP Negeri 2 Sidoarjo berdiri tahun 1958. Sekolah ini merupakan sekolah favorit berakreditasi A di kabupaten Sidoarjo. Sekolah memiliki fasilitas lengkap, berkualitas, serta seiring bertambahnya tahun ada peningkatan jumlah siswa yang saat ini mencapai 1099 siswa. Sekolah ini memiliki berbagai ekstrakurikuler, antara lain sepak bola, bola voli, bola basket, futsal, renang, teater, gamelan, paduan suara, pramuka, musik dan band, banjari, karate, pencak silat, paskibraka, jurnalistik, qiraah, dan lain-lain. Sekolah ini memiliki prestasi besar dalam olahraga dan bidang seni. Banyak mengeluarkan wakil-wakil dalam *tournament* olahraga serta berpartisipasi dalam lomba paduan suara se-Jawa Timur. Prestasi yang diperoleh Juara Harapan 1 paduan suara tingkat provinsi (2018), Juara 3 al banjari tingkat kecamatan (2016).

Pembelajaran daring merupakan salah satu cara belajar mengajar di masa pandemi. Menurut (Rigianti, 2020) pembelajaran daring adalah pendekatan pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan *gadget* elektronik sebagai perangkat atau PC, terutama pada akses internet dalam penyampaian pembelajaran, sehingga pembelajaran daring sepenuhnya bergantung pada akses jaringan internet. Sementara itu, menurut (Suranti, 2020) pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring merupakan salah satu jenis inovasi pemanfaatan, dimana pembelajaran menggunakan akses internet untuk menyelesaikan berbagai tugas yang telah diberikan oleh pengajar. Sedangkan menurut Isman (2016) pembelajaran daring adalah proses belajar dan pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet. Dari beberapa pernyataan di atas, cenderung disimpulkan bahwa pemanfaatan pembelajaran daring sangat identik dengan ponsel dan internet, sehingga penting untuk memperhatikan kemampuan siswa dalam menggunakannya. Dalam pelaksanaan pembelajaran ada banyak media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran, misalnya *whatsapp*, *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *google form*, *youtube*, dan lain sebagainya.

Pembelajaran seni budaya pada hakikatnya adalah pendidikan seni berbasis budaya (Sachari, 2006). Seni Budaya terutama Seni Musik di SMP Negeri 2 Sidoarjo mencakup 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. SMP Negeri 2 Sidoarjo memilih pembelajaran seni musik dikarenakan terbatasnya guru seni budaya yang dimiliki dan lebih ahli di bidang seni musik bernama Arif Prabowo. S.Pd. Dalam penelitian ini, fokus diberikan pada siswa kelas VIII dengan KD 3.3 memahami tata cara memainkan satu alat musik tradisional secara individu dan KD 4.3 memainkan satu alat musik tradisional secara individu. Pembelajaran ini dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan indikator pencapaian siswa menjelaskan pengertian dan jenis-jenis musik, mengklasifikasikan alat-alat musik daerah sesuai daerahnya masing-masing, mengidentifikasi jenis-jenis alat musik berdasarkan sumber bunyi, memainkan alat musik dan menampilkan hasil belajar musik berdasarkan sumber bunyi. Pada pembelajaran seni budaya daring dilakukan sesuai RPP luring, hanya berbeda pada penggunaan media yaitu melalui daring. Pembelajaran menggunakan teori belajar Konstruktivisme dan penerapan model

pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran ini dipilih agar peserta didik mampu mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif. Berdasarkan temuan wawancara dengan Bapak Arif, selaku guru bidang studi seni budaya mengatakan bahwa “Pembelajaran seni budaya dilaksanakan setiap minggu 1 kali pertemuan setiap hari kamis selama tiga jam pembelajaran” (Wawancara: Arif Prabowo, 8 April 2021).

Pembelajaran yang berlangsung menggunakan media *whatsapp*. Sesuai dengan pandangan Jumiatmoko (2016:53) bahwa *whatsapp* merupakan aplikasi berbasis internet yang memudahkan untuk komunikasi dengan fitur-fitur yang dapat diakses dan merupakan media sosial paling terkenal dalam berkomunikasi. Fitur yang digunakan dalam pembelajaran adalah *whatsapp messenger group*, dengan membuat grup kelas yang mencakup semua anggota kelas dan pendidik (seperti guru kelas dan guru mata pelajaran untuk pengajaran di kelas). Fungsi *whatsapp messenger group* adalah untuk menyampaikan berbagai informasi seperti pengenalan pembelajaran, absensi, pengumpulan tugas dan lain sebagainya. Hal ini sependapat dengan Barhomi (2015:223) yang menyatakan bahwa kelebihan yang diberikan aplikasi *Whatsapp Group* adalah sarana komunikasi pembelajaran yang efektif. Dalam proses pembelajaran daring, wali kelas mengawasi keadaan belajar semua siswa di setiap mata pelajaran. Mengingat tugas dan laporan bagi siswa yang belum menyerahkan tugas dan batas waktu pengingat diinstruksikan langsung oleh wali kelas. Pendidik di bidang studi berperan dalam menyampaikan materi dan penugasan serta berpartisipasi dalam setiap pertemuan. Pemberian materi, tugas, dan presensi melalui *google classroom*. Sesuai (Bender dan Waller, 2014: 37) *Google classroom* memang dimaksudkan untuk memudahkan komunikasi pendidik dan peserta didik di sosial media, sehingga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran seperti mengupload presensi setiap pertemuan, materi, tugas serta batas waktu pengumpulan tugas. *Google classroom* hadir sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh guru atau siswa untuk membuat kelas *online* atau kelas *virtual*, menghemat waktu, pendidik dapat memberikan pernyataan atau tugas kepada siswa yang diperoleh secara bertahap, sehingga semuanya tetap teratur oleh siswa. Materi yang diberikan berupa *e-book*, *power point*, dan video pembelajaran. Penugasan yang diberikan yaitu secara tertulis dan ada penugasan berupa video kreatif untuk nilai praktek. Setiap minggu pembelajaran dilakukan secara bervariasi dengan menggunakan aplikasi *google meet*. Dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka melalui *google meet* pendidik menyapa peserta didik, memberikan motivasi, mengevaluasi pembelajaran minggu lalu serta mengingatkan *deadline* tugas yang harus diselesaikan. Pembelajaran tatap muka melalui *google meet* dilakukan pendidik guna memantau peserta didik agar tetap semangat dan tidak bosan dalam kegiatan belajar secara daring. Dengan menggunakan *google meet*, pembelajaran daring lebih fleksibel dan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik.

a. Pemberian Materi

Materi disediakan secara online. Guru bidang studi akan menyampaikan materi dan memberikan tugas melalui google classroom dalam bentuk slide power point sesuai dengan jadwal yang diberikan. Untuk mata pelajaran seni budaya dilaksanakan dalam seminggu 1 kali pertemuan, untuk materi yang diberikan yaitu karya seni musik nusantara.

Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada pukul 08.00 WIB. Pendidik menyapanya terlebih dahulu, lalu memberikan pengarahannya materi dan presensi yang diunggah oleh *google classroom*. Pendidik memberikan waktu untuk membaca dan memahami materi tentang karya seni musik nusantara. Pertemuan pertama pada materi musik dan alat-alat musik daerah, tugas yang diberikan adalah membuat ringkasan materi yang telah dipelajari dan untuk pekerjaan rumah membuat kliping tentang alat musik beserta daerah asalnya. Tugas meringkas diberikan waktu hingga pukul 09.40 WIB sedangkan pekerjaan rumah dikumpulkan pada pertemuan kedua sebelum jam pembelajaran berlangsung.

Pertemuan II

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada pukul 08.00 WIB. Pendidik memulai pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet*. Sebelum pembelajaran dilaksanakan pendidik mengucapkan salam. Kemudian dimulai dengan materi yang telah diberikan dan dikaitkan dengan materi yang sedang dibahas yaitu alat musik berdasarkan sumber bunyi. Untuk mengingat materi minggu lalu, pendidik memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik, sebaliknya peserta didik diberikan waktu untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Selanjutnya pendidik mengecek pengumpulan tugas kliping, jika sudah pendidik memberitahukan tentang materi dan tugas yang sudah diupload di *google classroom*. Pendidik memberikan soal berupa word dan tugas membuat video kreatif memainkan alat musik berdasarkan sumber bunyi dan dikumpulkan pukul 15.00 WIB. Setelah pembelajaran tatap muka selesai, peserta didik mengerjakan tugas sebagai bentuk presensi, menambah nilai tugas harian. Kemudian pada 10 menit terakhir, pendidik menghimbau dan memotivasi para siswa untuk tetap semangat menjaga kesehatan dan belajar. Pendidik kemudian menyelesaikan pembelajaran seni budaya dengan salam dan mengingatkan mereka untuk menyerahkan tugas tepat waktu.



Gambar 1. Praktek alat musik atau Video kreatif
(Doc. Selvi 2021, 15 April 2021)

Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada pukul 08.00 WIB. Pendidik memberikan informasi melalui *whatsapp*. Pendidik menyapanya terlebih dahulu, lalu memberikan pengarahan tentang materi dan presensi yang diunggah oleh *google classroom*. Pendidik memberikan waktu untuk peserta didik mengamati video pembelajaran tentang unsur-unsur musik selama 15 menit. Pendidik memberikan tugas merangkum materi yang telah dipelajari dan mempersiapkan untuk ulangan harian yang dilaksanakan menggunakan *google form*. Tugas merangkum diberikan waktu hingga pukul 09.40 WIB. sedangkan pelaksanaan ulangan harian pada pertemuan berikutnya sesuai jam pembelajaran sampai selesai.

b. Pemberian Tugas

Pada pertemuan pertama merupakan tugas tertulis yaitu membuat ringkasan materi dan membuat kliping alat musik beserta daerahnya dan dikumpulkan berupa dokumen atau foto. Pada pertemuan kedua materi alat musik berdasarkan sumber bunyi ini merupakan materi praktek memainkan alat musik. Sehingga pada pertemuan kedua pendidik membuat penugasan berupa video kreatif agar tetap efektif dalam praktek memainkan alat musik. Tugas rumah pada pertemuan ini yaitu menyelesaikan soal dalam bentuk *word* yang telah diberikan. Pada pertemuan ketiga merupakan tugas tertulis yaitu merangkum materi unsur-unsur musik dan melaksanakan ulangan harian.

c. Evaluasi

Seni musik di SMP Negeri 2 Sidoarjo biasanya dipelajari melalui alat musik yang disediakan. Namun karena menghadapi masa pandemi dan kegiatan implementasi dilakukan secara daring, maka dilakukan penilaian untuk melihat hasil yang telah dicapai peserta didik dalam materi yang disampaikan. Dalam setiap

pertemuan, setelah pendidik menerima semua tugas peserta didik yang masuk ke *google classroom*, sistem penilaian dilakukan secara formatif dan nilai diinput sebagai bukti evaluasi peserta didik. Nilai tersebut dihasilkan dari tes dan penugasan yang telah diselesaikan.

Bagi peserta didik yang tidak dapat menyerahkan tugas karena berbagai kendala, maka pendidik telah mengalokasikan waktu kepada peserta didik yang telah menghubungi serta menjelaskan alasan tidak menyerahkan pekerjaan rumah tepat waktu. Peserta didik yang mengumpulkan tepat waktu akan mendapatkan poin tambahan. Peserta didik yang tidak mengumpulkan tepat waktu akan diberikan nilai standar KKM berdasarkan kendala yang telah dikonfirmasi oleh pendidik. Presensi yang telah dilakukan berupa penilaian sikap dan keterampilan. Penilaian pengetahuan didasarkan pada seberapa baik peserta didik memahami materi yang ada dan pengerjaan tugas. Evaluasi keterampilan dilakukan dengan melihat karya berupa tulisan dan praktek instrumen yang dikerjakan.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Penampilan			Teknik Bermaian Alat Musik			Harmoni			Skor	Nilai
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Ardiansyah A	√					√			√	7	77
2	Akmal W		√				√			√	7	78
3	Alifah D N		√				√			√	7	78
4	Anatsya AN		√			√				√	7	77,7
5	Arva Yuda B			√			√			√	8	89
6	Bayu W	√					√			√	7	77
7	Ega Maulana P			√			√			√	9	100
8	Halimatus S			√		√				√	7	77,7
9	Nabila U		√				√			√	7	78
10	Nathania N		√				√			√	7	78

$$\text{Konversi Nilai: } \frac{\text{Skore yang didapat}}{\text{Skor maksimum 9}} \times 100 = \dots$$

Dari tabel diatas maka sudah terlihat cukup baik dibuktikan dengan nilai nilai yang didapat dari beberapa peserta didik tersebut dan juga dapat dibuktikan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan tentang alat musik dan teknik bermain alat musik yang digunakan sesuai harmoni yang telah dijelaskan oleh pendidik pada saat pembelajaran daring. Untuk penugasan berupa video atau praktek, peseta didik sangat bersemangat (antusias) untuk mengerjakannya, karena merasa bosan dengan tugas tertulis yang menumpuk. (wawancara dengan Rahma selaku siswa 8G). Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran memainkan alat musik secara individu berupa video kreatif dapat tercapai atau sesuai dengan RPP yang diterapkan pendidik. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai siswa yang melebihi KKM, dengan nilai terendah 77.

Kendala Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik)

Kendala pembelajaran seni budaya (seni musik) secara daring yaitu ketika peserta didik memperoleh materi berupa video atau *youtube*, membutuhkan waktu yang cukup lama karena adanya pembatasan (sinyal) dari jaringan internet. Di sisi lain, ketika pendidik memberi penugasan untuk membuat video kreatif, peserta didik sulit untuk mengirim video tersebut. Terlepas dari pembatasan jaringan internet, kuota internet juga dibatasi dan akan cepat habis, terutama jika pendidik mengadakan pertemuan *zoom* selama pembelajaran, akan membutuhkan lebih banyak kuota internet. Meskipun mendapat bantuan kuota dari sekolah, tetapi tidak cukup. Karena banyaknya tugas yang diberikan sehingga siswa bingung untuk mengerjakan. (Wawancara dengan Arva selaku siswa VIII G).

Hal ini sesuai dengan penilaian Efendi (2008) (dalam Putra, 2020) yang mengomunikasikan kekurangan penggunaan *e-learning* antara lain:

"a) Tidak adanya pertemuan tatap muka antara siswa dan guru; b) Pembelajaran yang diselesaikan pada umumnya akan lebih melalui pelatihan daripada pendidikan; dan c) Aspek bisnis atau industri lebih terlihat daripada perspektif sosial; d) Pendidik seharusnya siap dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK); e) Kerangka informasi yang tidak konsisten di daerah yang bermasalah dengan listrik, telepon dan PC; f) SDM yang masih kurang terampil dalam menjalankan PC; g) Bahasa mesin yang belum didominasi; h) Peserta didik masih merasa terasing; I) Kualitas dan ketepatan saat menjawab pertanyaan; j) Peserta didik kurang puas karena tidak dapat melihat desain, gambar, atau video karena perangkat keras tidak berfungsi."

Pembelajaran secara daring, menurut Astuti dan Prestiadi (2020) kurang membuahkan hasil. Pembelajaran biasanya dilakukan dalam ruang kelas dan diawasi langsung oleh pendidik dari awal hingga akhir. Melalui pembelajaran daring, pendidik tidak dapat mengontrol siswa secara langsung. Hasilnya kurang baik dalam penyampaian materi, dan pemahaman peserta didik sangat rendah karena hanya diberikan tugas yang sebenarnya tidak dipahami oleh peserta didik. Bisa dibayangkan ketika pendidik atau pendamping yang berbeda mempelajari konten, siswa sibuk dengan hal-hal lain dan tidak fokus pada pembelajaran daring (Afidah, 2020). Sehingga, kurangnya pemahaman materi oleh peserta didik.

Adapun kendala lainnya seperti penggunaan *smartphone* saat pembelajaran daring yaitu adanya dampak buruk penggunaan *ponsel* yang berlebihan pada siswa. Mereka menggunakan *ponsel* tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk bermain *game* dan *youtube*. Oleh karena itu, penggunaan *ponsel* secara berlebihan dapat memicu efek buruk seperti masalah akademik, sosial, dan emosional dalam perilaku.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan maka ditarik kesimpulan sebagai berikut. Pembelajaran seni budaya (seni musik) di SMP Negeri 2 Sidoarjo melalui daring dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yaitu *whatsapp*, *google meet*, *google classroom*, *google form*. Penggunaan *whatsapp* untuk mengirimkan informasi dengan cepat, lalu menggunakan *google classroom* dan *google form* untuk mengirimkan materi sebagai video pembelajaran, *slide power point*, atau *file word*. *Google meet* untuk memantau secara tatap muka juga dapat menjadi tolak ukur perkembangan pendidikan antara para pendidik dengan peserta didik.

Kendala atau tantangan dalam pembelajaran seni budaya (seni musik) adalah pada jaringan internet yaitu ketika peserta didik memperoleh materi berupa video atau *youtube*, membutuhkan waktu yang cukup lama karena keterbatasan jaringan internet (sinyal). Di sisi lain, ketika pendidik memberikan penugasan membuat video, peserta didik kesulitan untuk mengirim video tersebut. Selain pembatasan jaringan internet, kuota internet juga dibatasi dan akan cepat habis, terutama jika pendidik melakukan pertemuan *zoom* selama pembelajaran akan membutuhkan banyak kuota internet. Selain itu penggunaan *smartphone* berpengaruh buruk jika digunakan secara berlebihan seperti halnya memiliki masalah akademik, sosial, dan masalah emosional dalam berperilaku. Kendala yang lebih spesifik yaitu kurangnya pemahaman materi oleh peserta didik.

Untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif, pendidik diharapkan mendengarkan keluh kesah peserta didik, terutama pemberian materi pelajaran yang ringkas, selalu mengawasi dan menginformasikan peserta didik pada tugas yang telah diberikan, serta mengurangi banyaknya penugasan. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk penelitian, dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi *Covid-19* maupun efektivitas proses pembelajaran melalui daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, T. 2020. *Covid-19 Ancaman Bagi Keefektifan Pembelajaran*. (Online), <https://www.kompasiana.com/tanwiratulafidah/5e81332e097f36419d6ffae2/covid-19-ancaman-bagi-keefektifan-pembelajaran>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, D.A & Prestiadi, D. 2020. *Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemic Covid-19*. Prosiding Web-Seminar Nasional (Webinar) “Prospek pendidikan nasional pasca pandemic Covid-19” Fakultas Ilmu Pendidikan – Universitas Negeri Malang 20 Juni 2020; ISBN: 978-602-5445-11-8.
- Gunawan, Suranti, N M Y, dan Fathoroni. 2020. *Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period*. Indonesian Journal of Teachers Education, 1 (2), 61-70.
- Handarini, O. K. 2020. “Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi *Covid 19*”. UNESA: Jurnal Pendidikan Administrasi

- Perkantoran (JPAP), Vol 8 No 3 2020.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503/4094>
- Isman, Mhd. 2016. *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). The Progressive and Fun Education Seminar*, 586.
<http://hdl.handle.net/11617/7868>
- Jayul, A. & Edi, I. 2020. "Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19". APOPI: Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, Vol 6 No 2 Juni 2020, IKIP PGRI BALI. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Jumiatmoko. 2016. *WhatsApp Meseenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab. Wahana Akademika*. Vol 3 (1). 52-66.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/wahana/article/view/872>
- Moloeong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. 2011. *E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Riginati, H, A. 2020. *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara*. Jurnal Elementary School, Vol 7 (2). 297-302.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/768/628>
- Sachari, Agus. 2006. *Seni Rupa dan Desain Untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Soeharjo, A. J. 2020. *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Wilson, A. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global". UNINDRA: Susunan Artikel Pendidikan, Vol 5 No 1 Agustus 2020.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/6386/3219>