

## **APLIKASI VIRTUAL PIANO BERBASIS CHROMEBOOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH DASAR**

Annita Rosalina<sup>1</sup>, Anggy Giri Prawiyogi<sup>2</sup>, Sunarya<sup>3</sup>

SDN 1 Gandamekar, Universitas Buana Perjuanga Karawang,

Dinas Pendidikan Kabupaten Purwakarta

[annitarosalina13@guru.sd.belajar.id](mailto:annitarosalina13@guru.sd.belajar.id)<sup>1</sup>, [anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id](mailto:anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id)<sup>2</sup>,

[sunaryasunarya291@gmail.com](mailto:sunaryasunarya291@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya seni musik di kelas VI yang dilakukan secara konvensional dan kurang interaktif menyebabkan murid tidak antusias, kebosanan pada murid, serta menghambat keterampilan murid dalam mengeksplorasi konsep yang difahaminya. Aplikasi virtual piano sebagai media pembelajaran pada pelajaran seni musik menjadi solusi bagi sekolah yang tidak memiliki piano secara nyata untuk mengatasi kurangnya motivasi belajar murid dan keterampilan menyanyikan lagu menggunakan alat musik. Best practice ini membahas mengenai aplikasi virtual piano sebagai media pembelajaran berbasis Chromebook terhadap masalah tersebut. Implementasi dimulai dengan penyusunan perangkat pembelajaran, penggunaan dalam proses pembelajaran, dan evaluasi refleksi. Hasil penggunaan aplikasi virtual piano menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar, partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta pemahaman konsep interval nada yang diaktualisasikan pada lagu. Melalui aplikasi virtual piano, murid terlibat aktif dalam diskusi, berkolaborasi, serta terampil dalam memainkan nada pada sebuah lagu. Dengan terus meningkatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, diharapkan pembelajaran dapat lebih berpihak pada murid, menyenangkan, terlibat, dan efektif bagi murid sesuai dengan konsep merdeka belajar.

**Kata kunci: virtual piano, SBdP, media pembelajaran digital.**

### **ABSTRACT**

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) as art and culture learning method, especially music in grade VI, which is carried out conventionally and less interactive, causes students to be unenthusiastic, boredom in students, and inhibits students' skills in exploring the concepts

they understand. The virtual piano application as a learning media in music lessons is a solution for schools that do not have a real piano to overcome the lack of student learning motivation and skills in singing songs using musical instruments. This best practice discusses the application of virtual piano as a Chromebook-based learning media to the problem. Implementation begins with the preparation of learning tools, use in the learning process, and reflection evaluation. The results of using the virtual piano application show a significant increase in learning motivation, active participation in learning, and understanding of the concept of tonal intervals actualized in songs. Through the virtual piano application, students are actively involved in discussion, collaboration, and skill in playing notes in a song. By continuing to improve the use of technology in education, it is hoped that learning can be more in favor of students, fun, involved, and effective for students in accordance with the concept of independent learning.

**Keywords: virtual piano, SBdP, digital learning media.**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan kepada murid di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran SBdP membantu murid dalam mengembangkan kemampuan motorik, agar dapat menciptakan karya seni baru sehingga kemampuan anak akan terasah secara menyeluruh, tidak hanya difokuskan pada satu kemampuan kognitif (Nurhayati, dkk, 2020). SBdP mempelajari tentang kesenian, kebudayaan dan keterampilan seperti seni musik, seni rupa, seni tari dan seni drama. Di sekolah dasar, pembelajaran SBdP pada muatan seni musik seringkali diberikan secara konvensional sehingga pembelajaran kurang optimal. Salah satu penyebabnya karena kurangnya sumber belajar berupa alat musik yang dimiliki oleh setiap sekolah. Murid hanya menerima pengetahuan saja namun mereka tidak terampil dalam mengaitkan konsep dengan mempraktekannya pada suatu alat musik. Demi terciptanya situasi belajar yang menyenangkan dan menarik minat murid, guru dituntut kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan pembelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong murid untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran dikelas dengan metode yang inovatif, alat peraga atau media yang menarik. Keterbatasan alat musik membuat guru harus lebih kreatif agar dapat menghadirkannya untuk menunjang pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan zaman yang pesat, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan,

termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahan yang paling mencolok adalah pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital. Pembelajaran digital dapat memfasilitasi pembelajar agar mampu belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Pembelajaran digital dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain (Dwi, Anugrah. 2003), media pembelajaran adalah segala benda atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Lange & Costley (Rosmana, P. S., dkk., 2023) juga berpendapat, media pembelajaran dirangkai untuk memperjelas pesan dan juga makna pembelajaran yang diberikan.

Pembelajaran menggunakan media digital merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik perhatian bagi murid dikarenakan pembelajaran menggunakan media digital dapat menghilangkan rasa bosan pada murid dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan interaksi terhadap guru dan murid (Adventyana, dkk. 2023). Pendapat dari Jan (Gemilang, V.B., dkk., 2023) yang menyebutkan bahwa murid saat ini memang bertumbuh dan berkembang di era teknologi, yang menginginkan pendidikan juga harus menyesuaikan dalam perkembangannya. Pembelajaran digital ini juga dianggap menjadi salah satu solusi manakala adanya keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran sering ditemukan di sekolah dalam mata pelajaran SBdP khususnya seni musik yaitu tidak tersedianya alat musik, baik alat musik ritmis maupun melodis. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yaitu dengan Aplikasi virtual piano. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan aplikasi virtual piano memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman (Akmal, R. & Fathonah, N. 2023). Aplikasi virtual piano dipilih untuk membantu murid belajar terkait interval nada sehingga murid dapat memahami dan memainkan nada dalam sebuah lagu pada murid kelas VI semester I materi interval nada. Penelitian menunjukkan bahwa dengan aplikasi virtual piano berbasis chromebook membuat murid lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran musik ketika menggunakan media yang interaktif dan menarik. Selain itu ditemukan juga bahwa penggunaan piano virtual bisa menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran (Pranoto, Hengki. 2013)

## **METODE**

Penelitian dilakukan terhadap siswa sekolah dasar yang berada di SDN Gandamekar 1 Plered Purwakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan

pendekatan kualitatif. Dalam Sugiyono (2010, hlm. 298) bahwa kedudukan subjek penelitian pada penelitian sangat penting karena data tentang variable yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti, sampel dalam penelitian kualitatif bukan responden, tetapi sebagai narasumber atau partisipan, informan, peserta didik dalam penelitian. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN Gandamekar 1 Purwakarta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Diharapkan penggunaan aplikasi virtual piano berbasis chromebook dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi murid dalam mempelajari materi interval nada pada pelajaran SBdP. Hal ini tercermin dalam motivasi belajar, partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta pemahaman konsep interval nada yang diaktualisasikan pada lagu. Sehingga, murid mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka melalui aplikasi virtual piano. Bagi guru, hasil penerapan penggunaan aplikasi virtual piano berbasis chromebook dapat menjadi sebagai referensi yang dapat digunakan sebagai solusi ketidaktersediannya alat musik di sekolah dengan membelajarkan alat musik secara digital sehingga berdampak pada munculnya motivasi murid dalam belajar.

Penggunaan aplikasi virtual piano dalam pembelajaran SBdP dimulai dari penyusunan perangkat ajar yang terdiri dari modul ajar, media pembelajaran, LKPD dan instrumen penilaian. Penggunaan aplikasi virtual piano berbasis chromebook dilakukan dengan memanfaatkan aset sekolah yang ada. Sekolah memiliki aset chromebook sebanyak 15 unit yang digunakan oleh murid untuk proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya dibuthkan media pendukung lain yang digunakan untuk memanfaatkan aplikasi virtual piano ini selain chromebook yaitu router/wifi, proyektor dan infokus. Dalam mengakses aplikasi virtual piano tersebut murid- murid menggunakan akun belajar.id sekaligus sebagai upaya pemanfaatan akun belajar.id dan penggunaan chromebook. Dalam pelaksanaannya, murid dapat belajar secara kontekstual dalam memainkan alat musik meskipun memanfaatkan aplikasi virtual piano berbasis chromebook. Murid dapat mempraktekkan interval nada pada lagu pilihannya yaitu lagu “Cingcangkeling”. Murid-murid mampu menentukan dan memainkan not pada keyboard di chromebook selayaknya memainkan not pada piano sungguhan.

Hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran, terlihat bahwa murid-murid sangat antusias dan merasa senang ketika belajar virtual piano berbasis chromebook Hal itu tampak dari ekspresi mereka ketika melakukan praktek memainkan lagu, mereka sangat kegirangan manakala mereka berhasil memainkannya. Selain itu tampak sikap murid saling berbagi peran

menjadi tutor sebaya agar mereka mampu memainkan musik dengan chromebook. Dalam pelaksanaannya tentu guru menemukan kendala. Kendala yang dihadapi adalah masih ada beberapa murid yang masih salah dalam membunyikan not pada nada yang ada pada lagu. Misalnya untuk not “do” nada tinggi, masih ada murid yang membunyikan not “do” nada standar. Kendala lain yang dihadapi adalah masih ada murid yang belum hafal not pada lagu, sehingga terbata-bata dalam memainkannya. Solusi dari masalah yang ditemukan yaitu dengan: 1) memantapkan kembali konsep nada rendah, standar dan tinggi pada murid tersebut, 2) menandai not angka pada keyboard sebagai alternatif agar murid terbantu untuk menentukan not, 3) memberikan remedial kepada anak yang masih belum lancar dengan melibatkan temannya sebagai tutor sebaya, 4) murid dapat belajar di rumah menggunakan laptop bagi yang punya atau dapat menggunakan handphone namun harus mendownload aplikasinya terlebih dahulu.

Tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dapat digambarkan dari hasil penilaian. Penilaian sikap menunjukkan bahwa murid memiliki rata-rata sikap baik. Penilaian pengetahuan menunjukkan hasil belajar murid tuntas 80 % diatas KKM. Penampilan keterampilan memainkan virtual piano juga sangat baik. Selain itu hasil refleksi murid menunjukkan bahwa murid tertarik dan merasa sangat senang sehingga meningkatkan motivasi belajar yang disebabkan oleh penggunaan aplikasi virtual piano berbasis chromebook.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Melalui penggunaan aplikasi virtual piano berbasis chromebook menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari motivasi belajar, kolaborasi dan keterampilan memainkan lagu. Aplikasi virtual piano dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital sebagai pengganti alat musik yang nyata atau real.

Saran diberikan bagi pengembangan lanjutan, untuk membelajarkan lebih banyak lagu supaya pengalaman belajar murid menjadi lebih bervariasi dan mendalam. Guru juga dapat merekomendasikan murid untuk belajar virtual piano ini melalui handphone/laptopnya di rumah. Selain itu dibutuhkannya pelatihan bagi guru mengenai penggunaan aplikasi virtual piano agar dapat diaplikasikan di kelas lain dalam upaya pembelajaran yang lebih berpihak pada murid, menyenangkan, terlibat, dan efektif bagi murid. Pembelajaran virtual piano berbasis chromebook ini juga dapat digunakan sebagai upaya mengoptimalkan penggunaan belajar id serta chromebook di sekolahnya.

**REFERENSI**

- Adventyana, B. D., dkk. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1).
- Akmal, R & Fathinah, N. (2023). Efektivitas Media Virtual Piano Terhadap Pemahaman Mahasiswa PGSD Pada Teori Dasar Piano. *Jurnal Pendidikan UNIG*, 17(2).
- Dwi, Anugrah. (2003). Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya. Online: <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada tanggal 6 November 2024.
- Gemilang, V.B., dkk. (2023). Pembelajaran Kreatif Unsur Musik Dasar Pada Anak Dengan Memanfaatkan Media Digital Chrome Music Lab. *Jurnal Tarbiyatuna*, 7(2), 211-221.
- Nurhayati, A., Fitria, E. & Nurfadhillah, S. (2020). Peran Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Murid di SDS Islam Harapan Ibu School. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 426-434
- Nugraha, E. S., Alpian, Y., & Prawiyogi, A. G. (2024). Analisis Kebijakan Penerapan Pencegahan Anti Bullying Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4585-4594.
- Pranoto, Hengki. (2013). Pembelajaran Unsur Musik, Nada dan Irama Menggunakan Program Komputer Piano Virtual Pada Siswa Kelas II Di SD Monggang Sewon, Bantul. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh terhadap pembelajaran siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal pendidikan dasar*, 11(1), 94-101.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.
- Prawiyogi, A. G., & Anwar, A. S. (2023). Perkembangan Internet of Things (IoT) pada Sektor Energi: Sistematik Literatur Review. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 187-197.
- Prawiyogi, A. G., & Toyibah, R. A. (2020). Strategi peningkatan kompetensi mahasiswa melalui model sertifikasi kompetensi. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1), 78-86.
- Prawiyogi, A. G., & Suparman, T. (2024). Meningkatkan Kesadaran Anak dalam

Menerapkan Pola Hidup Sehat untuk Mencegah Virus Covid-19. *Sivitas: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 63-66.

Prawiyogi, A. G., Rahman, R., Sastromiharjo, A., Anwar, A. S., & Suparman, T. (2023). The Implementation of Local Wisdom-Themed Poetry Musicalization Model and Its Influence on Elementary Students' Poetry Writing and Reading Skills. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1780-1788.

Putri, S. A. L. E., Prawiyogi, A. G., & Asmara, A. S. (2021). Analisis Model Kooperatif Learning Tipe Student Team Achievement Division terhadap Hasil Belajar Matematika masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 456-463

Rosmana, P. S., dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10-17

Santoso, R. E., Prawiyogi, A. G., Rahardja, U., Oganda, F. P., & Khofifah, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Big Data dalam Konten Digital. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 157-160.

Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.