

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa terhadap Lagu Daerah Sumatera Utara

Utilization of IT-Based Learning Media to Increase Student Appreciation for North Sumatra Regional Songs

Dian Libriani Matondang, Panji Suroso & Wiflihani*

Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis IT dalam pengajaran lagu daerah Sumatera Utara dan mengidentifikasi apresiasi siswa terhadap materi tersebut di kelas VIII-I SMP Swasta Amir Hamzah Medan. Menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka, penelitian ini menemukan bahwa media berbasis IT, seperti Edmodo, memberikan dampak positif dalam pembelajaran Seni Budaya. Media pembelajaran berbasis IT terbukti mampu mengatasi keterbatasan media konvensional di sekolah dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan antusiasme mereka, serta mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap makna dan nilai budaya lagu daerah. Siswa tidak hanya mengembangkan apresiasi yang lebih mendalam terhadap kekayaan budaya Sumatera Utara, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran seni dapat menjadi strategi yang efektif untuk mempromosikan warisan budaya sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menggarisbawahi pentingnya penerapan teknologi dalam pendidikan seni untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis IT; Edmodo; Lagu Daerah Sumut; Apresiasi; Efektivitas Pembelajaran

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of IT-based learning media in teaching regional songs of North Sumatra and to identify students' appreciation of the material in Class VIII-I at SMP Swasta Amir Hamzah Medan. Using a qualitative approach through observation, interviews, documentation, and literature review, the research found that IT-based media, such as Edmodo, positively impacts Arts and Culture education. IT-based learning media proved effective in overcoming the limitations of conventional media in schools and creating a more interactive and engaging learning environment. This motivated students to participate actively in the learning process increased their enthusiasm, and enhanced their understanding of the meaning and cultural values embedded in regional songs. Students not only developed a deeper appreciation for the cultural richness of North Sumatra but also experienced modern and relevant learning aligned with technological advancements. These findings indicate that integrating technology into arts education can effectively promote cultural heritage while enhancing student engagement in the learning process. This underscores the importance of leveraging technology in arts education to support creative and meaningful learning experiences.

Keywords: IT-Based Learning Media; Edmodo; North Sumatra Regional Song; Appreciation; Learning Effectiveness

How to Cite: Matondang, D.L. Suroso, P. & Wiflihani (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa terhadap Lagu Daerah Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*, 4(2): 66-74

*E-mail: wiflihani@unimed.ac.id

ISSN 2550-1305 (Online)

PENDAHULUAN

Seni budaya bisa diartikan segala sesuatu yang diciptakan manusia mengenai cara hidup berkembang secara bersama pada suatu kelompok yang mengandung unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi (Budiman et al., 2021; Nugraheni et al., 2020). Seni Budaya di SMP merupakan salah satu pelajaran yang sangat membantu peserta didik untuk belajar sekreatif mungkin. Seni Budaya bukan aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan peserta didik (Rifai et al., 2022; Wamirza et al., 2021). Seni Budaya harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni budaya (Harefa & Ibrahim, 2022; Suwarjiya et al., 2023).

Seni musik merupakan salah satu bidang kajian mata pelajaran Seni Budaya dan setiap bidang kajian mempunyai tujuan untuk membuat siswa menjadi kreatif dalam belajar seni, dan salah satu materi yang termasuk ke dalam pelajaran seni musik adalah lagu daerah (Mariyah et al., 2021; Pandapotan, 2019).

Lagu daerah atau musik daerah atau lagu kedaerahan adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya (Suwarjiya et al., 2023; Wamirza et al., 2021). Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias no name. Lagu kedaerahan mirip dengan lagu kebangsaan, namun statusnya hanya bersifat kedaerahan saja. Lagu kedaerahan biasanya memiliki lirik sesuai dengan bahasa daerahnya masing-masing seperti sigulempong dari Sumatera Utara dan kampuang nan jauh di mato dari Sumatera Barat. Lagu daerah atau musik daerah ini biasanya muncul dan dinyanyikan atau dimainkan pada tradisi-tradisi tertentu pada masing-masing daerah, misal pada saat menidurkan anak, permainan anak, hiburan rakyat, pesta rakyat, perjuangan rakyat, dan lain sebagainya (Saragih et al., 2022; Simanjuntak et al., 2019).

Kemajuan teknologi dan globalisasi memudahkan kebudayaan asing masuk ke Indonesia. Dengan adanya teknologi yang maju memudahkan seseorang mengenal kebudayaan asing, akan tetapi hal itu dapat berakibat negatif juga terhadap kelestarian budaya Indonesia (Harefa & Ibrahim, 2022; Yakob, 2019). Ketika seseorang terlalu mengapresiasi kebudayaan lain melebihi apresiasinya terhadap kebudayaan sendiri, maka kebudayaan akan terkikis. Kemajuan teknologi tersebut seharusnya mampu memanfaatkannya pada dunia pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya yang memuat tentang kebudayaan tradisional Indonesia yang dapat meningkatkan apresiasi siswa dalam belajar.

Apresiasi adalah cara menghargai, mengamati, menghayati yang dilakukan secara kritis yang menggunakan kepekaan pikiran sebagai bentuk dari penghargaan terhadap seni (Ramadani et al., 2023; Sumarwahyudi, 2021). Kompetensi apresiasi dalam pelajaran seni budaya peserta didik dituntut untuk menggunakan kepekaan pikirannya dalam mengamati, menghayati, memaknai seni. Ketiga hal tersebut termasuk dalam ranah efektif (Putri et al., 2022; Sumanggala, 2023).

Apresiasi dapat juga diimplementasikan untuk menghargai berbagai perbedaan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Hayati, 2022). Kepedulian terhadap karya seni dan warisan budaya bangsa lainnya dapat ditumbuhkan dengan pembelajaran apresiasi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk kreatifitas siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi

utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap sisiwa (Alfeni & Idris, 2023; Paramita, 2021). Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi" (Pudjastawa & Murti, 2022; Sumanggala, 2023; Triwulandari, 2021).

Dalam perkembangannya media pembelajaran berbasis IT masih sangat jarang digunakan dalam dunia pendidikan sekolah menengah pertama, khususnya media pembelajaran berbasis IT seperti edmodo.

Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat membagikan bahan-bahan pembelajaran, berbagai link dan video, penugasan proyek, dan berbagi semua konten digital termasuk blog, link,gambar, video, dokumen, dan prestasi. Media pembelajaran tersebut berbasis website yang mudah untuk digunakan. Hal tersebut karena tampilan dan fitur yang tersedia dalam edmodo memikiki perkembangan tampilan dari media jejaring sosial yang sering digunakan oleh para siswa seperti facebook.

Edmodo sendiri memberikan layanan seperti grup/room class yang jika ingin menggunakan tidak hanya guru tetapi siswa juga harus memiliki akun edmodo agar dapat tergabung ke dalam grup/room class yang telah dibuat oleh guru. Media edmodo tidak hanya menghubungkan antara guru dan siswa saja tetapi juga dengan orang tua siswa, sehingga orang tua juga dapat memantau perkembangan belajar anak dan dapat melihat bagaimana proses belajar mengajar yang tersajikan langsung pada media edmodo.

Berbagai materi yang berkaitan dengan seni budaya akan lebih konkret dan mudah dipahami apabila disampaikan oleh guru dengan gambar-gambar foto dan video pertunjukan seni, yang melalui media edmodo dapat dibagikan kepada siswa secara langsung ke smartphone masing-masing pada grup/room class yang disajikan dalam edmodo dan dapat mendiskusikannya secara langsung pada grup/room class yang telah dibuat tersebut, dan melalui pemanfaatan media edmodo ini dapat membuat siswa lebih leluasa untuk belajar dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan smartphone masing-masing.

Selama ini pengajar masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran audio visual dikarenakan setiap ruang kelas tidak dilengkapi oleh sarana dan prasarana untuk melakukan pembelajaran audio visual dan juga dengan keterbatasan media audio visual sendiri tidak menjamin guru Seni Budaya akan dapat menggunakan seccara efektif dalam proses belajar mengajar dikarenakan harus berbagi dengan guru mata pelajaran lainnya. Untuk itu peneliti berharap dengan kemajuan teknologi di zaman sekarang ini dapat memanfaatkan teknologi yang telah dimiliki oleh setiap orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yaitu smartphone.

Edmodo, platform pembelajaran berbasis IT, menyediakan berbagai fitur seperti berbagi materi, video, dan diskusi virtual, yang mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan aksesibilitas melalui smartphone, Edmodo memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan menarik, terutama dalam menyampaikan materi seni budaya yang membutuhkan elemen visual dan audio. Penelitian ini bertujuan untuk

mengkaji efektivitas penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap lagu daerah Sumatera Utara. Dengan mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, Edmodo menawarkan solusi inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar di SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi dan memahami pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT, khususnya Edmodo, pada materi lagu daerah Sumatera Utara guna meningkatkan apresiasi siswa kelas VIII di SMP Swasta Amir Hamzah Medan. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena secara mendalam menggunakan kata-kata, bukan angka. Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Amir Hamzah Medan, Jl. Meranti No. 1, Sekip, Kec. Medan Petisah, selama bulan Oktober hingga Desember 2019.

Analisis data dilakukan melalui langkah-langkah sistematis:

1. Reduksi Data: Mengidentifikasi dan merangkum data mentah yang relevan sesuai dengan fokus penelitian.
2. Penyajian Data: Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif untuk mempermudah interpretasi.
3. Penarikan Kesimpulan: Membuat generalisasi dari data yang telah terorganisasi, didukung interpretasi dan evaluasi terhadap signifikansi informasi.

Analisis dilakukan menggunakan pendekatan studi kasus, di mana setiap data yang diperoleh dicatat dan diolah untuk menemukan pola atau tema utama yang dapat digunakan sebagai dasar teori.

Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman langsung guru dan siswa dalam menggunakan Edmodo sebagai media pembelajaran, serta bagaimana penggunaannya memengaruhi apresiasi terhadap seni budaya. Pendekatan ini relevan untuk menangkap perspektif subjektif yang tidak dapat direpresentasikan melalui metode kuantitatif.

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu:

- Triangulasi Sumber: Membandingkan hasil wawancara dengan guru dan siswa serta data dari dokumentasi.
- Triangulasi Metode: Menggabungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi.
- Pengujian Instrumen: Instrumen penelitian, seperti pedoman wawancara dan lembar observasi, diuji coba terlebih dahulu untuk mengevaluasi kejelasan dan kesesuaian dengan konteks penelitian.

Selain itu, pengumpulan data dilakukan secara tepat dengan mematuhi prosedur yang mendukung keabsahan data. Data yang telah diperoleh dianalisis secara teliti dan disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pembelajaran

1. Menyiapkan Materi dan Media Pembelajaran

Sebelum masuk kelas guru terlebih dahulu menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran. Persiapan materi untuk pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik supaya pesan dari materi tersampaikan kepada siswa terutama pada materi lagu daerah sumut, jika guru tidak menyiapkan materi lagu daerah

sumut dengan teliti maka bahan ajar pada materi tersebut akan sangat sulit diterima oleh siswa dikarenakan dalam lagu daerah sumut terdapat banyak sekali hal yang harus dijelaskan, mulai dari bahasa, bentuk lagu, ciri lagu hingga bentuk tarian lagu. Pada materi kali ini guru menyiapkan lagu *Alusi Au* sebagai bahan pembelajaran. Selain materi pembelajaran guru juga mempersiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipergunakan merupakan media pembelajaran berbasis IT berupa *Edmodo*. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook*. Tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. *Edmodo* dirancang oleh pendidik yang juga berbasis *cloud* kolaborasi merupakan aplikasi yang cukup aman digunakan oleh guru dan siswa.

2. Persiapan Pembelajaran Lagu Daerah Sumut

Persiapan yang dilakukan sebelum kegiatan proses pembelajaran adalah mempersiapkan media pembelajaran berbasis IT berupa *edmodo* yang menggunakan *handphone* dari masing- masing siswa yang memiliki. Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu dalam proses belajar mengajar, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Berikut adalah tahapan penggunaan *Edmodo* dalam proses pembelajaran secara berurutan:

a. Mendaftar Akun *Edmodo* untuk Guru

- Guru memulai dengan mengunduh aplikasi *Edmodo* melalui perangkat ponsel.
- Setelah aplikasi terinstal, langkah berikutnya adalah memilih opsi Create Free Account untuk memulai proses pendaftaran.
- Pilih kategori Teacher saat diminta untuk menentukan jenis akun yang akan dibuat.
- Masukkan alamat email dan kata sandi, lalu klik tombol Login untuk masuk ke akun *Edmodo*.
- Setelah masuk, guru diminta melengkapi profil, termasuk nama, foto, dan informasi sekolah. Jika terjadi kesalahan pada profil, data dapat diubah dengan mudah melalui pengaturan.
- Selanjutnya, untuk membuat grup atau classroom, guru mengakses panel Classes dan memilih ikon tambah (+) untuk membuat kelas baru. Isi informasi seperti nama kelas, bidang studi, dan tingkat kelas (grade). Setelah selesai, klik Create Class. Sistem akan memberikan kode kelas yang nantinya akan digunakan oleh siswa untuk bergabung.

b. Mendaftar Akun *Edmodo* untuk Siswa

- Siswa terlebih dahulu mengunduh aplikasi *Edmodo* melalui ponsel mereka.
- Setelah aplikasi terinstal, pilih opsi Create Free Account untuk memulai proses pendaftaran.
- Pilih kategori Student untuk membuat akun siswa.
- Isi nama depan (First Name) dan nama belakang (Last Name) pada kolom yang disediakan, lalu klik Next.
- Siswa kemudian meminta kode grup atau room class dari guru untuk diisi pada kolom Group Code. Langkah ini diikuti dengan pengisian username, kata sandi, dan alamat email. Pastikan semua data diisi dengan benar sesuai instruksi yang diberikan.
- Setelah selesai, klik Next untuk menyelesaikan proses pendaftaran dan bergabung dengan kelas yang telah dibuat guru.

Proses ini memastikan bahwa guru dan siswa dapat menggunakan *Edmodo* dengan lancar untuk mendukung kegiatan pembelajaran, termasuk berbagi materi, diskusi, dan kolaborasi melalui platform berbasis IT ini.

3. Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan langkah-langkah untuk membuat akun edmodo pada guru dan siswa, edmodo sudah siap dipergunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pertama yaitu membuka pembelajaran yang merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menyiapkan siswa untuksiap mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan guru berikutnya yaitu memperlihatkan video pertunjukan lagu daerah sumut yang berjudul *alus i au* kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui apresiasi siswa pada materi lagu daerah sumut. Guru menggunakan media pembelajaran berbasis IT berupa *edmodo* dikarenakan efektif dan efisien dalam penggunaan media tersebut. Hal tersebut juga diutarakan guru saat wawancara mengenai media pembelajaran berbasis IT berupa *edmodo* sebagai berikut:

"Penggunaan edmodo ini sangatlah positif sekali dibanding dengan kita tidak menggunakan aplikasi, contohnya kalau kita menggunakan aplikasi edmodo kita dapat lebih menghemat waktu untuk ke hal yang lebih bermanfaat. Kefokusan anak-anak juga sangat bisa dilihat dibandingkan dengan tidak menggunakan aplikasi karena ketika guru mengeshare materi berupa video atau audio ke dalam grup/class room mereka bisa terlihat sangat fokus untuk memperhatikannya di handphone masing-masing dan selanjutnya guru membantu dengan menjelaskan apa saja yang terdapat dalamvideo atau audio tersebut".

Video pertunjukan seni/lagu daerah sumut yang di tampilkan melalui *edmodo* adalah lagu *Alusi Au* yang berasal dari daerah Tapanuli-Sumatera Utara. Dalam video tersebut tampak beberapa penari wanita sedang menari tarian khas tor-tor tapanuli yang diiringi lagu *alus i au*. Setelah guru selesai membagikan video tersebut ke dalam grup/*class room* VIII-I pada *edmodo* siswa langsung dapat memutar video tersebut dengan menggunakan *handphone* masing-masing, dengan begitu para siswa dapat lebih fokus memperhatikan video yang telah dibagikan dan juga dapat berdiskusi dengan temannya.

4. Penutup Pembelajaran

Tahap ini merupakan kegiatan guru menutup pelajaran, dengan mengalokasikan waktu 10 menit untuk membuat rangkuman/simpulan pelajaran bersama dengan siswa. Rangkuman diberikan bertujuan agar siswa dapat lebih mengerti materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mempresentasikan hasil apresiasinya terhadap pertunjukan seni/lagu daerah alusi au secara berkelompok. Kegiatan terakhir yang dilakukan guru yaitu memimpin doa penutup dan mengakhiri pertemuan tersebut dengan salam.

Apresiasi Siswa Pada Materi Lagu Daerah Sumut

Apresiasi adalah cara menghargai, mengamati, menghayati yang dilakukan secara kritis yang menggunakan kepekaan pikiran, sebagai bentuk dari penghargaan seni. Video pertunjukan seni/lagu daerah sumut *alus i au* yang dibagikan melalui *edmodo* bertujuan agar siswa dapat belajaruntuk menghargai, mengamati, dan juga menghayati dari apa yang telah mereka lihat dan dengar pada video bagaimana bentuk dari lagu *alus i au* juga bentuk tariannya, sehingga siswa dapat lebih memahami karakteristik dan dapat mengapresiasikan lagu.

Siswa diberikan waktu sekitar 15 menit untuk melihat video yang telah dibagikan pada aplikasi *edmodo* dan berdiskusi dengan teman, selanjutnya siswa dipersilahkan untuk menuliskan hasil pengamatannya selama melihat video dan hasil dari berdiskusi untuk selanjutnya dibacakan. Setelah siswa selesai menuliskan hasil pengamatannya, guru mempersilahkan untuk siswa membacakan hasilnya secara berkelompok di depan kelas. Salah satu kelompok dipersilahkan untuk memulai membacakan hasil pengamatannya, setiap kelompok diberikan kebebasan untuk membacakan hasil pengamatannya sebagai bentuk apresiasi mereka terhadap sajian lagu daerah sumut yang telah dibagikan melalui

edmodo. Kompetensi apresiasi dalam pelajaran seni budaya peserta didik dituntut untuk menggunakan kepekaan pikirannya dalam mengamati, menghayati, dan memaknai seni, maka dari situ diharapkan agar siswa dapat lebih berpikiran kritis.

Selama proses setiap kelompok maju membacakan hasil pengamatannya banyak sekali hal yang lucu terjadi dikarenakan ada beberapa siswa laki-laki yang membacakan hasil pengamatannya sambil menirukan gaya tarian tor tor khas tapanuli yang ternyata terlihat lucu dan membuat temannya yang melihat tertawa, menjadikan suasana yang tidak tegang dan menghibur namun tetap kondusif saat proses pembacaan hasil pengamatan.

Hubungan Antara Penggunaan Edmodo dan Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran berbasis IT memberikan berbagai keunggulan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam materi lagu daerah Sumatera Utara. Keunggulan utama Edmodo terletak pada fleksibilitas akses, di mana siswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat pribadi mereka, serta fitur interaktivitasnya, seperti grup diskusi dan berbagi materi dalam bentuk video atau dokumen digital. Dalam pembelajaran lagu daerah, Edmodo memungkinkan siswa untuk mengamati video pertunjukan lagu dan tarian daerah secara langsung, memfasilitasi pemahaman terhadap elemen-elemen budaya seperti melodi, lirik, dan tarian. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Seni Budaya, yaitu meningkatkan apresiasi siswa melalui pengamatan, pemahaman, dan penghayatan.

Meskipun Edmodo memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran, penelitian ini belum sepenuhnya menjelaskan hubungan konkret antara penggunaan Edmodo dan pencapaian tujuan pembelajaran. Misalnya, klaim bahwa siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi belum didukung oleh data empiris yang menunjukkan sejauh mana penggunaan Edmodo berdampak pada hasil belajar siswa. Analisis yang lebih terperinci, seperti perbandingan antara kelompok siswa yang menggunakan Edmodo dan yang tidak menggunakan Edmodo, dapat memberikan bukti kuantitatif yang lebih kuat.

Selain itu, indikator keberhasilan dalam pembelajaran menggunakan Edmodo perlu dijabarkan dengan lebih rinci. Indikator tersebut dapat mencakup:

1. Partisipasi Aktif Siswa: Tingkat keterlibatan siswa dalam grup diskusi virtual, seperti komentar atau pertanyaan yang diajukan.
2. Pemahaman Materi: Evaluasi kemampuan siswa dalam menjelaskan karakteristik lagu daerah melalui tugas atau presentasi.
3. Pengembangan Apresiasi: Kemampuan siswa untuk mengamati, menghayati, dan memaknai lagu daerah, yang dapat diukur melalui refleksi tertulis atau wawancara.

Untuk memperkuat hubungan ini, penelitian dapat memanfaatkan data dari hasil observasi, wawancara, atau kuisioner yang terstruktur, yang dirancang untuk mengukur dampak spesifik dari penggunaan Edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian akan memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam memahami efektivitas media pembelajaran berbasis IT dalam mencapai tujuan pembelajaran Seni Budaya.

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa Edmodo sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi mampu mendukung pembelajaran Seni Budaya dengan cara yang efektif dan efisien. Melalui akses yang mudah menggunakan perangkat seperti ponsel pintar, Edmodo memfasilitasi guru dan siswa untuk berbagi materi pembelajaran, seperti video dan dokumen, dengan cara yang fleksibel dan menarik. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Selain itu, penggunaan Edmodo terbukti memberikan dampak positif terhadap apresiasi siswa terhadap lagu daerah Sumatera Utara. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Kegiatan seperti pengamatan video, diskusi, dan refleksi mendukung siswa untuk memahami elemen-elemen budaya, seperti lirik, melodi, dan tarian khas, dengan lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk lebih menghargai dan menghayati seni budaya lokal.

Edmodo juga memadukan teknologi modern dengan pendekatan pembelajaran interaktif yang mendorong pengembangan pemahaman kritis siswa. Kombinasi ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang mendorong penghargaan mendalam terhadap seni budaya serta keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, Edmodo tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis pembelajaran tetapi juga mendukung pencapaian tujuan edukasi yang lebih luas.

Dari hasil penelitian, pemanfaatan teknologi seperti Edmodo dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran tradisional, terutama di sekolah dengan fasilitas terbatas. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan seni budaya, sekaligus membuka peluang untuk pengkajian lebih lanjut mengenai dampaknya terhadap kualitas pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfeni, T., & Idris, M. (2023). Pembelajaran Tari Sambut Seingga Sepemunyan dengan Media Audio Visual di Kelas X MAN 1 Kota Prabumulih. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 3(1), 17–29. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v3i1.311>
- Budiman, A., Rohayani, H., & Nugraheni, T. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Mobile Aplikasi Edmodo Pada Guru Seni Budaya. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 947–958. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.775>
- Harefa, L. T., & Ibrahim, A. (2022). Penerapan Teknik Scribble dalam Menggambar Bentuk Buah-Buahan Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1874–1885. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.966>
- Hayati, F. (2022). Pembelajaran Mural pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Malang. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 2(1), 31–38. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v2i1.140>
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Nugraheni, T., Budiman, A., & Rachmawati, D. (2020). Rekreasi, Hiburan, Belajar: Studi Kegiatan Wisata Seni dan Budaya di Saung Angklung Udjo. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(2), 693–702. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i2.396>
- Pandapotan, S. (2019). Dinamika Pendidikan Karakter dalam Kajian Budaya Dan Psikologi Pendidikan The Dynamics of Character Education in Cultural Studies and Educational Psychology. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(2), 271–278.
- Paramita, N. W. S. P. (2021). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Mainan Edukatif Amigurumi Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 1(2), 67–77. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v1i2.45>
- Pudjastawa, A. W., & Murti, B. B. W. (2022). Model Pertunjukan Ludruk Sinema: Wahana Pengembangan Ludruk Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 2(1), 15–23. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v2i1.126>
- Putri, N. A., Dhony, N. N. A., & Adoma, A. M. (2022). Pembelajaran Teater Modern Menggunakan Metode Drill Di Sekolah Menengah Atas Islam Az – Zahrah Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 2(2), 56–65. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v2i2.279>
- Ramadani, N., Wahyuningtyas, T., & Gusanti, Y. (2023). Potret Ludruk Rukun Budaya sebagai Pusat Industri Kreatif Seni Pertunjukan di Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 3(November), 113–123. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v3i2.374>

Dian Libriani Matondang, Panji Suroso & Wiflihani, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa terhadap Lagu Daerah Sumatera Utara

- Rifai, I., Warjio, W., & Lubis, M. S. (2022). Efektifitas Pemberian Dana Tunjangan Profesi Guru dalam Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(4), 2391–2397. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i4.1081>
- Saragih, A. P., Menanti, A., & Surbakti, A. (2022). Pengaruh Reward dan Punishment Guru terhadap Resiliensi Anak Usia Dini Kelompok B di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kabanjahe. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(2), 1079–1086. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i2.1373>
- Simanjuntak, B. C. J., Ginting, P. P., & Wiflihani, W. (2019). Kolaborasi Alat Musik Tradisional dan Alat Musik Modern dalam Mengiringi Ibadah Minggu di HKBP Tanjung Sari Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 1(3), 170–176. <https://doi.org/10.34007/jehss.v1i3.35>
- Sumanggala, K. J. (2023). Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar 2 Alasangker, Buleleng, Bali. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v3i1.231>
- Sumarwahyudi. (2021). Pengajaran Kritik Seni Kontemporer Melalui Pendekatan Semiotika. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 1(1), 106–111. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v1i1.31>
- Suwarjiya, S., Asri Adinda, G. K. P., & Mahmud, M. (2023). Analisis Tabuhan Babun pada Iringan Tari Kuda Gipang di Sanggar Asam Rimbun Desa Pantai Hambawang Timur. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(4), 3361–3377. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i4.1776>
- Triwulandari, D. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Motif Batik Dewa Ruci Karya Sapuan Ditinjau dari Perspektif Thomas Lickona. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 1(2), 46–57. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v1i2.48>
- Wamirza, E., Sihombing, L. B., & Wiflihani, W. (2021). Metode Pembelajaran dan Bentuk Penyajian Musik Ansambel Campuran pada Musik Keroncong. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 1(2), 90–97. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v1i2.146>
- Yakob, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Smp Membaca Puisi Dengan Metode Pembelajaran Aktif Kreatif Dan Menyenangkan (Pakem). *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(1), 93–103. <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i1.65>