

PENGUNAAN MEDIA BOLA SIKNAL (BOARD GAME ALAT MUSIK TRADISIONAL) PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS V

Dini Annisa Nurbaety Elsola¹, Insanul Qisti Bariyyah²

^{1,2} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, ¹SD Negeri Selo
¹dinielsola91@guru.sd.belajar.id, ²insanul_qisti@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Indonesia has rich cultural resources, one of which is traditional musical instruments. This research aims to determine the application of the use of Bola Siknal' media in class V Cultural Arts learning. This research is qualitative, with the research subjects being 8 class V students at SD Negeri Selo. The data collected in the research are the results of clipping products, observation journals, and documentation. Data collection tools include tests, research instruments in the form of observation sheets, and documentation. The results of this research show that learning using the Bola Siknal is effective in introducing traditional musical instrument material. This is evident from the results of observations during learning: all students are actively involved in group activities, and the products produced vary according to their interests, enthusiasm for learning, and students' high enthusiasm when playing Bola Siknal.

Key words: Traditional Musical Instruments, Board Game, Media, Elementary School, Arts And Culture Subject

ABSTRAK

Indonesia memiliki sumber kekayaan budaya, salah satunya alat musik tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan media Bola Siknal pada pembelajaran Seni Budaya kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Selo sejumlah 8 siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah hasil produk kliping, jurnal pengamatan, dan dokumentasi. Alat pengumpul data meliputi tes (lisan dan tertulis), instrumen penelitian berupa lembar observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa pembelajaran menggunakan Bola Siknal efektif dalam mengenalkan materi alat musik tradisional. Hal tersebut terbukti dari hasil observasi selama pembelajaran, seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, produk yang dihasilkan bervariasi sesuai minat, semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan antusias siswa yang tinggi saat bermain Bola Siknal.

Kata kunci: alat musik tradisional, *board game*, media pembelajaran, sekolah dasar, seni budaya

A. Pendahuluan

Indonesia memiliki sumber kekayaan budaya, salah satunya alat musik tradisional. Alat musik tradisional dapat dijadikan identitas

suatu daerah di Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki alat musik tradisionalnya masing-masing. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Norman Timotius (2014) yang

menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya termasuk dalam bidang musik tradisional. Hampir setiap wilayah di Indonesia memiliki musik tradisional sendiri-sendiri yang dapat menjadi ciri khas wilayah tersebut.

Alat musik tradisional merupakan alat-alat musik yang lahir dan berkembang di daerah atau wilayah tertentu dan dilestarikan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Seiring perkembangan zaman, kepedulian pelestarian kebudayaan nasional khususnya alat musik tradisional menjadi sangat minim. Banyak yang lebih memilih memainkan alat musik modern daripada memainkan alat musik tradisional. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pengenalan dan sosialisai akan budaya Indonesia sendiri di masyarakat merupakan salah satu faktor penting mengapa minat masyarakat menjadi kurang terhadap alat musik tradisional.

Dalam pendidikan mengenai seni dan kebudayaan di pendidikan formal masih terlihat minim (Angelina Melisa, dkk, 2014). Selain masalah bakat, kurangnya pengenalan serta pemahaman tentang alat musik

tradisional sejak dini dan keterbatasan fasilitas berupa alat musik serta jam pelajaran kesenian di sekolah juga dapat membuat semakin terkikisnya pengetahuan dan informasi tentang alat musik tradisional (Adams, 2010).

Angelina Melisa, dkk (2014) pada penelitiannya dikatakan bahwa salah satu upaya melestarikan budaya alat musik dan lagu tradisional Indonesia adalah melalui pendidikan seni budaya pada sekolah tingkat dasar. Namun banyak guru kesenian yang mengalami kesulitan menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya pengetahuan mengenai alat musik tradisional Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada bulan Agustus 2023, sebagian besar siswa kelas V SD Negeri Selo merasa kesulitan dan kurang termotivasi dalam memahami materi alat musik tradisional pada muatan mata pelajaran seni budaya. Materi yang disajikan pada buku dan sumber belajar siswa sebatas hafalan dan belum terdapat gambar konkrit maupun cara memainkannya. Media pembelajaran yang digunakan guru pun monoton karena alat musik tradisional yang terbatas. Metode pembelajaran selama ini berupa

ceramah dan demonstrasi alat musik tradisional yang ada di sekolah. Hasil penilaian sumatif pada materi alat musik tergolong rendah, dengan nilai rata-rata 57. Siswa masih kesulitan membedakan jenis alat musik kordofon, aerofon, ideofon, dan membranofon.

Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik berupa permainan atau *board game* yang di dalamnya juga diintegrasikan dengan teknologi berbasis android. Media tersebut dapat memfasilitasi siswa untuk mempermudah proses belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya di Capaian Pembelajaran fase C yaitu siswa mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendidikan yang penting bagi guru karena mampu memberikan fasilitas pendukung dalam tercapainya tujuan belajar.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar (Nurseto, 2011: 34). Wahana tersebut dapat berupa berupa alat, benda, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga siswa terdorong untuk melakukan proses belajar (Mahnun, 2012: 27). Kegiatan pembelajaran dengan bantuan media akan menghasilkan proses belajar yang lebih baik daripada tanpa menggunakan media. Mahnum juga mengungkapkan kehadiran media pembelajaran di dalam kelas efektif untuk meningkatkan prestasi siswa.

Menurut Rosyidah, dkk (dalam Ramli, 2015: 133) media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan (*retention role*). Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga proses pembelajaran dapat

optimal dan berorientasi pada prestasi belajar. Dari pernyataan di atas, penggunaan media merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Kehadiran media pembelajaran penting karena mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas mampu memperbesar kemungkinan keberhasilan belajar siswa.

Secara harfiah boardgame berarti permainan dengan menggunakan papan. Gobet, Voogt, Retschitzki (2004: 2) memberikan penekanan bahwa boardgame adalah *games with a fixed set of rules that limit the number of pieces on a board, the number of positions for these pieces, and the number of possible moves*. Dalam media ini pemain dapat saling berinteraksi dengan aturan yang dibuat, pergerakan pemain juga dapat mempengaruhi situasi di papan dan pergerakan itu saling berhubungan satu sama lain.

Board game edukatif dapat berupa permainan pertanyaan (kuis). Kuis yang dimaksud dapat terdiri dari *short-answer or multiple-choice, and players are asked a question while everyone else sits quietly*. Pemain menjawab benar atau salah dan diberi tahu jawaban yang benar (Nicholson, 2011: 61). Pemain yang dapat menjawab kuis paling banyak berpeluang besar menjadi pemenang. Menggunakan permainan kuis di kelas mampu membuat pemain menunjukkan pengetahuan yang didapat sebelumnya serta mengasah pengetahuan yang baru.

Tidak jauh berbeda dari pernyataan di atas, Bontchev, Vassileva, Traicheva (2011: 58) menyatakan bahwa boardgame untuk pendidikan dapat berupa *some quiz games apply board rules for navigation within a quiz in order to move from one question to another and for controlling choice of question complexity*. Hal ini menegaskan bahwa kuis dalam permainan bukan hanya untuk mengasah pengetahuan siswa, tetapi dapat pula digunakan untuk mengendalikan laju pemain. *Board game* menjadi salah satu permainan konvensional non-elektronik yang masih cukup digemari hingga

saat ini. Hal ini dikarenakan *board game* memiliki banyak sekali variasi yang menarik baik dari segi cara bermain dan juga genre yang ditawarkan. Dalam pembuatannya harus mempertimbangkan usia pemain karena hal ini berhubungan dengan tingkat kesulitan permainan. Permainan edukatif seperti *board game* dapat membantu siswa mencapai standar pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Simkin (2013: 204) mengungkapkan bahwa *educational games can also be effective for introducing students to new subjects or for challenging students to remember material from prerequisite classes*. Kegiatan seperti ini akan menyuntikkan semangat, memperkuat minat siswa, mengatasi siswa yang apatis, dan membuat belajar lebih terkesan terhadap pembelajaran.

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa *board game* adalah permainan dengan menggunakan papan, terdapat aturan yang mengikat pemain, menggunakan kuis untuk menentukan laju permainan, dan terdapat konsekuensi menang-kalah. *Board game* menetapkan tujuan yang jelas sebagai

pencapaian dan pertanda akhir permainan, memenuhi unsur bersenang-senang, dan dapat digunakan untuk mengajarkan konten pembelajaran.

Media *board game* sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang memiliki kecenderungan senang bermain, meniru, serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh sebab itu sangat diperlukan sarana belajar yang baik agar siswa dapat terdidik dengan konsep yang benar. *Children's play is a clear opportunity to observe intrinsic motivation 16 at its best* (McInerney, 2000: 11). Keadaan menyenangkan ini secara tidak sadar akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk menyerap informasi yang diberikan.

Berdasarkan konteks masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Bola Siknal (*Board Game* Alat Musik Tradisional) pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas V". Adapun fokus masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana penerapan penggunaan Bola Siknal (*Board Game* Alat Musik Tradisional) pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas V." Tujuan penelitian adalah

untuk mengetahui penerapan penggunaan Bola Siknal pada pembelajaran Seni Budaya kelas V SD Negeri Selo.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan *board game* ini adalah metode deskriptif, yaitu suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2005). Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah hasil produk klipng, jurnal pengamatan, dan dokumentasi. Alat pengumpul data meliputi tes (lisan dan tertulis), instrumen penelitian berupa lembar observasi dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Selo Kulon Progo sejumlah 8 siswa. Materi tentang alat musik tradisional pada muatan mata pelajaran Seni Budaya dengan Capaian Pembelajaran (CP) fase C yaitu siswa mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyayi atau bermain alat/media musik baik sendiri-sendiri

maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Melaksanakan asesmen awal
Guru membagikan angket asesmen awal untuk mengetahui tipe belajar siswa. Hasil angket tersebut dapat dijadikan dasar pengelompokan tipe belajar visual, auditori, dan kinestetik. Setelah dilakukan identifikasi tipe belajar, diperoleh data bahwa tipe belajar siswa kelas V SD Negeri Selo, Kokap, Kulon Progo antara lain 37,5% dengan tipe belajar auditori, 50,5% dengan tipe belajar kinestetik, dan sisanya dengan tipe belajar visual. Setelah adanya pengelompokan tersebut, guru dapat memfasilitasi media, sumber belajar, dan

LKPD yang bervariasi sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

b. Menyusun modul ajar dan LKPD

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru menyusun modul ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKPD). Materi yang dipelajari yaitu alat musik tradisional. Modul ajar dan LKPD didesain sesuai minat siswa, misalnya di dalamnya memuat gambar untuk memfasilitasi siswa dengan tipe belajar visual, link video untuk memfasilitasi siswa dengan tipe belajar auditori, dan petunjuk melaksanakan aktivitas tertentu untuk memfasilitasi siswa dengan tipe belajar kinestetik. Guru dapat memberikan kesempatan secara merdeka kepada siswa dalam membuat produk.

c. Menyiapkan media dan sumber belajar berbasis teknologi

Dalam upaya pembelajaran abad 21, guru dan siswa memanfaatkan

teknologi sebagai sumber belajar. Adapun sumber belajar yang digunakan adalah Bola Sisknal yaitu media berupa *board game* untuk mengenalkan materi alat musik tradisional. *Board game* tersebut didesain menyerupai papan berukuran 40x40 cm yang dapat dilipat seperti papan catur. Media tersebut didesain menggunakan canva yang kemudian dicetak menggunakan kertas stiker. Pada media tersebut juga terdapat *barcode* berisi materi berupa gambar dan audio cara memainkan alat musik tradisional yang telah diunggah pada YouTube dengan link <https://bit.ly/alatmusikdaerah>. Siswa dapat melakukan *scan barcode* sebagai sumber belajar dan kemudian dapat bermain Bola Sisknal untuk memperdalam pengetahuannya. Berikut ini gambar media Bola Sisknal.



Gambar 1. Media Bola Siknal

Media *board game* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Treher (2011: 8) menyatakan bahwa permainan bermanfaat, efektif, dan menyenangkan bagi semua usia. *Board game* memberikan banyak manfaat bagi pendidikan dan pengajaran.

Sebelum bermain Bola Siknal, siswa belajar wawasan alat musik tradisional secara kontekstual seperti praktik alat musik tradisional, mengamati video cara memainkan beberapa alat musik tradisional, dan tebak lagu yang dimainkan dari alat musik tradisional. Guru menjelaskan kayanya Indonesia dan pentingnya melestarikan alat musik

tradisional. Tantangan utama dalam permainan adalah secepatnya mampu menyelesaikan dan melewati tantangan dalam perjalanan mengitari papan Bola Siknal. Tata cara permainan Bola Siknal adalah sebagai berikut.

- 1) Pemain terdiri dari 2-4 siswa.
- 2) Pemain menyiapkan seluruh perlengkapan permainan (papan Bola Siknal, dadu posisi, dadu langkah, bidak, kartu “Kuis”, dan kartu “Ayo Bernyanyi”).
- 3) Pemain melempar dadu posisi untuk menentukan urutan bermain.
- 4) Seluruh bidak diletakkan di kotak mulai.
- 5) Pemain pertama melempar dadu langkah untuk menentukan jumlah langkah pemain. Setiap maju, pemain menggerakkan bidak. Kemudian dilanjutkan dengan pemain berikutnya.
- 6) Setiap pemain yang berada di lingkaran berisi

gambar, maka pemain memiliki misi untuk mendemonstrasikan pengetahuan yang mereka ketahui berkaitan dengan gambar alat musik tradisional tersebut.

- 7) Setiap pemain yang berada di lingkaran berwarna kuning, maka pemain wajib mengambil kartu "Kuis" dan memecahkan permasalahan berupa kuis yang ada pada kartu tersebut.
- 8) Setiap pemain yang berada di lingkaran berwarna merah, pemain wajib mengambil kartu "Ayo Bernyayi" dan wajib bernyanyi atau menebak lagu sesuai dengan perintah yang ada di kartu tersebut.
- 9) Apabila pemain belum berhasil memecahkan masalah atau menyelesaikan tantangan, maka pemain tidak diperkenankan untuk melanjutkan

perjalanan pada putaran berikutnya.

- 10) Pemain yang mampu menyelesaikan misi tercepat adalah pemenangnya.

2. Tahap Pelaksanaan

Sumber belajar yang digunakan yaitu gambar alat musik tradisional untuk memfasilitasi peserta didik dengan tipe belajar visual, video untuk memfasilitasi peserta didik dengan tipe belajar audiovisual, dan permainan Bola Siskal untuk memfasilitasi peserta didik dengan tipe belajar kinestetik. Siswa membuat produk berupa klipng alat musik tradisional dengan menjelaskan nama alat musik, asal daerah, cara memainkan, dan jenis alat musik tradisional. Terdapat empat pengelompokan jenis alat musik tradisional, antara lain:

- a. Kordofon, merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara memetik bagian senar atau dawainya.

- b. Aerofon, merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup. Alat musik juga mengandung lubang yang dimainkan dengan jari sebagai pengatur nada.
- c. Ideofon, merupakan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran badan alat musik tersebut artinya ketika dimainkan alat musik akan bergetar kemudian menghasilkan suara baik dengan digiyangkan atau dipukul dengan alat pemukul khusus.
- d. Membrafon, merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara menepuk bagian alat musik dengan telapak tangan.

Langkah-langkah siswa dalam pembelajaran antara lain:

- a. Apersepsi dengan menanyakan pemahaman awal siswa terkait alat musik tradisional.
- b. Siswa mengamati gambar, video, dan mendengarkan cara memainkan alat musik tradisional.
- c. Siswa melakukan *scan barcode* yang ada pada media Bola Siskal untuk menambah wawasan terkait alat musik tradisional.
- d. Siswa berdiskusi kelompok dan bermain Bola Siskal.
- e. Siswa mencatat hal penting atau informasi yang diperoleh dari permainan Bola Siskal.
- f. Siswa membuat klipng alat musik tradisional secara pribadi dengan menjelaskan nama alat musik, asal daerah, cara memainkan, dan jenis alat musik tersebut.
- g. Siswa mempresentasikan hasil produk yang telah dibuat.
- h. Siswa lain dapat memberikan pendapat atau komentar terkait produk temannya.
- i. Siswa bersama guru merefleksikan pembelajaran dan siswa

menemukan konsep jenis alat musik tradisional.

- j. Siswa mengungkapkan perasaan setelah mengikuti pembelajaran.

Berikut ini dokumentasi kegiatan selama pembelajaran.



Gambar 2. Siswa melakukan *scan barcode* materi alat musik tradisional



Gambar 3. Siswa bermain Bola Siknal



Gambar 4. Siswa membuat kliping alat musik tradisional

3. Tahap Penilaian

Siswa mempresentasikan hasil produk berupa kliping alat musik tradisional. Hasil kliping tersebut dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.



Gambar 5. Siswa mempresentasikan hasil kliping di depan kelas

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran menggunakan Bola Siknal (*Board Game* Alat Musik Tradisional) efektif dalam mengenalkan materi alat musik tradisional. Hal tersebut terbukti dari hasil observasi selama pembelajaran, seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, produk yang dihasilkan bervariasi sesuai minat, semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan antusias siswa yang tinggi saat bermain Bola Siknal. Selain itu juga dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Adapun saran untuk penelitian ini adalah penelitian diharapkan sebagai referensi bagi siswa dalam mengenal alat musik tradisional dan sebagai pertimbangan guru dalam memilih

media pembelajaran yang dapat memudahkan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design. 2nd Ed.* USA: Pearson Education.
- Angelina Melisa, dkk. (2014). Perangkat Ajar Alat Musik Dan Lagu Tradisional Indonesia Untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 03(10): 174- 184.
- Bontchev, B., Vassileva, D., & Traicheva, V. (2011). Putting Edutainment in Practice: From Courseware Authoring to Logic Games. *Proceedings of The European Conference On Games Based Learning*, 57-66. <https://search.proquest.com/docview/100900719?accountid=31324>
- Gobet, F., Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves In Mind. The Psychology of Board Games.* New York: Psychology Press.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam An-Nida'*, 37(1): 27- 35.
- McInerney, D.M. (2000). *Helping Kids Achieve Their Best Understanding And Using Motivation In The Classroom.* Australia: Allen & Unwin.
- Nicholson. S. (2011). Making Gameplay Matter. *Knowledge Quest*, 40 (1), 60-65.
- Norman Timotius. (2014). Multimedia Interaktif Alat Musik Kolintang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 3 (2): 1-11.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8 (1).
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qurán dan Hadist. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 13 (23), 133-134.
- Simkin, M. G. (2013). Playing Jeopardy In The Classroom: An Empirical Study. *Journal of information system education*, 24 (3), 203.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Cetakan Ke-21. Bandung: Alfabeta.
- Treher, E.N. (2011). *Learning with Board Games Play for Performance.* The Learning Key, Inc. www.thelearningkey.com