

**STRATEGI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA DADU SEHAT
SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNYANYI
SISWA KELAS IX DI SMPN 51 SURABAYA**

Damar Trisna Asih¹, Setyo Yanuartuti²

^{1, 2} Universitas Negeri Surabaya

(1damartrisnaa@gmail.com, 2setyoyanuartuti@unesa.ac.id)

ABSTRACT

Learning Strategy is a series of activities carried out to achieve learning objectives. A teacher certainly has different learning strategies in implementing learning in the classroom, especially Arts and Culture learning strategies which must apply creative and interactive principles. Arts and Culture subjects generally consist of practical material, so they are considered to have their own challenges and difficulties to be done easily. So learning media is needed as a tool to help a teacher in delivering material. The purpose of using learning media is to facilitate the delivery of material by teachers to students. Apart from that, using creative and interactive learning media can help students' social and emotional emotions to create a pleasant classroom atmosphere. Of course, feeling happy, not boring, and students tending to be active in using learning media, will help carry out effective learning activities, including easily achieving learning goals. Thus, this research aims to explain how learning strategies use healthy dice media as an effort to improve the singing abilities of class IX students at SMPN 51 Surabaya. This research uses a descriptive qualitative research method, namely research that produces data in the form of descriptive answers in the form of words based on the results of observations. The results of this research are how to implement learning strategies using healthy Dice Media and the results of implementing learning using healthy Dice Media in improving the singing ability of class IX students at SMPN 51 Surabaya.

Keywords: *Learning strategies, Learning media, Art and Culture.*

ABSTRAK

Strategi Pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang Guru tentu memiliki strategi pembelajaran yang berbeda-beda dalam penerapan pembelajaran di kelas, khususnya strategi pembelajaran Seni Budaya yang harus menerapkan prinsip Kreatif dan Interaktif. Mata Pelajaran Seni Budaya umumnya terdiri dari materi yang berupa praktik, sehingga dianggap memiliki tantangan dan kesulitan tersendiri untuk dilakukan dengan mudah. Sehingga dibutuhkan Media Pembelajaran sebagai alat bantu seorang Guru dalam menyampaikan materi. Tujuan digunakannya media pembelajaran adalah untuk mempermudah penyampaian materi oleh Guru kepada peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan media Pembelajaran yang kreatif dan Interaktif dapat membantu sosial-emosional peserta didik agar terbentuk suasana kelas yang menyenangkan. Tentu dengan kondisi perasaan yang senang, tidak membosankan, dan peserta didik cenderung aktif dengan penggunaan media pembelajaran, akan membantu

terlaksananya kegiatan pembelajaran yang efektif, termasuk mudahnya tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana strategi pembelajaran menggunakan media dadu sehat sebagai Upaya dalam meningkatkan kemampuan bernyanyi siswa kelas IX di SMPN 51 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif Deskriptif, yaitu penelitian yang menghasilkan data-data berupa jawaban deskripsi berupa kata-kata berdasarkan hasil pengamatan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan strategi pembelajaran menggunakan Media Dadu sehat dan hasil dari penerapan pembelajaran menggunakan Media Dadu sehat dalam meningkatkan kemampuan bernyanyi siswa kelas IX di SMPN 51 Surabaya.

Keywords: *Strategi Pembelajaran, Media Pembelajaran, Seni Budaya*

A. Pendahuluan

Strategi Pembelajaran merupakan suatu cara atau suatu perencanaan yang berisikan rangkaian kegiatan yang disusun untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. (Wina, 2016:126). Dengan demikian untuk mencapai tujuan Pendidikan yang mudah dan efektif, seorang guru memerlukan strategi pembelajaran yang baik. Setiap guru tentu memiliki strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Sehingga seorang guru tidak serta-merta Menyusun strategi pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran dikelas, sebelum melihat kondisi karakteristik dan kondisi permasalahan yang terjadi pada peserta didik.

Salah satu permasalahan yang menjadi penyebab ketidakefektifan pembelajaran dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran di SMPN 51 Surabaya adalah kondisi emosional peserta didik yang tidak baik. Kondisi

Emosional peserta didik menjadi faktor utama terhadap proses pembelajaran. Dengan kondisi emosional yang baik tentu akan memudahkan Guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi. Hal yang perlu diterapkan oleh Guru untuk mengetahui kondisi emosional peserta didik adalah dengan mengetahui karakteristik peserta didik yang dilakukan dengan pendekatan kepada peserta didik. Misalnya dengan Penilaian Diagnostik diawal pembelajaran, Guru membuka ruang untuk peserta didik dapat menyampaikan masalahnya serta guru memberikan rasa empati dan peduli terhadap permasalahan peserta didik dengan pendekatan emosional. Menurut *Goleman* ini merupakan wujud dari kecerdasan emosional seseorang dalam memahami emosi dan permasalahan orang lain.

Seorang guru yang dapat memahami keterkaitan antara emosi dengan proses pembelajaran tentu akan mendesain kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal ini bertujuan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan mudah. Sehingga, keberadaan emosi akan berhubungan dengan sikap seseorang, motivasi, ketekunan, kegigihan, dan harga diri seseorang. (Bararuddin, 2014:182).

Dengan demikian, untuk menciptakan kondisi emosi yang baik oleh peserta didik, seorang guru memerlukan strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif agar terbentuk kondisi emosional peserta didik yang baik pula. Strategi pembelajaran dapat diterapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang unik dan menarik, serta berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. Salah satunya adalah dengan penerapan Metode Pembelajaran berbasis Game yang diselipkan pada Media Pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Vygotsky menyampaikan bahwa peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih efektif yang jika dilakukan secara

kooperatif dengan peserta didik lainnya dalam suasana yang mendukung dan mendapatkan arahan dari seseorang yang dianggap lebih mampu,

Dengan demikian teori yang dikemukakan oleh Vygotsky sejalan dengan bentuk implementasi dari pembelajaran dengan pendekatan Kooperatif Learning. Kooperatif Learning merupakan suatu pendekatan yang dilakukan dengan menekankan pada keaktifan peserta didik yang saling memberikan timbal balik antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sama. Selain itu, pada pendekatan kooperatif Learning peserta didik ditekankan untuk bertanggung jawab terhadap dirinya dan juga terhadap anggota kelompoknya. Sehingga dengan demikian, Kooperatif Learning peserta didik akan dilatih untuk bisa berkomunikasi yang baik dengan anggota kelompoknya, serta melakukan evaluasi. (Mullany & Stockwell, 2021).

Penerapan pendekatan Kooperatif Learning yang dipilih oleh peneliti, diambil berdasarkan latar belakang masalah yang cenderung terjadi mengenai karakteristik peserta didik di sekolah. Sedangkan,

karakteristik peserta didik menjadi faktor utama keefektifan proses pembelajaran dikelas. Karakteristik peserta didik di SMPN 51 Surabaya cenderung siswa dengan karakter gaya belajar Kinestetik. Hal ini mengartikan bahwa siswa di SMPN 51 Surabaya lebih menyukai pembelajaran yang interaktif misalnya dengan permainan secara berkelompok daripada harus mendengarkan Guru menjelaskan materi di depan kelas. 85% siswa kelas IX menyampaikan bahwa lebih senang belajar sambil bermain, dan tidak menyukai cara guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah. Hal tersebut dianggap membosankan dan membuat siswa mengantuk, terlebih dikelas IX-C, pembelajaran Seni Budaya dilakukan di siang hari/jam terakhir. Data ini didapatkan oleh peneliti ketika melakukan pra-observasi berdasarkan hasil Penilaian

Diagnostik yang dilakukan di kelas IX pada tanggal 10 Juni sampai 21 Juni 2024. Hal tersebut sejalan dengan materi yang harus diajarkan dikelas IX, yakni materi "Menyanyi Solo". Pada materi ini siswa tidak banyak dituntut untuk belajar secara teori, namun lebih banyak melakukan

praktik dengan proses Latihan. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas IX di SMPN 51 Surabaya pada saat bernyanyi, belum bisa menggunakan Teknik bernyanyi yang baik dan cenderung hanya sekedar bernyanyi, tanpa memperhatikan olah rasa dan olah vokal yang baik. Sehingga tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk siswa dapat melakukan bernyanyi solo dengan Teknik bernyanyi olah vokal yang baik, belum bisa tercapai dengan efektif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan suatu strategi pembelajaran agar siswa kelas IX di SMPN 51 Surabaya dapat melakukan praktik dengan Teknik bernyanyi yang benar, peneliti menggunakan Strategi Pembelajaran menggunakan Media Dadu Sehat yang berbasis game, guna meningkatkan kemampuan bernyanyi yang benar kepada peserta didik, sekaligus menciptakan kondisi emosional siswa yang baik pula. Karena dengan adanya Media Pembelajaran berbasis game diyakini dapat mempermudah siswa menerima materi dengan kondisi kelas yang menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Adapun Subjek dari penelitian ini adalah 29 siswa-siswi kelas IX-C di SMP Negeri 51 Surabaya pada semester Ganjil tahun 2024-2025. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 51 Surabaya. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Dengan demikian hasil data yang menjadi bahasan dilakukan secara deskriptif. Adapun Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan studi Pustaka. Indikator pada penelitian ini adalah mendeskripsikan Strategi Pembelajaran menggunakan Media Dadu Sehat untuk meningkatkan kemampuan bernyanyi siswa kelas IX di SMP Negeri 51 Surabaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Standar Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2005 termuat bahwa pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan didesain secara sistematis dengan tujuan dapat meningkatkan kecerdasan moral. Dengan demikian mata Pelajaran Seni Budaya dan keterampilan pada dasarnya merupakan Pendidikan seni yang berbasis Budaya. (Ening Widaningsih, 2005).

Proses pembelajaran Seni Budaya dikelas IX-C pada materi Menyanyi Solo yang dilakukan oleh peneliti pada Siklus 1 pada tanggal 5 Agustus 2024, mengalami kendala sehingga tidak berjalan dengan efektif. Misalnya : kondisi siswa yang mengantuk pada saat Pelajaran karena pada jam terakhir, siswa tidak fokus karena asik bermain *handphone*, ramai dikelas, serta banyak yang mengobrol utamanya siswa yang duduk dibangku belakang. Hal ini tentunya berdampak pada kegiatan pembelajaran yang tidak efektif sehingga siswa tidak memahami materi menyanyi solo yang disampaikan oleh Guru/peneliti.

Dengan adanya kondisi yang demikian, Guru seni budaya melakukan refleksi dari proses mengajar dengan mencari penyebab ketidakefektifan yang terjadi dikelas IX-C. salah satu cara yang dilakukan oleh Guru Seni Budaya adalah dengan menganalisis hasil jawaban dari pertanyaan Diagnostik yang diberikan kepada siswa. Setelah ditelusuri, ternyata Sebagian besar siswa kelas IX-C memiliki permasalahan pada kondisi emosi yang disebabkan oleh lingkungan pertemanan yang membuat tidak fokus belajar karena game, permasalahan

lingkungan sosial baik disekolah maupun dirumah, serta cara guru dalam penyampaian materi yang dianggap membosankan.

Pembelajaran Seni Budaya dikelas IX-C terjadwal pada Hari Senin, pukul 12.40-14.00 (2x40 Menit=2 JP). Materi yang dipelajari adalah Menyanyi Solo. Kondisi kelas saat guru menyampaikan materi dengan menerangkan menggunakan media papan tulis, para siswa justru ramai, diam-diam bermain game dan bahkan terdapat siswa yang tidur karena mengantuk setelah melakukan sholat Dzuhur dan istirahat. Siswa laki-laki pada jam istirahat biasanya suka bermain futsal dilapangan, sehingga Ketika siswa kembali ke kelas, dalam keadaan lelah, lapar dan mengantuk. Kondisi ini ternyata tidak hanya terjadi pada saat Guru melakukan proses pembelajaran pada siklus 1. Berdasarkan hasil wawancara bersama Guru Seni Budaya pada saat siswa masih kelas VIII, ternyata hasilnya sama. Ketidakefektifan di kelas karena kondisi emosional siswa yang buruk, sering terjadi. Hal ini juga disampaikan oleh Guru Mata Pelajaran lain yang mengajar di hari lain dikelas IX-C pada jam terakhir.

Melihat kondisi yang demikian, guru Seni Budaya menganggap bahwa cara mengajar yang seperti ini perlu dirubah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal tersebut dilakukan oleh guru Seni Budaya dengan menentukan Strategi pembelajaran yang menggunakan Media Pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk bisa menjadi Solusi dari permasalahan siswa dikelas, baik permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan permasalahan tingkah laku. Proses awal yang dilakukan oleh guru adalah dengan mengubah cara mengajar dan menentukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar dapat membangun kondisi emosional siswa dan membuat siswa tidak mengantuk serta sesuai dengan materi Menyanyi Solo.

Tindak lanjut dari kasus yang terjadi di kelas IX-C pada saat proses pembelajaran Seni Budaya materi menyanyi Solo, akhirnya Guru membuat media pembelajaran dengan nama "Dadu Sehat". Dadu Sehat merupakan media pembelajaran yang di Desain sendiri oleh Guru Seni Budaya menggunakan karton yang di desain seperti Dadu pada umumnya. Dadu Sehat berjumlah 2 Dadu. Dadu 1

berisikan Jumlah Angka (1,2,3,4,5,6) dan Dadu 2 berisikan perintah yang harus dilakukan oleh siswa. Dadu 2 inilah yang membedakan antara Dadu biasa dengan Dadu Sehat. Tentunya perintah yang dituliskan pada Dadu merupakan perintah yang berhubungan dengan Teknik bernyanyi yang benar, yang juga melibatkan gerak fisik siswa. Contoh : 1) Melakukan Olah Vokal dengan huruf konsonan A-I-U-E-O, 2) Melakukan Olah Pernafasan yang benar, 3) Ambil Nafas dan keluarkan dengan cara berdesis perlahan, 4) Nyanyikan lagu Daerah, 5) Nyanyikan lagu Pop, 6) Bacakan Not Angka Nada yang ada pada kertas tantangan. Perintah-perintah tersebut dirumuskan berdasarkan prinsip bernyanyi yang benar agar siswa dapat melakukan praktik bernyanyi dengan benar pula. Pada dasarnya, perintah-perintah tersebut merupakan materi pada menyanyi solo, yang disampaikan Guru melalui media Dadu Sehat, agar siswa lebih tertarik.



Gambar 1. (Dadu 1 digunakan untuk memberikan perintah jumlah untuk melangkah pada Ular Tangga)



Gambar 2. (Dadu 2 digunakan untuk memberikan perintah hal yang harus dilakukan oleh kelompok)

Cara bermain Dadu sehat ini adalah dengan berkelompok. Setiap kelompok harus menyelesaikan Langkah pada kotak ular tangga agar bisa segera menginjak kotak *Finish* yang ada pada ujung kotak ular tangga. Sembari menyelesaikan misi Langkah pada ular tangga, setiap kelompok harus melakukan perintah yang ada ada 2 Dadu Sehat. Adapun implementasi Media Dadu Sehat ini adalah ; 1) Guru dapat membagi siswa dalam 4- kelompok, 2) Setelah dibagi

kelompok, Setiap pion kelompok dapat melakukan hompimpa, untuk menentukan siapa yang menjadi kelompok lawan. 3) Pion dari kelompok lawan akan membantu melemparkan Dadu 2 yang berisikan perintah, sedangkan pion dari kelompok utama akan melempar dadu yang berisikan lingkaran angka. 4) sebelum kelompok melakukan perintah sesuai Dadu 2, pion kelompok sendiri harus berjalan diatas media bentang budaya yang berbahan banner, berisikan kotak-kotak layaknya Games Ular Tangga. Setelah pion kelompok yang bermain berjalan pada games ular tangga sejumlah angka yang muncul pada dadu, barulah pion dan anggota kelompok yang bermain, harus melakukan misi/perintah yang terdapat pada dadu 2.

Konsep tantangan yang ada pada media Dadu Sehat ini menjadikan siswa merasa tertantang oleh kelompok lawan, dan akhirnya membuat mereka semakin semangat untuk melakukan perintahnya dengan baik. selain itu, dengan kondisi kelompok lawan yang melemparkan Dadu 2, berdampak pada kelompok utama (yang bermain) untuk melakukan timbal balik pada kelompok lawan, dengan harapan kelompok

lawan mendapatkan tantangan yang lebih susah dan jumlah angka yang lebih sedikit agar kelompok lawan tidak segera masuk di kotak *Finish* pada kotak ular tangga.



Gambar 3. (Penerapan Media Dadu Sehat oleh Peserta Didik)

Dengan adanya konsep game yang menantang yang disertai dengan materi Teknik Bernyanyi yang benar pada Dadu Sehat, membuat pembelajaran Seni Budaya menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Dengan adanya hal ini, siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu siswa juga belajar mengontrol emosional dirinya agar tidak mudah marah, dapat menyelesaikan misi dengan tenang dan benar, serta belajar untuk bekerja sama dengan kelompoknya. Tanpa disadari pula, hadirnya media Dadu Sehat juga mempraktikkan metode pembelajaran dengan konsep Tutor sebaya. Artinya, seorang teman yang lebih paham di

kelompoknya akan mengajarkan teman sebayanya atau memberikan contoh pada setiap tantangan atau misi yang muncul pada Dadu. Sehingga pada saat bermain menggunakan Media ini, seorang Guru bisa sekaligus menilai berbagai aspek, mulai dari keaktifan siswa, sikap siswa, cara bernyanyi siswa, dan mengetahui siswa mana yang dirasa kurang dalam bernyanyi atau dalam kondisi emosional dan tingkah lakunya.

Penerapan Strategi Pembelajaran menggunakan media Dadu Sehat ini akhirnya diterapkan oleh Guru Seni Budaya pada saat melakukan proses pembelajaran pada Siklus 2, yakni pada tanggal 12 Agustus 2024. Dan hasilnya ini dapat menjadi Solusi dari permasalahan siswa yang awalnya tidak fokus belajar karena handphone, kondisi siswa yang mengantuk karena guru berceramah di siang hari, serta ketidaktercapainya tujuan pembelajaran secara efektif karena monoton dan membosankan membuat siswa lama untuk menyerap materi, dan yang paling utama adalah pada saat melakukan praktik siswa kurang bisa melakukan praktik bernyanyi menggunakan Teknik bernyanyi yang benar.

Setelah melakukan 1 kali proses pembelajaran menggunakan Media Dadu sehat, pada pertemuan ke 3 tanggal 19 Agustus 2024, Guru memberikan tugas pada siswa untuk melakukan praktik bernyanyi Solo dengan memilih satu lagu pop dari penyanyi asal Indonesia. Ternyata hasilnya adalah siswa dapat mengimplementasikan materi pembelajaran yang sudah diajarkan menggunakan Media Dadu Sehat. Siswa tidak lagi asal bernyanyi, namun juga menerapkan Teknik bernyanyi yang benar, mulai dari cara mengambil nafas, cari mengucapkan kata perkata pada lirik lagu, serta mengekspresikan diri dalam bentuk raut wajah dan Gerakan tubuh yang mengindahkan bernyanyi solo masing-masing siswa. Hal ini secara tidak langsung merupakan hasil dari pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Selain dalam bentuk praktik, secara kecerdasan kognitif, yang dilakukan pada saat asesment formatif ketika siswa mengerjakan LKPD dari guru, siswa lebih mudah dalam menjawab soal. Alasan siswa menyampaikan lebih mudah dalam mengerjakan soal adalah karena materi yang ada pada soal, siswa merasa sudah pernah

dipraktikkan pada saat bermain Dadu Sehat. Dengan pengalaman yang pernah siswa alami, tentu akan menjadi ingatan yang kuat bagi siswa. Sehingga siswa dengan mudah menjawab soal bahkan menjabarkan jawaban sesuai dengan apa yang pernah mereka lakukan, apalagi dalam keadaan senang. Tentu hal tersebut akan menjadi motivasi siswa untuk mau terus belajar seni budaya, dan tidak lagi merasa bosan atau asik sendiri di kelas dengan handphonenya.

Hal tersebut merupakan dampak dari proses pembelajaran seni budaya dikelas IX-C yang menggunakan Strategi pendekatan siswa aktif. Sehingga dalam proses ini guru hanya berperan sebagai fasilitator. Sehingga, tindak lanjut sebagai bukti keefektifan Media Dadu Sehat ini Guru melakukan penilaian praktik pada pertemuan ke-3 menyanyi Solo di kelas IX-C. hasilnya adalah terdapat peningkatan Nilai Praktik dan Nilai Kerjasama yang terjadi pada siswa. Siswa mampu mengimplementasikan Teknik bernyanyi yang benar, yang dibuktikan dengan suara yang dihasilkan lebih indah dan lebih kompak setiap kelompoknya. Siswa juga menjadi semakin kreatif. Akhirnya

Guru Seni Budaya memberikan nilai dengan rumusan angka yang cukup besar, pada rentan nilai 85-95. Artinya, dengan rentan nilai tersebut siswa sudah mendapatkan predikat B atau A, atau baik dan sangat baik.

Keterampilan guru dalam menciptakan Media Pembelajaran yang unik, menarik dan interaktif dapat meningkatkan kondisi emosional peserta didik yang baik pula. Hal ini sejalan dengan pemikiran yang mengatakan bahwa seseorang adalah bagian dari perangkat emosi orang lain, dalam ranah baik ataupun buruk, seseorang juga akan terus mempengaruhi kondisi orang lain, sebagaimana orang lain mempengaruhi emosi diri kita sendiri. (Goleman, 2001:269).

Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Seni Budaya kelas IX-C di SMPN 51 Surabaya menggunakan Pendekatan Emosional. Langkah pendekatan emosional yang dilakukan berupa komunikasi serta pemahaman berupa empati guru kepada siswa. Dengan demikian, melalui konsep game yang ada pada Dadu Sehat membuat pembelajaran semakin interkatif antara siswa dengan siswa dan juga siswa dengan Guru. Hal ini

menjadikan siswa dan guru juga semakin dekat karena terjadi komunikasi berupa candaan-candaan. Dengan begitu guru akan lebih memahami kondisi karakteristik siswa yang berbeda-beda pula, akhirnya juga bisa menentukan rencana tindak lanjut pada materi-materi selanjutnya yang lebih disesuaikan lagi berdasarkan kemampuan dan karakteristik siswanya.

Strategi ini dapat dikatakan berhasil karena terbukti terjadi peningkatan kecerdasan kognitif dan psikomotor siswa serta perubahan kondisi sikap dan emosi siswa. Perubahan sikap yang terjadi adalah meningkatnya siswa dalam belajar seni budaya khususnya seni musik yakni Menyanyi Solo. Siswa tidak lagi malu atau sudah mulai percaya diri untuk melakukan praktik di depan kelas. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang didapat oleh siswa meningkat. Yang awalnya pada rentan 70-80, menjadi 85-95 berdasarkan rubrik penilaian Guru.

Bentuk rasa peduli dan empati seorang guru dalam memperhatikan permasalahan siswa yang berdampak pada ketidak efektifan proses pembelajaran dikelas, merupakan sebuah kewajiban bagi seorang guru

untuk mencari Solusi yang tepat. Inilah peran penting seorang guru yang mulai banyak dilupakan dalam meningkatkan antusias siswa serta menumbuhkan kepedulian siswa terhadap sesamanya. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa dengan adanya strategi pembelajaran yang menggunakan pendekatan emosional, menjadi Solusi yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan emosi dan kecerdasan kognitif siswa. Terbukti dikelas IX-C mengalami peningkatan pada nilai dan perubahan tingkah laku siswa yang menjadi lebih baik. peningkatan tersebut dapat disaksikan dari rata-rata nilai siswa/siswi yang mengalami peningkatan, baik rata-rata kelompok maupun individu. Secara kelompok rata-rata penilaian sikap mengalami kenaikan pada pertemuan 2 dan 3 dikelas IX-C. Dengan rincian nilai rata-rata kelompok pada pertemuan pertama 82,50, dan pertemuan 2 sebesar 85.50, dan pertemuan ke 3 sebesar 87.00. presentase kenaikan nilai kelompok dikelas IX-C pada materi menyanyi solo di setiap pertemuannya sebesar 3%. Dengan Nilai yang demikian, siswa sudah dikategorikan mendapatkan predikat "Baik".

Disisi lain, nilai rata-rata praktik secara individu juga mengalami kenaikan, dengan predikat masing-masing siswa dari nilai Baik menjadi Sangat Baik. hal ini merupakan bukti dari keefektifan atau keberhasilan Strategi Pembelajaran dengan pendekatan emosional yang dilakukan oleh Guru juga berdampak besar pada proses pembelajaran serta menggunakan Media Dadu Sehat untuk meningkatkan kemampuan menyanyi siswa kelas IX di SMPN 51 Surabaya. Selain itu pendekatan emosional yang dilakukan oleh Guru juga berdampak besar pada proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Seni Budaya pada Materi Menyanyi Solo di Kelas IX SMPN 51 Surabaya dengan Strategi Pembelajaran Menggunakan Media Dadu Sehat mampu meningkatkan kemampuan bernyanyi siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pada saat penilaian praktik. Selain itu, penggunaan media Dadu Sehat juga dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa menjadi

lebih terkontrol sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan demikian Strategi Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Dadu Sehat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Seni Budaya di kelas IX-C SMP Negeri 51 Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- EningWidaningsih. (2005). *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan membutuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif*
- Aunurrahman, 2010. *Strategi Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas yang Efektif dan Efisien*. Jakarta : Gramedia Pustaka.
- Soeparno dan sikhabuden. 1998. *Hubungan Antara Kecerdasan, Minat, Motivasi, dan Emosi*. Malang: Puslit IKIP Malang.
- Djamarah dan Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar* (edisi revisi). Jakarta : Rineka Cipta.
- Fathan, Achmad. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Goleman, Daniel. 1996. *Emotional Intelligence*. Terjemahan Alex Tri Kanjono Widodo. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, Daniel. 2001. *Working With Emotional Intelligence*. Terjemahan Alex Tri Kanjono Widodo. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ratumanan. 2015. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Ombak.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia Grup.