

PENGARUH NUSAMUSIC DIGITAL EXPLORER BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA KELAS V SD

Ruth Silvia Sinaga¹, Sri Sumartiningsih²

^{1,2}Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang

ruthssinaga1501@students.unnes.ac.id, sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of NusaMusic Digital Explorer based on Augmented Reality (AR) in music learning to improve students' learning outcomes in grade V of elementary school. The research was motivated by the low learning outcomes and limited use of instructional media in teaching traditional musical instruments. This study employed a quantitative approach with an experimental method using a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 25 fifth-grade students at SDN Majalengka Wetan VIII selected through purposive sampling. Data were collected using multiple-choice tests consisting of 20 items that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics, including normality test, homogeneity test, and t-test. The results showed that the average pretest score was 58.8, while the posttest score increased to 87.22. The hypothesis testing indicated that t-count (4.71) was greater than t-table (2.11), which means there is a significant effect of the use of NusaMusic Digital Explorer based on Augmented Reality on students' learning outcomes. The normalized gain (N-Gain) score was 0.69, categorized as moderate to high improvement. The findings indicate that the use of AR-based learning media can enhance students' engagement, motivation, and understanding through interactive, visual, and auditory experiences. Therefore, NusaMusic Digital Explorer can be considered an effective and innovative learning media in improving music learning outcomes in elementary education.

Keywords: *NusaMusic Digital Explorer, Augmented Reality, Music Art*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)* dalam pembelajaran Seni Musik terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam mengenalkan alat musik tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *one group pre-test post-test*. Sampel penelitian berjumlah 17 murid kelas V SDN Majalengka Wetan VIII yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 58,8 meningkat menjadi 87,22 pada *post-test*. Hasil uji hipotesis

menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 4,71 lebih besar dari t_{tabel} 2,11, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa. Nilai *N-Gain* sebesar 0,69 berada pada kategori sedang menuju tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis AR mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan multimodal. Dengan demikian, *NusaMusic Digital Explorer* layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar seni musik di sekolah dasar.

Kata Kunci: *NusaMusic Digital Explorer*, *Augmented Reality*, Seni Musik

A. Pendahuluan

Pengertian pendidikan secara umum dapat dipahami sebagai suatu proses yang terencana dan berkelanjutan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai kehidupan, sehingga individu mampu beradaptasi dan berperan secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan merupakan suatu hal penting dalam kehidupan masyarakat (Widiansyah, 2018). Pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengajarkan dan menyampaikan materi pembelajaran kepada murid sehingga nantinya dapat memberikan dampak positif terhadap keberhasilan belajarnya. Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (Permendiknas RI, 2003). Dalam hal ini, pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran. Menurut Mahardhika & Siswoyo (2021), menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan guru dan murid dengan tujuan untuk memfasilitasi murid dalam mengembangkan kompetensinya pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk itu, guru memiliki peranan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi murid. Guru harus mampu mendorong semangat, motivasi dan keaktifan murid dalam

proses pembelajaran (Sanjani, 2020). Banyak aspek yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran serta terciptanya pengalaman belajar yang bermakna, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan maupun informasi terkait materi kepada murid. Media merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar karena mampu mendukung efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran perlu digunakan dan dioptimalkan secara tepat agar proses pembelajaran berlangsung lebih baik serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Namun seringkali media kurang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga hal ini kerap kali menimbulkan permasalahan pembelajaran seperti halnya belum dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Permasalahan ini juga ditemukan di SDN Majalengka Wetan VIII. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V ditemukan bahwa dalam

proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat jarang menggunakan media pembelajaran terutama dalam pembelajaran Seni. Dalam pembelajaran seni salah satu upaya untuk melestarikan budaya adalah menjadikan seni sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah. Menurut Iraqi, et al., (2021), Pembelajaran seni tidak hanya berfungsi untuk mempertahankan dan melestarikan budaya, tetapi juga sebagai alat transformasi kebudayaan dan pengembangan potensi peserta didik. Mata pembelajaran seni music memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman tentang seni dan pelestarian budaya terutama dibagian musik. Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya adalah alat musik tradisional. Alat musik tradisional tersebut dapat menjadi identitas khas bagi suatu daerah di Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki alat musik tradisional yang berbeda-beda sebagai ciri budaya masing-masing. Menurut Norman Timotius (2014), Indonesia merupakan Negara yang kaya akan budaya termasuk dalam bidang musik tradisional. Hampir seluruh wilayah Indonesia memiliki

musk tradisional sendiri sebagai ciri khas daerah tersebut. Alat musik tradisional adalah warisan budaya daerah yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, seiring perkembangan zaman, pelestariannya semakin menurun karena masyarakat lebih tertarik pada alat musik modern, yang dipengaruhi oleh kurangnya pengenalan dan sosialisasi budaya Indonesia. Kurangnya pengenalan serta pemahaman tentang alat music tradisional serta minimnya fasilitas berupa alat music serta jam pembelajaran saat disekolah mengakibatkan terkikisnya pengetahuan tentang alat music tradisional (Adams, 2010). Salah satu upaya untuk terus melestarikan budaya alat musk tradisional adalah dengan cara memasukkan materi tersebut menjadi mata pembelajaran di sekolah. Namun, saat ini masih banyak guru yang kesulitan untuk mengajarkan seni music di sekolah karena kurangnya pemahaman , fasilitas alat music tradisional dan media pembelajaran di masing-masing sekolah.

Media pembelajaran sangat penting karena hal tersebut dapat memudahkan murid untuk memahami

materi pembelajaran sekaligus sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siwa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Penting untuk mempertimbangkan kriteria dalam memilih media pembelajaran agar media yang digunakan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal serta membantu tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus diperhatikan guru, sebagaimana menurut Arsyad (2019), yaitu a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (c) praktis, luwes, dan bertahan, (d) keterampilan guru menggunakan media, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara yang digunakan oleh guru untuk

menyampaikan informasi dan mempermudah murid memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu tercapainya pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik, meningkatkan keaktifan, motivasi, serta minat belajar murid. Menurut Norhaliza, et al., (2023), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan memberikan pengaruh psikologis kepada murid. Media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar pembelajaran seni music sangat monoton karena alat music yang terbatas. Metode yang digunakan oleh guru selama mengajar yakni metode ceramah dan demonstrasi alat music langsung yang ada di sekolah. Hasil penilaian sumatif di kelas V SDN Majalengka Wetan VIII juga tergolong rendah dengan nilai rata-rata 50. Siswa masih kesulitan mengenal alat music tradisional dari masing-masing daerah serta bagaimana cara penggunaannya.

Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang bernama *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality*, yang di dalamnya terdapat pengertian, bentuk serta cara memainkannya dan terdapat juga audio atau suara alat music tersebut jikalau dimainkan. Media tersebut dapat memfasilitasi murid untuk mempermudah proses belajar murid pada mata pembelajaran Seni Musik khususnya di kelas V fase C. media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam pendidikan karena mampu memberikan fasilitas pendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa alat, benda, bahan atau keadaan yang sedang terjadi di lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga siswa terdorong untuk melakukan proses belajar. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan media

akan menghasilkan proses belajar mengajar yang lebih baik serta lebih mudah dipahami oleh murid dibandingkan jikalau sama sekali tidak menggunakan media. Media pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif sehingga murid dapat mengeksplor pemahamannya sendiri serta menambah pemahamannya melalui media pembelajaran yang telah disediakan oleh guru. Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian murid dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan optimal dan berorientasi terhadap hasil serta prestasi belajar murid. Secara harfiah *NusaMusic Digital Explorer* adalah media pembelajaran digital interaktif berbasis Android atau web yang dirancang untuk membantu siswa mengenal alat musik tradisional Indonesia. Media ini memanfaatkan teknologi *Augmented Reality (AR)* untuk menampilkan model alat musik dalam bentuk 3D yang dilengkapi dengan audio asli, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan auditori secara

virtual. *NusaMusic Digital Explorer* merupakan media pembelajaran digital interaktif yang memuat materi pengenalan alat musik tradisional Indonesia, seperti nama alat musik, asal daerah, cara memainkan, serta fungsinya dalam kehidupan budaya. Media ini dilengkapi dengan visualisasi tiga dimensi yang membantu siswa memahami bentuk alat musik secara lebih konkret, serta fitur audio autentik yang memungkinkan siswa mengenali karakter bunyi masing-masing alat musik. Selain itu, *NusaMusic Digital Explorer* memanfaatkan teknologi *Augmented Reality (AR)* sehingga siswa dapat melihat dan mengeksplorasi alat musik secara virtual dalam lingkungan nyata. Interaktivitas dalam media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, bukan hanya sebagai pengamat. Media ini dapat diakses melalui platform Android atau web, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Secara keseluruhan, *NusaMusic Digital Explorer* mengintegrasikan materi, visual, audio, dan teknologi interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menarik, konkret, dan bermakna. *NusaMusic Digital Explorer* dirancang menggunakan *Augmented Reality* agar memudahkan murid memahami dan mengenali alat music tradisional Indonesia.

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi kemudian lalu memproyeksikan benda maya tersebut dalam waktu nyata (James R. Valino, 1998). *Augmented Reality* didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut waktu nyata, serta berbentuk animasi tiga dimensi (Azuma, 1997). Dengan demikian, *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang mampu menghasilkan benda maya dua dimensi dan tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup yang nyata kemudian dapat memunculkannya secara nyata. *Augmented Reality Augmented Reality (AR)* merupakan suatu konsep yang memadukan dunia virtual dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi berdasarkan data yang diperoleh dari sistem pada objek nyata yang diamati, sehingga batas antara keduanya menjadi semakin tidak

jasas. Teknologi ini memungkinkan terjadinya interaksi antara lingkungan nyata dan elemen virtual, di mana berbagai informasi dapat ditambahkan dan ditampilkan secara real-time sehingga tampak interaktif dan seolah-olah menjadi bagian dari realitas.

Berdasarkan konteks masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh NusaMusic Digital Explorer Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas V SD*. Adapun fokus masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana pengaruh penggunaan *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni musik untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas V SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran seni musik untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah eksperimen.

Menurut Winarni (2018:32), metode penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, logis dan teliti dimana peneliti memanipulasi stimuli dan kondisi percobaan serta mengamati pengaruh dari akibat perlakuan. Penelitian ini termasuk dalam *one group pretest-post test design*. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui pengaruh *NusaMusic Digital Explorer* Berbasis *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas V SD. sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post test*). Menurut Fraenkel dan Wallen dalam Winarni (2018: 38), populasi adalah suatu kelompok yang menarik perhatian peneliti, yang mana peneliti menggunakan kelompok tersebut sebagai objek generalisasi hasil. Penggunaan *NusaMusic Digital Explorer* ini juga dapat dimasukkan ke dalam materi pembelajaran Seni Musik karena pembelajaran ini terdapat materi Mengenal Alat Musik Tradisional Indonesia melalui pembelajaran ini murid dapat belajar mengenai alat music tradisional yang ada di Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan penggunaan *NusaMusic Digital Explorer* untuk melihat hasil belajar murid. Judul penelitiannya adalah “Pengaruh *NusaMusic Digital Explorer* Berbasis *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Seni Musik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kelas V SD.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V Sekolah Dasar Gugus 1 Majalengka. Menurut Winarni 2018: 38), sampel merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dengan populasi serta menjadi cermin populasi “potret” sampel yang seharusnya menjadi “wajah” populasi. Penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan SD yang akan menjadi sampel dan didapat SDN Majalengka Wetan VIII sebagai kelas eksperimen.

Instrument penelitian yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda yang digunakan berisi pertanyaan sebanyak 20 butir soal pertanyaan. Lembar soal yang digunakan dalam penelitian sebelumnya di uji ahli dan uji lapangan. Soal diuji cobakan di kelas

V SDN Majalengka Wetan VIII. Hasil uji coba soal pilihan ganda diuji validitas, reliabilitas. Dari perhitungan hasil uji coba soal pilihan ganda dipilih beberapa pertanyaan yang valid dan digunakan untuk angket ketika penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah soal pilihan ganda dalam instrument penelitian yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda yang digunakan berisi pertanyaan sebanyak 20 butir soal pertanyaan. Lembar soal yang digunakan dalam penelitian sebelumnya di uji ahli dan uji lapangan. Soal diuji cobakan di kelas VI SDN Majalengka Wetan VIII. Hasil uji coba soal pilihan ganda diuji validitas, reliabilitas. Dari perhitungan hasil uji coba soal pilihan ganda dipilih beberapa pertanyaan yang valid dan digunakan untuk angket ketika penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah soal pilihan ganda dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan statistic, yaitu statistic deskriptif dan statistik inferensial. Setelah itu dianalisis dengan

menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) dan uji *mannwhitney-u*. Data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah nilai *pre-test* dan *post-test* serta selisih antara *pre-test* dan *post-test* untuk melihat pencapaian skor dari keduanya

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 58,8. Setelah melakukan perhitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*. Data dikatakan normal jika hasil perhitungan diperoleh $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai X^2_{hitung} sebesar 8,13 dan X^2_{tabel} sebesar 9,488. Hasil ini berarti menunjukkan nilai *pre-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian, dilakukan uji homogenitas. Hasil *pre-test* menunjukkan F_{hitung} sebesar 1,66 dan F_{tabel} sebesar 2,33. Artinya status varian hasil *pre-test* kelas eksperimen berasal dari varian yang homogen, karena sampel berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis menggunakan uji

parametric dengan menggunakan uji-t dalam perhitungan uji-t apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan. Demikian sebaliknya, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan.

Hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 87,22. Uji normalitas pada kelas eksperimen menunjukkan nilai X^2_{hitung} sebesar 5,44 dan X^2_{tabel} sebesar 9,488 artinya $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Hasil ini berarti bahwa hasil *post-test* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian, dilakukan uji homogenitas hasil *post-test* menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 1,66 dan F_{tabel} sebesar 2,33. Artinya, status varian hasil *post-test* kelas eksperimen berasal dari varian yang homogen. Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,71 dan t_{tabel} sebesar 2,11 sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *NusaMusic Digital Explorer* Berbasis *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Seni Musik untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kelas V SD.

Hal yang terjadi pada sampel penelitian ini (sebelum dan sesudah

diberikan perlakuan atau pembelajaran) secara prinsip adalah mengenai perbedaan dua hal, yaitu proses pembelajaran dan media. Mengenai proses pembelajaran, penggunaan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* (AR) ini membawa konsekuensi pada jalannya pembelajaran yang membuat hasil belajar murid meningkat. Akibat dari keadaan ini adanya pengaruh media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* (AR) terhadap hasil belajar murid pada pembelajaran Seni Musik. Seperti tertuang pada hasil penelitian untuk hipotesis yang pertama (mengenai minat) ini, jelas terlihat perbedaan yang cukup signifikan antara minat belajar siswa pada sebelum dan sesudah pembelajaran.

Pada saat perlakuan murid berkesempatan untuk melihat demonstrasi yang ada pada *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* (AR) memiliki unsur gambar, suara sehingga audio visual anak aktif, sedangkan sebelumnya tidak menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* (AR). Pada hipotesis data hasil belajar

murid yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen yang menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran Seni Musik, menghasilkan skor rata-rata 58,8 untuk *pre-test* dan 87,22 untuk *post-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)* terdapat perbedaan. Artinya adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen yang menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)*.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor eksternal yang di dalamnya terdapat faktor kurikulum dan fasilitas belajar. Proses pembelajaran dan media yang digunakan merupakan bentuk konkret dari faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid dan yang terjadi pada dua sampel penelitian ini (*pre-test* dan *post-test*) secara prinsip adalah mengenai perbedaan dua hal di atas, yaitu proses pembelajaran dan media. Mengenai proses pembelajarn yang

telah dilakukan oleh peneliti ke murid mengakibatkan hasil belajar yang cukup berbeda dengan sebelumnya. Pada saat diberikan perlakuan murid diberikan media pembelajaran *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)*. Dimana murid disuguhkan dengan gambar alat music tardisional dan bunyi di setiap alat music tersebut yang relevan dengan pembelajaran Seni Musik. Sedangkan pembelajaran Seni Musik sebelumnya tidak menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)*.

Pembelajaran Seni Musik yang menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)*, yang memiliki unsur multimedia telah membawa akibat yang cukup berbeda terhadap murid. Seperti yang sudah disebutkan di atas, pada saat diberikan perlakuan yang menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)*, murid mendapatkan berbagai kemudahan yang tidak didapatkan sebelumnya seperti gambar 3 dimensi yang dapat diputar sampai 360⁰ kemudian setiap gambar memiliki bunyi alat music serta terdapat penjelasan yang

singkat disetiap gambar yang relevan dan berhubungan dengan materi pelajaran.

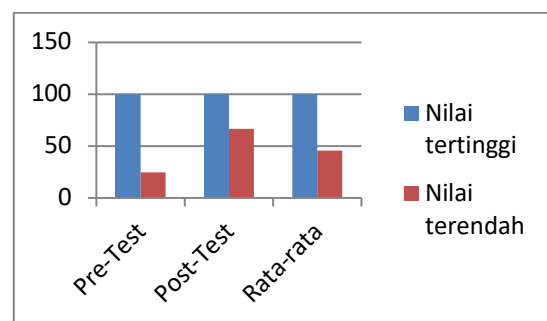
Mengenai peranan media pembelajaran, saat perlakuan diberikan menggunakan media berupa slide menggunakan aplikasi *AssemblerEdu* Seni Musik, perbedaan jelas terlihat dalam basis orientasi media, yaitu media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)*, dengan gambar 3 dimensi dan beserta audia yang relevan dengan materi pelajaran. Hal ini mengakibatkan perilaku murid dalam mengikuti jalannya pembelajaran yang berbeda pula. Inti perbedaanya adalah pada keberagaman media dalam mempelajari materi. Perbedaan yang sangat mencolok mempengaruhi proses pemahaman materi. Pada kelompok eksperimen, murid dapat mengamati gambar serta mendengarkan audio yang ada di dalam gambar tersebut. Faktor penting dalam media adalah adanya simulasi, simulasi berpotensi membantu murid kelompok eksperimen dalam melihat fakta/fenomena konkret dalam pelajaran Seni Musik maupun membantu memahami konsep

abstark dalam pelajaran Seni Musik. Ditemabah dengan adanay fasilitas mencoba berulang-ulang semulasi mendukung proses [emahaman pengetahuan murid.

Dengan berdasarkan teori yang mendasari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid dan dengan melihat kenyataan yang ada di lapangan didapatkan hasil yang memperkuat teori tersebut. Didapatkan hasil, bahwa benar (terbukti secara signifikan) pembelajaran dengan menggunakan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)*, dapat berpengaruh terhadap hasil belajar murid dalam pembelajaran Seni Musik.

Tabel 1 Pre-test, Post-test dan N-Gain Hasil Belajar Murid kelas V SD

N	Kelas Eksperimen					
	Pretest		Posttest		N-Gain	
	\bar{x}	S	\bar{x}	s	\bar{x}	S
2	58,	15,	87,2	12,1	0,6	0,3
5	8	7	2	8	9	0



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Hasil Belajar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality (AR)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Musik di kelas V SD. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata dari pre-test sebesar 58,8 menjadi 87,22 pada post-test, serta hasil uji-t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Secara pedagogis, peningkatan tersebut tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media semata, tetapi juga karena perubahan kualitas proses pembelajaran yang menjadi lebih interaktif, konkret, dan bermakna. Media berbasis AR mampu menghadirkan pengalaman belajar multimodal (visual, auditori, dan kinestetik) melalui tampilan objek 3D, audio autentik, dan interaktivitas yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi secara mandiri. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi, minat, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, media *NusaMusic Digital Explorer* berbasis *Augmented Reality* dapat direkomendasikan sebagai inovasi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi pengenalan alat musik tradisional, serta berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. 2nd Ed. USA: Pearson Education.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Endang W. Winarni, M.Pd. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39–50.

<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.184>

Norhaliza, E., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2023). Pengembangan Media Bukber (Buku BerGambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat Untuk Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 356–362.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1155>

Norman Timotius. (2014). Multimedia Interaktif Alat Musik Kolintang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 3 (2): 1-11.

Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1),35-42

Widiansyah, A. (2018). Peranan sumber daya pendidikan sebagai faktor penentu dalam manajemen sistem pendidikan. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 18(2), 229-234.