



PEMANFAATAN PLATFORM MUSICCA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MUSIK DI KELAS X 1 SMAN 3 PADANG

Dionisius Giofani Elber Sinurat¹, Alrizka Hairi Dilfa²

1 Program Studi Pendidikan Musik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

2 Program Studi Pendidikan Musik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) dionisiussinurat756@gmail.com¹, alrizka.hd@fbs.unp.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran musik di sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala, terutama rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, khususnya pada materi teori musik. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, serta berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan platform musicca sebagai media pembelajaran musik dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 yang berjumlah 36 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform musicca memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran musik. Pada pertemuan awal, siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan platform serta menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah. Namun, pada pertemuan berikutnya, siswa mulai aktif, terlibat dalam pembelajaran, serta mampu menggunakan platform secara mandiri. Pada tahap akhir, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan partisipasi yang signifikan, yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan, interaksi dalam pembelajaran, serta pemahaman terhadap konsep musik seperti membaca notasi, dan interval. Dengan demikian, pemanfaatan platform musicca sebagai media pembelajaran berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran musik.

Keyword: *Musicca, pembelajaran musik, partisipasi siswa, media pembelajaran digital*

THE UTILIZATION OF THE MUSICCA PLATFORM AS AN INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN MUSIC EDUCATION FOR CLASS X.1 AT SMAN 3 PADANG

Dionisius Giofani Elber Sinurat¹, Alrizka Hairi Dilfa²

1 Music Education Study Program, Padang State University, Indonesia.

1 Music Education Study Program, Padang State University, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) dionisiussinurat756@gmail.com¹, alrizka.hd@fbs.unp.ac.id²

Abstract

Music learning in schools plays an important role in developing students' cognitive, affective, and psychomotor aspects. However, in practice, several challenges are still encountered, particularly the low level of student participation in learning, especially in music theory materials. This condition is caused using conventional, less interactive, and teacher-centered teaching methods, which make students tend to be passive and less motivated to engage in the learning process. This study aims to describe and analyze the use of the musicca platform as a music learning medium to improve student participation in class X of SMA Negeri 3 Padang. This study employed a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research subjects were 36 students of class X-1. The results showed that the use of the musicca platform had a positive impact on increasing student participation in music learning. In the initial meeting, students experienced difficulties

Copyright © Dionisius Giofani Elber Sinurat¹, Alrizka Hairi Dilfa²



in using the platform and showed a low level of participation. However, in subsequent meetings, students became more active, engaged in learning activities, and were able to use the platform independently. In the final stage, most students demonstrated a significant increase in participation, which was indicated by increased activeness, improved interaction during the learning process, and better understanding of music concepts such as reading notation and intervals. Thus, the use of the Musicca platform as a digital learning medium has proven to be effective in improving student participation and understanding in music learning.

Keywords: Musicca, music learning, student participation, digital learning media

Pendahuluan

Pembelajaran musik merupakan salah satu bentuk pendidikan seni yang memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Nurhayati dan Handayani (2020), pembelajaran musik tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi artistik, tetapi juga sebagai struktur pembentuk kualitas estetika yang berkontribusi terhadap perkembangan emosional dan intelektual siswa. Melalui pembelajaran musik, siswa dapat meningkatkan kreativitas, kepekaan artistik, serta kemampuan koordinasi antara aspek motorik dan emosional. Oleh karena itu, musik dalam dunia pendidikan tidak hanya dipandang sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media untuk membangun karakter serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rustaman (2001) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi timbal balik antara guru dan siswa, sedangkan Maulana (2024) menegaskan bahwa pembelajaran bertujuan untuk mencapai hasil belajar sekaligus mengevaluasi tingkat keberhasilan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran musik, proses ini diarahkan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai teori dan praktik musik yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran musik di sekolah masih menghadapi berbagai kendala yang memengaruhi efektivitasnya. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa kurang tertarik terhadap pelajaran musik karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung

konvensional, seperti ceramah dan hafalan, sehingga kurang memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam memahami materi yang disampaikan.

Selain itu, kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar musik seperti notasi, ritme, dan harmoni juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya partisipasi siswa. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini berdampak pada anggapan bahwa pembelajaran musik, khususnya pada aspek teori, merupakan materi yang sulit dan membosankan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X SMA Negeri 3 Padang pada tanggal 25 Agustus 2025, ditemukan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran musik masih tergolong rendah, terutama pada ranah kognitif. Siswa cenderung lebih aktif pada saat kegiatan praktik dibandingkan dengan pembelajaran teori. Guru juga menyatakan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Berbagai upaya telah dilakukan, seperti pemberian motivasi sebelum pembelajaran dimulai, namun belum menunjukkan hasil yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan platform pembelajaran berbasis digital. Musicca merupakan platform pembelajaran musik berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti latihan membaca notasi, ritme, interval, serta latihan membaca nada. Penggunaan platform ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran musik melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan platform Musicca sebagai media pembelajaran musik dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Padang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran musik, khususnya terkait pemanfaatan platform musicca dalam meningkatkan partisipasi siswa. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai kondisi pembelajaran serta perubahan partisipasi siswa selama proses penelitian berlangsung. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Padang dengan subjek penelitian siswa kelas X-1 yang berjumlah 36 orang. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki permasalahan terkait rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran musik, khususnya pada materi teori. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pembelajaran musik di kelas yang menggunakan platform musicca sebagai media pembelajaran. Melalui observasi ini peneliti dapat melihat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran seni budaya serta beberapa siswa kelas X.1. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan platform Musicca dalam pembelajaran musik.

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, seperti foto kegiatan pembelajaran, catatan, serta dokumen lain yang mendukung penelitian.

Studi Pustaka yaitu mempelajari buku-buku referensi, laporan-laporan, majalah-majalah, jurnal-jurnal dan media lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mencari referensi dan bahan yang

dibutuhkan dalam penelitian yang berkaitan dengan kompetensi guru seni budaya, peran guru seni budaya dan pembelajaran seni budaya, bahan yang telah didapat, digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh dari berbagai sumber. Data tersebut biasanya dikumpulkan melalui beberapa teknik, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil pengumpulan data tersebut kemudian disusun dalam bentuk kutipan, catatan lapangan, serta penjelasan yang lebih banyak menggunakan kata-kata dari pada angka. Miles dan Huberman dalam (Annisa, 2023) analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus hingga proses analisis dianggap selesai serta data yang diperoleh telah mencapai titik kejenuhan. Langkah-langkah yang dilakukan dengan menganalisis data ada 5 tahap yaitu melalui:

1. Mengumpulkan data lapangan
2. Mengidentifikasi data
3. Mengklafikasikan data berdasarkan jenisnya
4. Mendeskripsikan data
5. Pembahasan, penguraian terhadap data yang didapat
6. Penarikan Kesimpulan.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform musicca memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran musik. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap pada setiap pertemuan, baik dari segi keaktifan siswa, interaksi dalam pembelajaran, maupun pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

1. Pertemuan Pertama



Gambar 1. Pembelajaran pertemuan I

Pada pertemuan pertama, kondisi pembelajaran masih menunjukkan karakteristik pembelajaran konvensional. Siswa terlihat mengalami kesulitan dalam mengoperasikan platform musicca serta belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis digital. Sebagian besar siswa masih pasif, hanya memperhatikan penjelasan guru tanpa adanya keterlibatan aktif. Interaksi yang terjadi masih bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi teori musik, seperti notasi dan ritme, masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal, siswa masih berada pada fase adaptasi terhadap penggunaan media pembelajaran baru.

2. Pertemuan Kedua



Gambar 2. Penggunaan Platform Musicca

Memasuki pertemuan kedua, mulai terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa mulai terbiasa menggunakan platform musicca dan menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Partisipasi siswa mulai meningkat, ditandai dengan keaktifan dalam mencoba latihan yang tersedia pada platform serta munculnya keberanian untuk bertanya dan berdiskusi. Interaksi antara guru dan siswa tidak lagi bersifat satu arah, melainkan mulai berkembang menjadi interaksi dua arah. Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan minat terhadap pembelajaran karena media yang digunakan lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional.

3. Pertemuan Ketiga



Gambar 3. Siswa Menggunakan Platform Musicca

Pada pertemuan ketiga, peningkatan partisipasi siswa terlihat lebih optimal dan signifikan. Sebagian besar siswa telah mampu menggunakan platform musicca secara mandiri tanpa banyak bimbingan dari guru. Siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam mengerjakan latihan maupun dalam berdiskusi dengan teman dan guru. Interaksi yang terjadi berkembang menjadi multi arah di mana siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi musik mengalami peningkatan yang cukup baik, terutama pada aspek membaca notasi, memahami ritme, dan mengenali interval. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam teori musik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan platform musicca mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Peningkatan partisipasi siswa tidak hanya terlihat dari aspek keaktifan secara fisik, tetapi juga dari keterlibatan mental dan emosional dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi, percaya diri, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran



juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas X.1 SMA Negeri 3 Padang melalui observasi, wawancara, dan evaluasi, ditemukan bahwa penggunaan platform musicca sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran musik, khususnya teori musik. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003; Subandiyah, 2013), di mana media berperan memperkuat interaksi tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dari aspek perencanaan, guru telah merancang pembelajaran secara sistematis sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa, serta mengintegrasikan musicca sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Hal ini mencerminkan pembelajaran sebagai upaya sistematis dalam memfasilitasi peserta didik (Wardana & Djamaluddin, 2021), sekaligus menunjukkan peran guru sebagai fasilitator yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Pada tahap awal (pertemuan pertama), partisipasi siswa masih rendah karena berada pada tahap adaptasi terhadap media baru. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi belajar sebagai keterlibatan aktif siswa (Sudjana, 2005) belum optimal. Selain itu, kendala teknis juga memengaruhi fokus siswa, sehingga diperlukan pendampingan guru. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga kesiapan pengguna (Gagne & Briggs, 1974; Daryanto, 2010).

Pada pertemuan kedua, partisipasi siswa mulai meningkat, ditandai dengan keaktifan dalam merespons, berlatih, dan berinteraksi. Siswa mulai beradaptasi dan pembelajaran menjadi lebih dinamis. Peran guru juga berubah dari pusat informasi menjadi fasilitator, sesuai dengan konsep bahwa siswa merupakan subjek aktif dalam belajar (Suyono & Hariyanto, 2012).

Pada pertemuan ketiga, pembelajaran berlangsung optimal. Siswa mampu belajar mandiri, lebih percaya diri, dan menunjukkan

pemahaman yang lebih mendalam. Media pembelajaran terbukti mampu mengkonkretkan materi abstrak serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pemahaman siswa tidak hanya pada tingkat mengingat, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan konsep.

Dari segi evaluasi, guru telah menerapkan penilaian autentik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui pengamatan dan latihan. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menekankan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh (Wardana & Djamaluddin, 2021).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa musicca meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan mengkonkretkan materi (McKown dalam Miftah, n.d.).

Secara keseluruhan, penggunaan platform musicca terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Pembelajaran yang semula berpusat pada guru berubah menjadi aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital seperti musicca perlu terus dikembangkan sebagai inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform musicca sebagai media pembelajaran musik memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas X SMA Negeri 3 Padang. Peningkatan partisipasi siswa terjadi secara bertahap melalui tiga tahap pembelajaran, yaitu dari kondisi awal yang cenderung pasif, menuju keterlibatan aktif, hingga mencapai tahap kemandirian belajar dan interaksi berbagai arah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu mengubah pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Selain meningkatkan partisipasi, pemanfaatan platform musicca juga berdampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar musik, seperti notasi, ritme, dan interval. Media yang bersifat interaktif memungkinkan siswa untuk

belajar secara langsung melalui praktik, sehingga konsep yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa secara fisik, tetapi juga keterlibatan kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran musik merupakan kebutuhan yang relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital. Platform musicca terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran musik secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan platform digital seperti musicca sangat direkomendasikan bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi teori musik yang selama ini cenderung sulit dan kurang diminati siswa. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media digital lainnya dalam pembelajaran seni, serta mengembangkan mode

Rujukan

- Annisa, I. S. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800*. 3, 6469–6477.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Jurit, J., Cerme, K., Gresik, K., & Timur, J. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR PEMROGRAMAN DASAR SISWA Implementation of Project Based Learning Model to Improve Students ' Learning Participation and Achievement on Basic Programming Lessons*.
- Mahendra, A., & Yanuartuti, S. (2021). Pembelajaran Konsep Musik Barat Melalui Pengalaman Belajar Tonalitas Di Sma Labschool Unesa Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 10(1), 120–135. <https://doi.org/10.26740/jps.v10n1.p120-135>
- Maulana, R. O. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya (MUSIK) di Kelas VIII SMPN 1 2X11 Enam Lingkung Effect of Using Audiovisual Media on the Learning Outcomes of Arts and Culture (Music) in Grade VIII of SMPN 1 2X11 Enam Lingkung*. 2(X), 164–175.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurhayati, & Septi Handayani, R. D. (2025). Penerapan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Era Digital. *Jurnal Sosialita*, 20(1), 23–32. <https://doi.org/10.31316/js.v20i1.7601>
- Setyorini, F. D. (2023). Penerapan Metode Joyfull Learning Berbantuan Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kendal Mapel Bahasa Jawa. *Bersatu: Jurnal Pendidikan ...*, 1(2), 1–10. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/363>
- Wardana, W., & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.
- Yogyakarta, U. T. (2019). *EFEKTIVITAS FORUM DISKUSI PADA E-LEARNING BERBASIS MOODLE UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR*. 9.
- Yunus, M., Nurhasanah, N., Dallion, E., & Aruwiyantoko, A. (2025). *Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Joyfull Learning Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot Dan Quizizz Di Sekolah Dasar Wilayah Kota Bekasi*. 4(1), 4740–4746.