

Efektivitas *Blended Learning* Dalam Pembelajaran Keyboard Di SD Budy Wacana Yogyakarta

Eureka Julius Teruna Ryan ^{a,1,*}, Suryati ^{b,2}, Ayu Tresna Yunita ^{c,3}

^a Program Studi Pendidikan Musik

^b Fakultas Seni Pertunjukan

^c Institut Seni Indonesia Yogyakarta

¹ terunaryan395@gmail.com; ² atik.jurasik@yahoo.com; ³ ayutresnayunita@isi.ac.id

ABSTRAK

Kata kunci
Blended Learning
Efektivitas
Keyboard
Pembelajaran

Pendidikan musik saat ini menjadi salah satu hal yang penting bagi siswa. Melalui pendidikan musik, siswa diharapkan lebih peka terhadap lingkungan di sekitarnya. Pendidikan musik di Sekolah Dasar meliputi bernyanyi dan bermain alat musik. Salah satu sekolah yang menghadirkan pendidikan musik adalah SD Budy Wacana Yogyakarta. Di SD Budy Wacana Yogyakarta terdapat pembelajaran keyboard yang merupakan bagian dalam pelajaran Seni Musik. Pembelajaran keyboard di sekolah ini menghadapi kesulitan ketika siswa tidak hadir, yang menyebabkan siswa tersebut ketinggalan materi sehingga tidak dapat memainkan lagu yang diberikan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk menganalisis efektivitas *blended learning* dalam pembelajaran keyboard di SD Budy Wacana Yogyakarta. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 9 siswa kelas IV B dan 11 siswa kelas V C. Proses pembelajaran terdiri dari empat pertemuan *onsite* dan dua pertemuan *online*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk merancang materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* efektif dalam pembelajaran keyboard di SD Budy Wacana Yogyakarta.

Keywords
Blended Learning
Effectiveness
Keyboard
Learning

The Effectiveness of Blended Learning in Keyboard Learning at Budy Wacana Elementary School Yogyakarta

Music education is currently an important thing for students. Through music education, students are expected to be more sensitive to the environment around them. Music education in elementary school includes singing and playing musical instruments. One of the schools that provides music education is SD Budy Wacana Yogyakarta. At SD Budy Wacana Yogyakarta there is keyboard learning which is part of the Music Arts lessons. Keyboard learning at this school faces difficulties when students are absent, which causes the students to miss the material so they cannot play the songs given by the teacher. This research uses a qualitative method with a case study approach to analyze the effectiveness of blended learning in keyboard learning at SD Budy Wacana Yogyakarta. There were 20 students involved in this research, consisting of 9 students in class IV B and 11 students in class V C. The learning process consisted of four onsite meetings and two online meetings. It is hoped that this research can become a reference for designing learning materials using technology and the internet. The research results show that all students achieved scores above the Minimum Completeness Criteria. Thus, it can be concluded that blended learning is effective in keyboard learning at SD Budy Wacana Yogyakarta.

*This is an open-access article under the Open Journal System (OJS)

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu hal yang dibutuhkan oleh semua orang. Pendidikan merupakan suatu upaya yang terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, dalam hal spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, pembentukan akhlak yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri maupun masyarakat [1]. Hal ini sesuai dengan penjelasan Syaadah tentang pentingnya pendidikan dalam kehidupan saat ini. Pendidikan dapat diperoleh melalui berbagai jalur, baik melalui pendidikan formal maupun non-formal [2]. Pendidikan formal dan non-formal saat ini tidak dapat dipisahkan dari pengaruh teknologi informasi dan komunikasi yang membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Setiap guru perlu memiliki keterampilan teknologi karena dapat memberikan dukungan dalam seluruh aspek pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa [3]. Kemampuan teknologi saat ini mencakup kecerdasan buatan yang dapat mendukung pembelajaran, termasuk dalam bidang pendidikan musik [4].

Pendidikan musik memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi anak, khususnya dalam keterampilan bermain musik. Menurut Jamalus, tujuan dari pendidikan musik adalah membimbing siswa untuk menumbuhkan rasa seni pada tingkat tertentu melalui kesadaran dalam aktivitas bermusik [5]. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih peka terhadap lingkungan sekitar melalui pengalaman bermusik. Salah satu sekolah yang memberikan pendidikan musik adalah SD Budy Wacana Yogyakarta, yang melibatkan keempat aspek pembelajaran yaitu: bernyanyi, bermain pianika, bermain recorder, dan bermain keyboard, yang dilakukan bersama-sama di ruang musik. Namun mengelola kelas tersebut memiliki suatu tantangan, terutama ketika ada siswa yang tidak hadir, menyebabkan mereka tidak dapat mengikuti materi, sehingga tidak dapat memainkan materi lagu seperti teman-teman sekelasnya.

Dalam mengatasi hal ini, diberikan solusi yaitu menggunakan *blended learning*. *Blended learning* adalah strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur antar pembelajaran *onsite* dan pembelajaran *online*, sehingga pembelajaran dapat terjadi baik di dalam kelas maupun melalui platform *online* [6]. Pembelajaran *online* menjadi kelanjutan dari pembelajaran di ruang kelas *onsite*. *Blended learning* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran keyboard bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses *blended learning* dalam pembelajaran keyboard pada siswa kelas IV & V di SD Budy Wacana Yogyakarta dan menganalisis efektivitas *blended learning* dalam pembelajaran keyboard pada siswa kelas IV & V di SD Budy Wacana Yogyakarta. Sejalan dengan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmu dan pengetahuan terkait pembelajaran keyboard dengan *blended learning*. Manfaat praktisnya terletak pada peningkatan keterampilan siswa dalam bermain keyboard dan membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Budy Wacana Yogyakarta.

Penelitian ini berupaya untuk mengatasi masalah yang telah dijelaskan dengan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif mengajarkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Hal ini berpotensi meningkatkan kerja sama, kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi, serta bersosialisasi antara siswa [7]. Penelitian ini mengadopsi teori konstruktivisme sebagai landasan untuk menetapkan hasil dan tujuan dari proses pembelajaran keyboard. Shymansky menjelaskan, konstruktivisme merujuk pada suatu cara belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa untuk membangun pemahaman siswa sendiri, menemukan makna dari materi yang dipelajari, dan memunculkan ide-ide baru dalam kerangka berpikir yang dibentuk oleh siswa [8]. Penelitian ini melibatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran keyboard berupa *software* OBS (*Open Broadcaster Software*) Studio untuk merekam aktivitas layar pembelajaran *online* dan *MidiCulous 4.0* untuk menampilkan visualisasi piano yang dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mencontoh yang dipraktikkan oleh peneliti dalam video *e-learning*. Hal ini

memberikan peluang untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan pemahaman siswa yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain keyboard dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi [9]. Penggunaan teori-teori tersebut dilakukan untuk mencapai efektivitas pembelajaran. Efektivitas adalah hubungan antara hasil dan tujuan, pengukuran efektivitas dilakukan berdasarkan sejauh mana tingkat *output*, kebijakan, dan prosedur organisasi mencapai tujuan yang telah ditetapkan [10]. Hal itu memberikan penjelasan bahwa efektivitas pembelajaran adalah keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Sinambela, terdapat tiga indikator dalam mengukur efektivitas pembelajaran siswa [11]. Pertama, pencapaian ketuntasan belajar sebagaimana yang dijelaskan Suryosubroto bahwa ketuntasan belajar dianggap berhasil apabila 85% siswa mencapai KKM (Ketuntasan Belajar Minimal). Kedua, pencapaian keefektifan aktivitas siswa, yang menilai sejauh mana siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, respon positif siswa terhadap proses pembelajaran yang mengukur seberapa baik siswa merespon dan merasa terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini dilakukan di SD Budya Wacana Yogyakarta, sekolah swasta yang telah mendapatkan akreditasi A. SD Budya Wacana Yogyakarta sebagai sekolah yang berkomitmen, berusaha menjadi lembaga pendidikan yang berfokus pada pengembangan karakter, dengan tujuan membantu siswa tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, tanggap dan bertanggung jawab. SD Budya Wacana Yogyakarta sebagai lokasi penelitian karena di sekolah ini terdapat kelas pembelajaran keyboard. Namun dalam pelaksanaannya, terdapat kendala dalam mengelola kelas tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai subjek penelitian dan aspek lainnya secara menyeluruh [12]. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, yaitu pendekatan untuk mengamati dan menjelaskan sebuah kasus dalam situasi alamiahnya tanpa campur tangan dari pihak luar [13]. Studi kasus ini diterapkan untuk mengatasi permasalahan dalam kelas pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta. Jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa, terdiri dari 9 siswa kelas IV B dan 11 siswa kelas V C. Pembatasan jumlah subjek penelitian dilakukan karena keterbatasan alat musik yang dimiliki SD Budya Wacana Yogyakarta. Pemilihan subjek penelitian dilakukan oleh guru berdasarkan ketertarikan, penguasaan, dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran keyboard.

Dalam melakukan observasi dan wawancara, diketahui bahwa pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta terutama pada siswa kelas IV B dan V C saat ini terbatas pada pembelajaran secara *onsite*. Hal ini berdampak pada kemungkinan siswa tidak dapat mengikuti materi pembelajaran jika siswa tersebut tidak hadir dalam kelas pembelajaran keyboard. Pada siswa kelas IV B dan V C, pembelajaran keyboard diadakan secara rutin seminggu sekali di ruang musik. Kelas IV B mengikuti pembelajaran keyboard setiap hari Jumat pukul 11.20 – 11.55 WIB, sedangkan kelas V C setiap hari Rabu pukul 09.05 – 09.40 WIB. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari daftar pertanyaan wawancara, partitur latihan soal, dan penggunaan *smartphone*. Teknik pengumpulan data melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah, guru musik, dan siswa. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

SD Budya Wacana Yogyakarta menggunakan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran keyboard termasuk dalam pelajaran Seni Musik. Capaian Pembelajaran Seni Musik di SD Budya Wacana Yogyakarta seperti pada tabel berikut:

Table 1. Capaian Pembelajaran Seni Musik

KELAS IV	KELAS V
<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengimitasi dan menata bunyi musik sederhana dengan menunjukkan kepekaan akan unsur-unsur bunyi musik baik intrinsik maupun ekstrinsik.</p> <p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani, mendokumentasikan kebiasaan bermusik yang baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi dan memainkan media bunyi musik sederhana serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik bagi diri sendiri, sesama, dan lingkungan.</p>	<p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menata dan mengolah pola/tata bunyi musik dalam konteks sederhana dan semakin menunjukkan tingkat kepekaan akan unsur-unsur bunyi musik baik intrinsik maupun ekstrinsik baik secara terencana maupun situasional.</p> <p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio.</p> <p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu menjalani kebiasaan baik dan rutin dalam berpraktik musik dan aktif dalam kegiatan-kegiatan bermusik lewat bernyanyi dan memainkan media bunyi musik serta mendapatkan pengalaman dan kesan baik bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri dan bersama.</p>

Dalam pembelajaran Seni Musik di SD Budya Wacana Yogyakarta, kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai adalah 75. Oleh karena itu, agar siswa dapat mencapai KKM, siswa perlu memiliki keterampilan bermain musik yang baik, terutama dalam pembelajaran keyboard. Proses pembelajaran ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap persiapan dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap 2 narasumber, yaitu kepala sekolah dan guru musik SD Budya Wacana Yogyakarta. Tujuan dari wawancara tersebut adalah untuk mendapatkan informasi mengenai jumlah siswa, model pembelajaran, materi pembelajaran, kondisi kelas, dan masalah yang muncul selama pembelajaran keyboard. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa salah satu kendala yang dihadapi adalah siswa tidak dapat mengikuti materi ketika siswa tersebut tidak hadir dalam pembelajaran keyboard. Penelitian ini memberikan solusi untuk menggunakan *blended learning*. Menggunakan *blended learning* supaya siswa yang tidak hadir tetap dapat mengikuti materi pembelajaran melalui video *e-learning*. Penelitian ini bertujuan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran keyboard secara efektif.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam enam kali pertemuan, terdiri dari empat pertemuan *onsite* dan dua pertemuan *online*. Siswa yang terlibat berjumlah 20 siswa, terdiri dari 9 siswa kelas IV B dan 11 siswa kelas V C. Kelas IV B mengikuti pembelajaran *onsite* pada hari Jumat dan pembelajaran *online* pada hari Minggu. Kelas IV C mengikuti pembelajaran *onsite* pada hari Rabu dan pembelajaran *online* pada hari Jumat. Dalam pertemuan *onsite*, siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan peneliti dan teman sekelas.

Pertemuan pertama dilakukan secara *onsite*, dimulai dengan pemberian partitur latihan soal lagu "*Mary Had a Little Lamb*" untuk melihat kemampuan awal siswa. Sebelum memulai pembelajaran, siswa dibagikan *earphone* sebagai pendukung proses pembelajaran supaya siswa tidak terganggu satu sama lain. Setelah partitur lagu diberikan, terlihat bahwa banyak siswa yang tidak dapat memainkan keyboard dan membaca notasi musik. Pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian materi, yaitu mengidentifikasi letak *middle C* dan pemahaman mengenai nada dalam tangga nada C Mayor.



Gambar 1. Pertemuan Pertama Kelas IV B
(Sumber: Ryan, 2023)

Pertemuan kedua dilakukan secara *online*, penyampaian materi dilakukan melalui video *e-learning* yang telah diunggah ke kanal *youtube*. Pembuatan video *e-learning* dilakukan dengan memanfaatkan *software* komputer, yaitu OBS Studio dan *midiculous 4.0*. Siswa dapat mengakses video tersebut melalui *link youtube* yang telah dibagikan ke grup *whatsapp*. Materi yang disampaikan adalah pemahaman mengenai letak nada C hingga G di paranada, nilai ketukan, dan tanda tempo. Dalam pembelajaran *online*, peneliti dapat memantau pemahaman siswa melalui *google form* yang berisi kuis mengenai materi yang diberikan dalam video *e-learning*.



Gambar 2. Pertemuan Kedua Kelas V C
(Sumber: Ryan, 2023)

Pertemuan ketiga dilakukan secara *onsite*, materi yang disampaikan adalah membaca tanda istirahat. Selanjutnya, siswa diberi partitur latihan soal untuk melatih kemampuan membaca sesuai dengan penjelasan materi yang diperoleh dari pertemuan sebelumnya. Siswa diberikan waktu untuk membaca partitur dan mengasah keterampilan membaca sesuai dengan tanda-tanda istirahat yang ada. Setelah siswa dapat membaca dengan benar, siswa diberikan kesempatan untuk berpraktik secara langsung.

SOAL 1



SOAL 2



SOAL 3



SOAL 4



Notasi 1. Partitur Latihan Soal Pertemuan Ketiga
(Sumber: Ryan, 2023)

Pertemuan keempat dilaksanakan secara *online* melalui video *e-learning*. Siswa dapat mengakses video *e-learning* melalui *link youtube* yang telah dibagikan melalui grup *whatsapp*. Materi yang diberikan pada pertemuan ini adalah berlatih membaca nada pada bass clef menggunakan tangan kiri. Peneliti memberikan penjelasan dan contoh melalui video tersebut. Setelah penjelasan materi, siswa diberi kesempatan untuk berlatih di rumah secara mandiri.

SOAL 1



SOAL 2



SOAL 3



SOAL 4



Notasi 2. Partitur Latihan Soal Pertemuan Keempat
(Sumber: Ryan, 2023)

Pertemuan kelima dilaksanakan secara *onsite*, peneliti tidak menyampaikan teori sebagai materi pembelajaran, melainkan memberikan latihan soal berupa partitur kepada siswa. Siswa diberi kesempatan untuk berlatih membaca dan melakukan praktik penuh. Pada pertemuan ini peneliti menekankan pentingnya memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam berlatih membaca dan bermain keyboard sesuai dengan materi yang telah diberikan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.

SOAL 1

SOAL 2

SOAL 3

SOAL 4

Notasi 3. Partitur Latihan Soal Pertemuan Kelima
(Sumber: Ryan, 2023)

Pertemuan keenam dilakukan secara *onsite* di kelas, diawali dengan memberikan partitur lagu yang sama pada saat pertemuan pertama, yaitu lagu “*Mary Had a Little Lamb*”. Hal ini bertujuan untuk melihat perkembangan siswa dari awal pembelajaran hingga pertemuan keenam ini. Pemberian partitur lagu yang sama, peneliti dapat mengukur sejauh mana siswa telah menguasai keterampilan membaca dan memainkan lagu tersebut setelah melalui proses pembelajaran *blended learning*.

Mary Had a Little Lamb

for Piano

5

Notasi 4. Partitur Lagu “*Mary Had a Little Lamb*”
(Sumber: Ryan, 2023)

Tahap evaluasi, peneliti dan guru musik melakukan diskusi mengenai seluruh rangkaian pembelajaran dari pertemuan pertama hingga pertemuan keenam. Guru memberikan saran dan arahan kepada siswa agar tetap tekun berlatih dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran keyboard. Penilaian akhir dilakukan oleh guru musik, seluruh siswa berhasil melampaui KKM. Dalam pembelajaran seni musik, KKM yang ditetapkan adalah 75.

Table 2. Nilai Akhir Pelajaran Seni Musik

NO	NAMA	KELAS	NILAI
1.	SETO	IV B	80,84
2.	HANA	IV B	96,67
3.	FAITH	IV B	80,00
4.	IVIE	IV B	80,00
5.	MARVEL	IV B	83,33
6.	KEYNU	IV B	83,25
7.	NOEL	IV B	92,50
8.	JAZZ	IV B	97,58
9.	SELENA	IV B	80,00
10.	JOVITA	V C	86,11
11.	ABEL	V C	86,11
12.	HANSEN	V C	88,78
13.	EEL	V C	87,22
14.	GRATIA	V C	87,22
15.	HELENA	V C	81,67
16.	AVELINE	V C	96,78
17.	KEVIN	V C	87,22
18.	NAEL	V C	83,89
19.	NATHANIA	V C	81,67
20.	FILIP	V C	86,56

Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil mencapai standar yang ditetapkan sebagai KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* efektif dalam pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian ini menjelaskan tentang efektivitas *blended learning* dalam pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta. Pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelas, saling membantu, mendukung, dan bersama-sama menyelesaikan tugas [7].

Pembelajaran keyboard dengan *blended learning* di SD Budya Wacana Yogyakarta berlangsung tanpa ada hambatan yang berarti. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta sesuai dengan prosedur pembelajaran yang telah ditetapkan. Prosedur pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap inti pembelajaran, dan tahap evaluasi [14].

Dalam penelitian ini, *blended learning* sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran keyboard. *Blended learning* memberikan kesan menarik bagi siswa karena menyediakan kemudahan pembelajaran *online* tanpa kehilangan interaksi langsung di dalam kelas. Hal ini memiliki potensi menciptakan pendidikan yang lebih kuat dibandingkan dengan pembelajaran *onsite* atau *online* sepenuhnya [6].

Blended learning dalam pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta mendorong pemanfaatan teknologi guna meningkatkan proses pembelajaran dan menciptakan suatu strategi pembelajaran yang lebih fleksibel agar siswa dapat terlibat secara aktif [15]. Melalui *blended learning*, siswa memiliki kesempatan untuk belajar di luar kelas, sehingga siswa dapat mengatur waktu belajar secara fleksibel, tanpa terbatas oleh lokasi dan waktu tertentu. Keterlibatan aktif siswa terlihat dari kemampuan mereka untuk belajar di

tempat dan waktu yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa itu sendiri.

Pengukuran efektivitas secara umum berfokus pada beberapa aspek, seperti kesuksesan program, pencapaian sasaran, kepuasan terhadap program, tingkat *input* dan *output*, serta pencapaian tujuan secara menyeluruh [16]. Efektivitas pembelajaran siswa diukur dengan tiga indikator, yaitu pencapaian ketuntasan belajar, pencapaian keefektifan aktivitas siswa, respon positif siswa terhadap proses pembelajaran [11].

Berdasarkan nilai rata-rata siswa yang mencapai 86,07 dapat disimpulkan bahwa *blended learning* efektif dalam pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta. Hal ini terbukti dari 85% siswa berhasil melampaui nilai KKM. Pencapaian nilai ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran telah memberikan hasil yang memuaskan, dengan seluruh siswa berhasil mencapai standar yang ditetapkan sebagai KKM. Pencapaian keefektifan aktivitas siswa dapat diamati ketika siswa tidak hadir dalam kelas *onsite* pembelajaran keyboard, siswa memanfaatkan platform *online*. Hal ini menandakan bahwa siswa menggunakan video *e-learning* sebagai panduan untuk mempelajari materi yang sama seperti dalam kelas *onsite*. Maka siswa yang mengakses video *e-learning* tidak akan ketinggalan materi. Respon positif siswa ditunjukkan melalui belajar mandiri atau mengakses materi secara *online*. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Kesungguhan siswa dalam mengakses video *e-learning* mencerminkan keinginan yang kuat secara pribadi untuk memahami materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas *blended learning* dalam pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta. Efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui pencapaian nilai KKM yang telah dicapai oleh siswa kelas IV B dan V C. Nilai tersebut membuktikan adanya proses belajar yang dilakukan oleh siswa.

Dalam teori konstruktivisme, belajar dapat dianggap sebagai suatu proses yang melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri [8]. Pengetahuan tersebut diperoleh melalui latihan yang dilakukan secara berulang kali. Berlatih secara terus-menerus, memungkinkan siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan secara bertahap membangun pengetahuan yang lebih mendalam. Dalam hal ini pembelajaran keyboard bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bermain keyboard dan membaca notasi musik kepada siswa, sehingga siswa dapat melihat manfaat pembelajaran keyboard dalam berbagai hal seperti ekspresi diri melalui musik, pengembangan keterampilan, dan dapat berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

4. Kesimpulan

Berdasarkan apa yang diharapkan, seperti yang tertera pada bab "Pendahuluan" pada akhirnya dapat menghasilkan bab "Hasil dan Pembahasan", sehingga penelitian mengenai "Efektivitas *Blended Learning* Dalam Pembelajaran Keyboard Di SD Budya Wacana Yogyakarta" terjadi kecocokan dan menghasilkan beberapa kesimpulan. *Blended learning* dalam pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta mencakup pencarian letak *middle C*, pemahaman tentang nada dalam tangga nada C mayor, pencarian letak nada C – G di paranada, nilai ketukan, tanda tempo, dan tanda istirahat. Selanjutnya, siswa berlatih membaca notasi dalam treble clef maupun bass clef menggunakan kedua tangan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *blended learning* dalam pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta terbukti efektif. Efektivitas ini terbukti dari pencapaian nilai siswa yang melampaui KKM. Pembelajaran keyboard juga berhasil meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain keyboard.

Terdapat banyak aspek yang dapat digali lebih mendalam pada penelitian selanjutnya dengan topik penelitian yang serupa. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mendalami secara lebih rinci terhadap topik yang diteliti. Penelitian ini juga dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya terkait *blended learning* sebagai strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam konteks pembelajaran keyboard.

Referensi

- [1] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.
- [2] R. Syaadah, M. H. A. A. Ary, N. Silitonga, and S. F. Rangkuty, "Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal," *Pema (Jurnal Pendidik. Dan Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. 2, no. 2, pp. 125–131, 2023, doi: 10.56832/pema.v2i2.298.
- [3] A. Ardipal, "Pemanfaatan Perangkat Teknologi dalam Pembelajaran Musik Berbasis Tematik sebagai Peningkatan Keterampilan Abad 21 Bagi Guru Sekolah Dasar," *Musik. J. Pertunjuk. dan Pendidik. Musik*, vol. 2, no. 2, pp. 77–84, 2020, doi: 10.24036/musikolastika.v2i2.47.
- [4] T. Wahyu Widodo, "Teknologi Komputer dan Proses Kreatif Musik Menuju Revitalisasi Pembelajaran Seni Musik," *Promusika*, pp. 1–6, 2013, doi: 10.24821/promusika.v0i0.534.
- [5] P. Y. Sutikno, A. Widagdo, and Trimurtini, "Digital era? 'Culture-Based Music Art Education' as an Innovation for Learning in Elementary Schools," *Creat. Basic Educ. J.*, vol. 11, no. 1, pp. 39–49, 2020.
- [6] A. P. Rovai and H. M. Jordan, "Blended learning and sense of community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses," *Int. Rev. Res. Open Distance Learn.*, vol. 5, no. 2, 2004, doi: 10.19173/irrodl.v5i2.192.
- [7] Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-ruzz media*.
- [8] S. Suparlan, "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran," *Islamika*, vol. 1, no. 2, pp. 79–88, 2019, doi: 10.36088/islamika.v1i2.208.
- [9] G. Iktia, "Pengantar Teori Musik," *Profilm*, pp. 131–157, 2017.
- [10] Henri, "Evektifitas Pengendalian Internal Rumah Sakit," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., pp. 9–26, 2018.
- [11] A. Wicaksana and T. Rachman, "Wicaksana, Arif Rachman, Tahar," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., vol. 3, no. 1, pp. 10–27, 2018, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- [12] K. Hukum *et al.*, "Metodelogi Penelitian," pp. 66–79, 2013.
- [13] B. A. B. Iv, A. Lokasi, and W. Penelitian, "Subjek penelitian dapat berupa individu, kelompok, institusi atau masyarakat. Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus merupakan studi mendalam mengenai unit sosial tertentu dan hasil penelitian," vol. 2, 2008.
- [14] T. Ruhimat, "Prosedur Pembelajaran," *Univ. Pendidik. Indones.*, p. h. 6-7., 2010.
- [15] Kadek Cahya, *Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. 2019.
- [16] Y. Lestanata and U. Pribadi, "Efektivitas Pelaksanaan Program Pembangunan Berbasis Rukun Tetangga Di Kabupaten Sumbawa Barat Tahun 2014 – 2015," *J. Gov. Public Policy*, vol. 3, no. 3, pp. 368–389, 2016, doi: 10.18196/jgpp.2016.0063.