

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MENGENAL MACAM-MACAM ALAT
MUSIK DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *FLIPBOOK***

Nurul Hidayah¹, Eka Titi Andaryani², Udi Utomo³,
Tri Joko Raharjo⁴, Wadiyo Wadiyo⁵
^{1,2,3,4,5}Pendidikan Dasar Fakultas Sekolah Pascasarjana
Universitas Negeri Semarang

Alamat e-mail : ¹nurulhiidayah@mail.unnes.ac.id,
²ekatitinandaryani@mail.unnes.ac.id, ³udiutomo@mail.unnes.ac.id,
⁴trijokoraharjo@mail.unnes.ac.id, ⁵wadiyo@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

Based on observations in Class 5C SD Labschool UNNES, researchers found several problems, namely the lack of understanding of students in recognizing various musical instruments, the lack of active participation of students in learning music, and the learning methods used by teachers are less communicative. This study aims to describe the application of learning to recognize various kinds of musical instruments with the PjBL model assisted by Flipbook Media in learning Music Art in grade V Elementary School. The focus of this research is: (1) Knowing the Kinds of Musical Instruments (2) Steps of the PjBL learning model (3) Flipbook. The approach in this research is qualitative research, while the object of research is Music Learning The subjects of this research are: (1) learning activities to recognize various kinds of musical instruments using the PjBL model assisted by Flipbook. (2) class V C students. (3) Class V C teachers. The method used in this research is descriptive method. Data collection techniques are observation techniques, LKPD work, and making projects by students. Data processing was carried out using qualitative descriptive analysis. The results showed that students' learning understanding in recognizing various musical instruments using the PjBL learning model assisted by Flipbook increased. Based on these results, the use of the PjBL learning model assisted by Flipbook has an effect on understanding the kinds of musical instruments of grade V elementary school students.

Keywords: Music, PjBL, Flipbook

ABSTRAK

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelas 5C SD Labschool UNNES peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam mengenal macam-macam alat musik, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran seni musik, dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang komunikatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran mengenal macam-macam alat musik dengan model PjBL berbantuan Media *Flipbook* pada pembelajaran Seni Musik di kelas V Sekolah Dasar. Adapun fokus penelitian ini adalah: (1) Mengetahui Macam-Macam Alat Musik (2) Langkah-langkah model pembelajaran PjBL (3) *Flipbook*. Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, adapun objek penelitian yaitu Pembelajaran Seni Musik Subjek penelitian ini adalah: (1) kegiatan pembelajaran mengenal macam-macam alat musik dengan menggunakan model PjBL berbantuan *Flipbook*. (2) siswa kelas

V C. (3) Guru kelas V C. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu teknik observasi, pengerjaan LKPD, dan pembuatan proyek oleh siswa. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman belajar siswa dalam mengenal macam-macam alat musik menggunakan model pembelajaran PjBL berbantuan *Flipbook* meningkat. Berdasarkan hasil tersebut penggunaan model PjBL berbantuan *Flipbook* berpengaruh terhadap pemahaman mengenal macam-macam alat musik siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Musik, PjBL, *Flipbook*

A. Pendahuluan

Salah satu pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar yaitu Pendidikan Seni. Pengajaran seni harus diberikan kepada siswa khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Bidang kajian yang terdapat dalam pendidikan seni meliputi seni musik, seni lukis, seni tari, seni teater dan seni rupa (Yulianto, 2020). Salah satu materi mata pelajaran seni budaya dan prakarya yang diajarkan guru kepada siswa yaitu yakni materi seni musik. Musik sangat bermanfaat bagi manusia. Musik dapat dijadikan moodboster melalui memainkan alat musik sehingga mampu mengubah kondisi pikiran dan perasaan yang sedang dialami (Andaryani, 2019).

Melalui seni musik, siswa dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi (Lestari & Andaryani, 2024). Pengajaran dan pembinaan terhadap siswa penting dilakukan

untuk memperkenalkan kepada siswa mengenai dasar dan konsep yang akan mereka pelajari (Suprayitno, 2023). Salah satu materi pembelajaran Seni Musik di kelas 5 sekolah dasar yaitu mengenal macam-macam alat musik.

Seni musik merupakan bagian dari pembelajaran kesenian yang sangat penting bagi para siswa sehingga siswa dapat mengenal berbagai jenis alat musik baik itu musik tradisional maupun musik modern (Liana et al., 2022). Alat Musik adalah instrumen atau alat yang sengaja diciptakan atau diadaptasikan dengan tujuan supaya dapat menghasilkan suara musik (Zainal & Baihaqi, 2018). Menenal macam-macam alat musik merupakan pembelajaran yang mengajarkan jenis-jenis alat musik kepada siswa sesuai cara memainkannya.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam

merencanakan proses pembelajaran di dalam kelas (Ma'ruf et al., 2021). Model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran membantu guru merancang pembelajaran yang menarik. Seorang guru harus memiliki keterampilan dalam melakukan pembelajaran supaya pembelajaran tetap efektif sesuai konteks pembelajaran yang sesungguhnya (Nisa & Andaryani, 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelas 5C SD Labschool UNNES peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam memahami jenis-jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, terdapat perbedaan gaya belajar siswa yaitu kinestetis, visual, dan auditori sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang bisa mewadahi perbedaan gaya belajar siswa, guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang bisa diakses siswa sendiri sehingga ada variasi pembelajaran yang diikuti siswa, hasil belajar beberapa siswa materi

mengenal macam-macam alat musik masih dibawah KKM, perlunya kegiatan atau proyek yang dilakukan siswa sehingga bisa mengenal macam-macam alat musik tradisional, dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang komunikatif.

Salah satu teori yang bisa diterapkan dalam permasalahan yang ditemukan adalah teori belajar konstruktivisme. Konstruktivisme dapat diartikan bahwa setiap individu dapat membuat struktur kognitif atau mental berdasarkan pengalaman mereka, maka dari itu setiap individu dapat membentuk konsep atau ide baru (Fitria & Indra, 2020). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran konstruktivisme adalah Model pembelajaran *Project Based Learning*.

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah, yang dilakukan secara berkelompok ataupun mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah ide produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain (Susriyanti et al., 2022).

Jadi menurut peneliti PjBL sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran Seni Musik materi Mengenal Macam-macam Alat Musik.

Menurut peneliti penerapan *Project Based Learning* perlu berbantuan dengan media pembelajaran yang dapat menanamkan konsep materi mengenal macam-macam alat musik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan (Mahardika, 2021). Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi optimal dan dapat mengatasi kebosanan siswa saat belajar (Wardani & Sudarwanto, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru sesuai perkembangan zaman sekarang adalah *Flipbook*. *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang interaktif dengan menyajikan animasi bergerak, video, audio dan fitur lainnya sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton (Wibowo & Pratiwi, 2018). *Flipbook* menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang di

dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi di Kelas 5C ditemukan permasalahan yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang bisa diakses sendiri oleh siswa. Dengan adanya *Flipbook*, maka siswa dapat mempelajari materi mengenal macam-macam alat musik dengan menarik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul yang sesuai dengan fenomena yang terjadi di Kelas 5C yaitu "Implementasi Pembelajaran Mengenal Macam-Macam Alat Musik dengan Model *Project Based Learning* berbantuan Media *Flipbook*".

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan Implementasi Pembelajaran Mengenal Macam-Macam Alat Musik dengan model *Project Based Learning* berbantuan *Flipbook* Muatan Pembelajaran Seni Musik Kelas 5 sekolah dasar. Manfaat dari penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dan memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman kepada guru sebagai referensi pilhan model pembelajaran Seni Musik untuk

siswa kelas V sekolah dasar sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

B. Metode Penelitian

Metode merupakan cara yang ditempuh untuk memecahkan masalah suatu objek yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017:6).

Pendekatan penelitian kualitatif yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran mengenal macam-macam alat musik dengan model pembelajaran PjBL berbantuan *Flipbook* pada pembelajaran Seni Musik di kelas V SD Labschool UNNES. Dengan metode ini dapat menjawab permasalahan penelitian yang memerlukan pemahaman secara

mendalam dan menyeluruh mengenai objek yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan-kesimpulan penelitian dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi, LKPD, dan penilaian proyek. Penggunaan instrumen bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan pembelajaran mengenal macam-macam alat musik dengan menggunakan model PjBL berbantuan *Flipbook* kelas V SD Labschool UNNES.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah langkah yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) teknik observasi (2) pengerjaan LKPD, dan (3) Penilaian Proyek. Observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan (Kristanto, 2018). Observasi yang dilaksanakan peneliti yaitu implementasi pembelajaran

mengenai macam-macam alat musik dengan menggunakan model PjBL berbantuan *Flipbook* pada mata pelajaran Seni Musik di kelas V SD Labschool UNNES. Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu pengerjaan LKPD. Dalam hal ini guru akan menilai hasil pengerjaan LKPD yang dilakukan siswa. Kemudian Teknik selanjutnya yaitu penilaian proyek. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Dalam hal ini guru akan menilai siswa dalam mengerjakan proyek “Kreasi Merangkai Almari Alat Musik”.

Pelaksanaan penelitian pada bulan November Tahun Ajaran 2024/2025 yaitu pada hari Senin, tanggal 4 November 2024. Tempat penelitian di kelas V C SD Labschool UNNES. Subjek Penelitian ini yaitu guru dan siswa Kelas V C SD Labschool UNNES yang berjumlah 20 siswa. Adapun objek penelitian yaitu Pembelajaran Seni Musik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum Merdeka diharapkan pembelajaran menjadi lebih fokus dan lebih

bermakna dikarenakan masing-masing muatan Pembelajaran diajarkan secara mendalam. Termasuk juga muatan Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, guru perlu mempersiapkan dalam mengajar dan memiliki keterampilan untuk mendukung pembelajaran yang berfokus pada siswa (Setiowulianin & Andaryani 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas V C ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya antusias siswa dalam belajar Seni Musik materi mengenai macam-macam alat musik yang sulit untuk dipahami siswa, serta kurangnya metode dan kegiatan siswa yang interaktif sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan masalah tersebut model PjBL sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran. Model PjBL diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran mengenai macam-macam alat musik.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata dimana siswa berperan secara aktif (Darmayoga & Suparya, 2021). Sintaks model pembelajaran *Project*

Based Learning ada enam tahap yaitu; 1) penentuan pertanyaan mendasar 2) mendesain pelaksanaan proyek, 3) menyusun jadwal, 4) memonitor siswa dan kemajuan proyek, 5) menguji hasil, dan 6) mengevaluasi pengalaman (Suryaman, 2020).

Penggunaan model PjBL berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa kelas IV Sekolah Dasar (Renggana & Samsudin, 2023). Penggunaan model PjBL juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar (Sari et al., 2022). Selain itu, penerapan model PjBL dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Musdalifah et al., 2023) dan (Liando et al., 2023). Model *Project Based Learning* juga efektif dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa (Nindhita et al., 2023).

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu didapatkan hasil bahwa penerapan Model *Project Based Learning* pada pembelajaran di Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa dalam belajar.

Penerapan Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) perlu berbantuan dengan media pembelajaran untuk dapat

menanamkan konsep materi mengenal alat musik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena guru dapat memberikan materi yang lebih menarik kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru sesuai dengan perkembangan zaman adalah bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang bersifat menarik, penggunaannya lebih mudah dalam mempelajari materi, karena bahan ajar ini berisikan gabungan lebih dari dua media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang semuanya telah dikendalikan oleh perintah dan disusun secara lengkap disertai dengan petunjuk penggunaan sampai penilaian (Wijayanti & Zulaeha, 2015:97). Bahan ajar interaktif dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dibandingkan dengan buku cetak tertulis pada umumnya (Rafianti et al., 2018).

Pada zaman era digital yang modern ini, banyak jenis bahan ajar interaktif yang dapat digunakan sebagai pembekalan materi pembelajaran bagi siswa. Salah satu

bahan ajar interaktif yang dapat menarik minat siswa untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif yaitu menggunakan bahan ajar *Flipbook*.

Flipbook merupakan *software* yang dapat memberikan pengalaman untuk membuka halaman buku berbasis digital memuat animasi, gambar, video dan audio, sehingga tampilan yang disajikan lebih menarik dan interaktif bagi siswa dan berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih efektif dan tidak membosankan, lebih menyenangkan, dapat mendorong motivasi siswa dalam menguasai pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian (Dayanti et al., 2021:705).

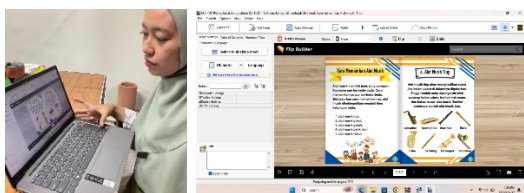
Pembelajaran menggunakan bahan ajar *Flipbook* digital menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran yang menekankan pada kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar *Flipbook* digital dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton (Amanullah, 2020: 40).

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar elektronik atau online dapat menggunakan *Flip*

PDF Professional (Widiastutik, 2021). *Flip PDF Professional* merupakan aplikasi yang tidak hanya mengacu pada sebuah tulisan saja, melainkan dapat memasukkan animasi gerak, video dan audio yang dapat membuat media pembelajaran menjadi interaktif dan menarik, sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Rindaryati, 2021)

Flipbook ini dapat membantu penerapan model PjBL sehingga dapat membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi guru yaitu pembelajaran seni musik mengenal macam-macam alat musik. *Flipbook* yang akan peneliti gunakan dilengkapi dengan penjelasan yang jelas dan visual sesuai yang karakteristik anak sekolah dasar.

Berikut merupakan gambar media *Flipbook*:



Gambar 1: Media *Flipbook*

Flipbook sangat penting diterapkan dalam pembelajaran. *Flipbook* dapat digunakan sebagai modul ajar yang praktis digunakan sebagai sumber belajar (Putri et al., 2020). *Flipbook* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mencapai tujuan yang diharapkan (Awwaliyah et al., 2021). *Flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *Flipbook* didukung oleh fitur interaktif (Wijayanti & Isnawati, 2023). *Flipbook* juga praktis digunakan dan layak sebagai media pembelajaran (Rachim & Ambarwati, 2021).

Dari data penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar. Menurut peneliti penerapan Model pembelajaran *Project Based Learning* perlu berbantuan dengan media pembelajaran yang dapat menanamkan konsep materi Mengenal alat Musik. Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Alat Peraga Dan

Power Point Interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang dilaksanakan (Bawamenewi et al., 2023)

Implementasi pembelajaran mengenal alat macam-macam musik tradisional berbantuan *Flipbook* akan dijelaskan melalui sintak atau langkah pembelajaran PjBL. Proyek yang dihasilkan siswa dalam penelitian tersebut yaitu “Kreasi Merangkai Almari Alat Musik”. Setiap kelompok akan memikirkan sendiri dan berusaha mengkreasikan proyek. Dengan kata lain, setiap siswa mempelajari macam-macam alat musik berdasarkan cara memainkannya.

Pada Sintak 1 yaitu menyampaikan Pertanyaan Mendasar. Guru memberikan pertanyaan mendasar terkait pembelajaran mengenal macam-macam alat musik dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian siswa akan diberikan materi terlebih dahulu melalui materi yang disajikan dalam bentuk *Flipbook*. Siswa semangat dalam mempelajari materi karena tampilan yang menarik, berteknologi, bisa digeser-geser oleh siswa sehingga ada perannya dalam pembelajaran, dan juga tugas tersebut

dalam bentuk kelompok sehingga siswa lebih tertarik.

Sintak kedua mendesain Perencanaan Proyek yaitu merancang pelaksanaan proyek yang akan dilakukan. Pada tahap ini guru akan membentuk kelas menjadi 4 kelompok. Kemudian guru akan menjelaskan kegiatan berkelompok yang akan diikuti oleh siswa yaitu membuat proyek bersama.

Sintak ketiga menyusun jadwal pembuatan proyek. Pada tahapan ini guru dan siswa menyepakati waktu yang harus diselesaikan untuk membuat proyek. Karena ini tugas kelompok sehingga dapat diselesaikan dalam 1 kali pertemuan. Partisipasi aktif dan kepercayaan yang diberikan siswa akan membuat pembelajaran saling interaktif. Setelah siswa mengetahui proyek yang harus mereka selesaikan, mereka kemudian berdiskusi dan saling berbagi tugas untuk menyelesaikan proyek kelompok.

Pada pelaksanaan Sintak 4 yaitu Pelaksanaan dan Monitoring proyek. siswa mengerjakan proyek sesuai waktu yang sudah disepakati bersama. Dalam ini siswa juga membuat proyek secara berkelompok dan saling bekerja sama. Dalam tahap ini guru sebagai pembimbing yang

melakukan pengamatan kepada setiap kelompok untuk memastikan kegiatan membuat proyek dilakukan secara terstruktur.

Sintak 5 yaitu Menguji Hasil Proyek. Pada tahap ini setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan secara singkat proyek “Kreasi Merangkai Almari Alat Musik” yang telah dibuat. Kemudian teman yang lain menanggapi, memberikan saran, atau memberikan pujian. Setelah itu guru akan menilai hasil proyek menggunakan Instrumen Penugasan Proyek yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut dokumentasi hasil proyek Kreasi Merangkai Almari Alat Musik siswa:



Gambar 2: hasil karya siswa proyek Seni Musik “Kreasi Almari Alat Musik”

Sintak 6 yaitu Evaluasi. Guru bersama siswa melakukan terkait materi dan proyek yang telah dipelajari. Kemudian sebagai penilaian pengukuran siswa setelah membuat proyek, guru memberikan Asesmen yang berupa soal kepada siswa.

Model pembelajaran PjBL yang dibantu dengan *Flipbook* tersebut diperoleh hasil bahwa siswa lebih aktif dalam pembelajaran mengenal macam-macam alat musik. Mulai dari adanya interaksi antara siswa dan guru membuat partisipasi aktif dan motivasi siswa meningkat. Interaksi berupa saling timbal balik komunikasi juga membuat suasana pembelajaran menjadi semangat dan bermakna.

Serangkaian model PjBL yang puncaknya kegiatan membuat Proyek bersama teman sekelompoknya akan meningkatkan motivasi belajar dan semangat siswa. Melalui kegiatan membuat proyek “Kreasi Merangkai Almari Alat Musik” yang sudah didiskusikan dengan teman sekelompok, siswa juga dapat saling berpendapat dan bekerjasama antar teman. Media *Flipbook* yang menyajikan materi secara lengkap juga memberikan manfaat bagi siswa, siswa menjadi memahami materi mengenal macam-macam alat musik dengan jelas dan merasa tertarik karena itu hal baru bagi siswa dalam mengenal *Flipbook*. Media *Flipbook* juga bermanfaat dalam mengenalkan budaya kepada siswa sejak dini. Pendidikan berbasis budaya memberikan kontribusi pada pemahaman mendalam tentang

budaya lokal, tidak hanya mengajarkan sejarah dan nilai-nilai, tetapi juga mendorong siswa untuk menjelajahi elemen-elemen ini secara mendalam (Zahrika & Andaryani, 2023).

Implementasi pembelajaran mengenal seni musik dengan model PjBL berbantuan *Flipbook* juga meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil evaluasi yang sudah dikerjakan siswa pada sintak keenam yang menunjukkan hasil sebanyak 18 siswa dari 20 siswa dapat memperoleh nilai diatas KKM yaitu 75%. Hanya ada 1 siswa yang mendapatkan nilai 70 sehingga dibawah KKM yang harus mengikuti remedial. Pada tahap refleksi sintak model PjBL, siswa juga menyampaikan perasaan bahagia dalam pembelajaran berkelompok yang mereka ikuti.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa implementasi pembelajaran mengenal macam-macam alat musik dengan model PjBL berbantuan *Flipbook* dapat meningkatkan kemampuan

pemahaman siswa dalam pembelajaran Seni Musik. Berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan, siswa menjadi paham materi mengenal macam-macam alat musik melalui rangkaian sintak model PjBL berbantuan media *Flipbook*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andaryani, E. T. (2019). Pengaruh Musik Sebagai Moodbooster Mahasiswa. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 1(2), 109-115.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1):37.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Bawamenewi, M., Holisin, I., & Putri, V. H. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sisiwa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Alat Peraga Dan Power Point Interaktif. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education* 1 (2) : 354-361
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(5):8
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains. Budi Utama.
- Kristanto, V. H. (2018). Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI). Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Lestari, M. I., & Andaryani, E. T. (2024). MINAT DAN KETERAMPILAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK BERBANTUAN TIKTOK DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 437-447.
- Liana, M., Gunara, S., & Nusantara, H. (2022). Pembelajaran Ritmik Melalui Alat Musik Perkusi di SD Negeri 2 Sidamulih. *SWARA*, 2(2), 97-114
- Liando, M. R. dkk. (2023) Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Membaca Siswa SD Negeri 2 Talawaan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 6 (4):3114-3118
- Ma'ruf, M. F., Lukman, & Pasinggi, Y. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

- Kelas Enam Di Kabupaten Wajo.
Pinisi Journal Of Education, 1 (2)
- Moleong, Lexy J. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Musdalifah, dkk. (2023) Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 96 Kalongkong. *Pinisi Jurnal PGSD*: 1011-1018
- Nindhita, L. N., Andaryani, E. T., Astuti, T., & Yulianto, S. (2023). Keefektifan Model *Project Based Learning* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Seni Tari Siswa Kelas I SD Tunas Hidup Harapan Kita Kota Tegal. *Jurnal Binagogik*, 10(1), 77-88.
- Nisa, A. W., & Andaryani, E. T. (2023). Peran Dan Manfaat Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Jenjang Sekolah Dasar. Simpati: *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 34-42.
- Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi fungsi kuadrat dengan metode drill and practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131-146
- Putri, I.P., Nury Yuniasih, & Siti Halimah S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4: 523-530
- Rachim, Dinda Ainur, Reni Ambarwati. 2021. Developing An E- *Flipbook* On Environmental Change Topics To Develop Students' Digital Literacy Edusains. 13 (1)
- Rafianti, L., Nurjanah, D., & Setiawan, A. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Renggana, N. P. & Samsudin, A. (2023). Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Mengetahui Gambaran Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Sebelas April Elementary Education (SAEE)* 2 (1): 72-79
- Rindaryati, R. 2021. Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish
- Sari T. T., Achmad W. K. S., & Mus I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pinisi Jurnal PGSD* 2 (2) 2798-9097
- Setiolyuliani, S. E. P., & Andaryani, E. T. (2023). Permasalahan Kurikulum Merdeka dan Dampak Pergantian Kurikulum K13 dan Kurikulum Merdeka. Pedagogika: *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 157-162

- Suprayitno, Wiryanto, Mohammad Fauziddin, M., & Julianto. (2023). Inovasi Guru dalam Pembelajaran Seni Musik untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3117-3126
- Susriyanti, Musfirah, & Lukman. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *NSJ Nubin Smart Journal*, Vol 1, No. 4
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasaran Di Smk Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 709–715
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2):149. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Widiastutik, T. (2021). *Developing Indonesian Language E-Module Grade XII Using Flip Pdf Professional as an Alternative Material for Teaching Learning Process In The Pandemic Of Covid 19*. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1): 7.
- Wijayanti, Endah & Zulaeha, Ida. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Wijayanti, R.N., dan Isnawati. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. 12 (2).
- Yulianto, R. E. (2020). Pendidikan Seni Untuk Membentuk Manusia Ideal Pada Sekolah Umum. *Imajinasi : Jurnal Seni*, 14(1), 17–24. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v14i1.27685>
- Zainal, Z., & Baihaqi, B. (2018). Pemanfaatan Konten Multimedia Animasi Dua Dimensi sebagai Media Pelestarian Alat Musik Etnik Aceh. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 1(2)
- Zahrika, N. A., & Andaryani, E. T. (2023). Kurikulum Berbasis Budaya untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan dengan Identitas Lokal. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 163-169.