

## Integrating *Smart Apps Creator* as Interactive Learning Media in Junior High School Choir Education

Chica Anggraeni<sup>1</sup>; Antonius Edi Nugroho<sup>2</sup>; Muhammad Asyraf Mohd Bakri<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Semarang, GunungPati, Semarang, Indonesia.

<sup>3</sup> Department Product Design, School of Arts, Universiti Sains Malaysia, Gelugor Penang, Malaysia.

✉ (e-mail) [dewifortuna573@students.unnes.ac.id](mailto:dewifortuna573@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [edinugroho87@mail.unnes.ac.id](mailto:edinugroho87@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>,  
[asyrafbakri94@gmail.com](mailto:asyrafbakri94@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

**Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dalam menunjang pembelajaran paduan suara pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Aplikasi SAC memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan video sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran seni musik. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian meliputi guru seni musik, siswa, serta unsur pimpinan sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi terhadap bahan ajar berbasis SAC yang digunakan. Penelitian diawali dengan kajian literatur untuk mengidentifikasi permasalahan dan peluang pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah. **Hasil dan Pembahasan:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis SAC diimplementasikan sebagai sarana penyampaian materi paduan suara secara lebih interaktif dan terstruktur. Pemanfaatan fitur audio dan visual membantu siswa memahami materi vokal serta meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi belajar. Namun demikian, ditemukan kendala berupa perbedaan tingkat literasi digital guru serta perlunya perencanaan desain pembelajaran yang konsisten agar penggunaan SAC selaras dengan tujuan pembelajaran. **Kesimpulan:** Media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* layak digunakan untuk mendukung pembelajaran paduan suara di SMP. Optimalisasi pemanfaatannya memerlukan pendampingan guru dan perencanaan pembelajaran yang matang agar memberikan dampak maksimal terhadap proses dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif; Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC); Implementasi; Seni Musik; Paduan Suara.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).  
Copyright © 2025 Chica Anggraeni; Antonius Edi Nugroho; Muhammad Asyraf Mohd Bakri

### Proses Artikel

Diterima 13-02-2025; Revisi 18-05-2025; Terbit Online 17-12-2025

### **Abstract**

**Objective:** This study aims to describe the implementation of *Smart Apps Creator* (SAC)–based interactive learning media in supporting choir learning at the junior high school (SMP) level. SAC enables teachers to develop interactive materials integrating images, videos, and audio to foster student engagement and active learning in music instruction. **Method:** This research employed a qualitative descriptive design. The participants included music teachers, students, and school stakeholders (e.g., the principal). Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and document analysis of learning materials developed using SAC. The study was preceded by a brief literature review to frame key issues related to interactive media use in schools. **Results and Discussion:** The findings indicate that SAC-assisted learning media was implemented to deliver choir materials in a more interactive format, helping teachers organize content into accessible modules and supporting students in following vocal practice through audio-visual guidance. SAC features were perceived to increase students’ attention, learning motivation, and participation during choir activities. The implementation also revealed practical challenges, particularly differences in teachers’ digital readiness and the need for consistent instructional design to align SAC content with learning objectives. **Conclusion:** SAC-based interactive media is a feasible approach for enhancing choir learning in junior high schools by promoting engaging, structured, and multimedia-supported instruction. Continued teacher support and design guidance are recommended to optimize its classroom impact.

**Keywords:** Interactive Learning Media; *Smart Apps Creator* (SAC) Application; Implementation; Music; Choir.

## Pendahuluan

Pendidikan dipahami sebagai proses terencana yang menuntun peserta didik bertumbuh secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar mampu mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Karena itu, pencapaian tujuan pendidikan tidak berlangsung secara instan, melainkan melalui tahapan yang dirancang secara matang, sejalan dengan pandangan bahwa proses kependidikan mensyaratkan perencanaan dan upaya yang konsisten untuk mencapai capaian belajar yang diharapkan (Ali & Zaini, 2020). Dalam kerangka ini, guru memegang peran kunci bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi sebagai penggerak utama proses belajar mengajar yang membentuk kreativitas, kemandirian, dan karakter peserta didik (Yufrinalis, 2021). Konsekuensinya, guru dituntut memiliki gagasan pedagogis yang adaptif, termasuk kemampuan memilih strategi dan perangkat pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa {Formatting Citation}.

Salah satu aspek yang menentukan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sekaligus memperkuat interaksi guru dan siswa agar proses belajar menjadi lebih optimal (Wulandari, 2022; Rohma et al., 2021). Pada pembelajaran seni musik, media pembelajaran menjadi semakin penting karena karakter materi yang menuntut pengalaman langsung, demonstrasi, latihan berulang, serta umpan balik yang cepat. Ketika pembelajaran musik cenderung didominasi metode ceramah, siswa berisiko mengalami kejenuhan dan keterlibatan belajar menurun, sehingga capaian praktik seperti paduan suara tidak berkembang secara optimal.

Perkembangan teknologi kemudian mendorong lahirnya media pembelajaran interaktif yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video untuk meningkatkan atensi serta partisipasi siswa. Dalam konteks ini, *Smart Apps Creator* (SAC) banyak dipilih pendidik karena memungkinkan pengembangan materi interaktif yang dapat memuat konten visual dan audio secara terintegrasi, serta mendukung pembuatan bahan ajar digital sesuai kebutuhan kelas (Anwar et al., 2022). Media semacam ini relevan untuk pembelajaran paduan suara karena latihan vokal memerlukan contoh bunyi, ketepatan nada, artikulasi, dan ekspresi yang lebih mudah dipahami jika disajikan melalui demonstrasi audio-visual daripada penjelasan verbal semata.

Urgensi pemanfaatan media interaktif juga menguat setelah pandemi COVID-19 yang memaksa sekolah mengadopsi skema pembelajaran daring dan luring, sehingga inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan, bukan sekadar pilihan (Nugroho, 2021). Di saat yang sama, penggunaan smartphone di kelas menghadirkan dilema. Di satu sisi, perangkat ini memudahkan akses materi dan pelaporan tugas, tetapi di sisi lain berpotensi mengalihkan perhatian siswa jika tidak diarahkan melalui desain pembelajaran yang jelas. Karena itu, dibutuhkan media yang mampu “mengunci” fokus belajar siswa melalui pengalaman belajar yang terstruktur, menarik, dan berorientasi pada praktik.

Berangkat dari konteks tersebut, penelitian ini menempatkan SMP Negeri 11 Semarang sebagai lokasi kajian untuk melihat bagaimana SAC diimplementasikan pada pembelajaran paduan suara kelas VII. Kebaruan artikel ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada pembelajaran paduan suara di jenjang SMP dengan menelaah penerapan SAC sebagai media interaktif untuk mengatasi masalah umum pembelajaran musik berbasis ceramah, meningkatkan keterlibatan belajar, dan memperkuat orientasi praktik melalui materi audio-visual yang terencana. Dengan demikian, studi ini tidak hanya menegaskan pentingnya media

pembelajaran interaktif, tetapi juga menawarkan pemahaman kontekstual tentang bagaimana inovasi digital dapat dioperasionalkan dalam pembelajaran seni musik yang menuntut koordinasi, latihan, dan pengalaman musikal secara langsung.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada pembelajaran paduan suara. Metode kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi proses, pengalaman, serta konteks penerapan media secara naturalistik melalui data naratif dan temuan lapangan yang kaya (Darmalaksana, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang melakukan pengamatan langsung, menginterpretasikan data, serta membangun makna berdasarkan interaksi dengan partisipan dan situasi pembelajaran yang diteliti.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 11 Semarang, berlokasi di Karangrejo Tengah, Desa Karangrejo, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Lokasi ini dipilih karena relevan dengan fokus kajian dan merupakan tempat peneliti melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara semi terstruktur, dan studi dokumentasi. Sumber data primer diperoleh dari kepala sekolah, guru Seni Budaya (Seni Musik), serta beberapa siswa yang terlibat dalam pembelajaran paduan suara. Sumber data sekunder berasal dari literatur ilmiah seperti buku, artikel jurnal, dan dokumen pendukung lain yang relevan.

Keabsahan data dijaga melalui strategi trustworthiness meliputi credibility, transferability, dependability, dan confirmability (Darmalaksana, 2020). Selain itu, penelitian menerapkan triangulasi untuk memperkuat validitas temuan, terutama triangulasi sumber melalui pemanfaatan dokumen dan arsip sekolah, serta triangulasi teknik melalui perbandingan hasil observasi dengan hasil wawancara. Analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi secara berulang hingga diperoleh temuan yang konsisten (Ritonga, 2020). Instrumen pendukung yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan perangkat dokumentasi, dengan bantuan perangkat seperti smartphone dan proyektor. Pengambilan data dilakukan pada Januari 2025, bertepatan dengan awal semester genap di SMP Negeri 11 Semarang.

## Hasil Pembahasan

### Perencanaan Pembelajaran Paduan Suara Berbasis Media Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC)

Terkait perencanaan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada pembelajaran paduan suara kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang, guru SBDP (Seni Musik) diketahui aktif mengikuti berbagai pelatihan, seperti workshop dan seminar. Selain itu, guru juga memperkaya referensi melalui video pembelajaran dari beragam platform media sosial, seperti YouTube, TikTok, dan Instagram. Berbekal pengalaman pelatihan dan referensi tersebut, guru SBDP, yaitu Ibu Juwitantik Puspitaratna, kemudian mengembangkan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan SAC sebagai media pendukung di kelas, khususnya untuk siswa kelas VII. Pemilihan kelas VII dinilai relevan karena

mereka merupakan peserta didik baru di jenjang SMP yang masih memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu proses adaptasi belajar, mengingat pada jenjang sebelumnya mereka lebih sering memperoleh pembelajaran yang menekankan kreativitas.

Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Drs. Mulyadi, menunjukkan bahwa sekolah secara rutin menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif pada awal tahun ajaran. Bentuk pelatihan yang diberikan beragam, mulai dari pemanfaatan PowerPoint, Canva, Quizizz, QuillBot, video pembelajaran, hingga Learning Management System (LMS). Pihak sekolah juga memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan inovasi dengan media interaktif lain sesuai kebutuhan pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan penuturan Ibu Juwitantik Puspitaratna yang menyampaikan bahwa pelatihan workshop biasanya dilaksanakan setahun sekali pada awal tahun pembelajaran, dan guru didorong untuk menghadirkan inovasi baru setiap tahun. Data wawancara tersebut diperkuat dengan dokumentasi berupa foto kegiatan pelatihan workshop media pembelajaran interaktif bagi guru-guru SMP Negeri 11 Semarang.

Berdasarkan dokumentasi dan keterangan informan, pelatihan serta referensi dari berbagai sumber membantu guru, termasuk guru SBDP (Seni Musik), dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam proses penyusunan media berbasis SAC, guru terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran agar konten yang dimasukkan tersusun rapi dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru melakukan beberapa langkah, seperti menentukan materi yang akan diajarkan, merancang desain yang menarik agar siswa tidak bosan, menyiapkan animasi, serta memilih video praktik sebagai contoh dan referensi latihan paduan suara. Setelah seluruh bahan siap, materi kemudian dikompilasi dan dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif melalui aplikasi SAC.

Hal ini ditegaskan oleh Ibu Juwitantik Puspitaratna yang menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran dengan SAC diawali dengan menyiapkan materi sesuai bab yang dibahas, merancang desain semenarik mungkin, serta menambahkan animasi dan video yang dinilai bermanfaat sebagai panduan siswa dalam bernyanyi paduan suara dengan tepat. Guru juga menjelaskan prosedur penyusunan media, mulai dari menetapkan materi paduan suara, menentukan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai, memilih tema desain, mempersiapkan kesiapan diri sebagai pengajar, hingga merancang evaluasi pembelajaran. Bentuk evaluasi yang diterapkan mencakup aspek teori dan praktik agar pengetahuan siswa seimbang antara pemahaman konsep dan penerapannya. Secara ringkas, dapat disimpulkan bahwa penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis SAC melalui beberapa tahapan utama, yaitu mengikuti pelatihan yang diselenggarakan sekolah pada awal tahun ajaran, menyusun rencana dan materi ajar, lalu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif sesuai karakteristik siswa dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran.

Berikut kutipan wawancara dengan Drs. Mulyadi selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 11 Semarang:

*Dalam pembelajaran di sekolah, kami selaku pihak sekolah pernah mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif pada awal pembelajaran baru setiap tahun, seperti PowerPoint, Canva, Quizizz, QuillBot, video, atau LMS. Selain itu,*

*kami juga memberikan kebebasan kepada para guru untuk berinovasi menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya.*

Pernyataan tersebut diperkuat dengan dokumentasi berupa foto pelaksanaan workshop media pembelajaran interaktif pada awal tahun ajaran.

### **Gambar 1**

#### *Pelatihan Workshop Media Pembelajaran Interaktif*



*Sumber:* Juwitantik Puspitaratna, Januari 2025

Berdasarkan dokumentasi tersebut, dapat dijelaskan bahwa keterlibatan guru SBDP (Seni Musik) dalam pelatihan serta pemanfaatan referensi dari berbagai sumber turut membantu guru berinovasi dalam merancang media pembelajaran interaktif yang dapat diterima dan bermanfaat bagi proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Seni Musik (paduan suara). Dalam menyusun media pembelajaran ini, guru terlebih dahulu merancang perencanaan pembelajaran. Ibu Juwitantik Puspitaratna menyiapkan materi agar konten yang dimasukkan ke dalam media tersusun rapi dan sesuai dengan kompetensi yang akan diajarkan. Proses tersebut meliputi pencarian materi, penentuan desain yang menarik dan tidak membosankan, serta penyiapan video praktik sebagai contoh dan referensi siswa dalam berlatih paduan suara. Setelah bahan terkumpul, materi kemudian dimasukkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis SAC yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis SAC melalui beberapa tahapan. Tahap pertama, guru mengikuti pelatihan pada awal tahun ajaran melalui workshop yang diselenggarakan oleh pihak sekolah. Tahap berikutnya, guru menyusun rencana ajar dan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Selanjutnya, guru mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif agar

pembelajaran lebih menarik, meningkatkan minat belajar siswa, dan mengurangi kebosanan selama proses belajar mengajar.

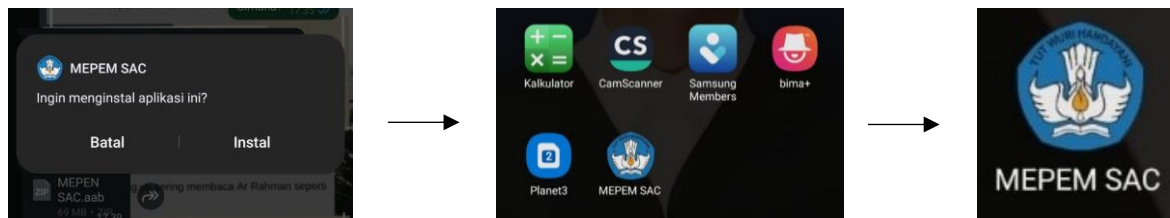
## Pelaksanaan Pembelajaran Paduan Suara Berbasis Media Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC)

### Tahapan Awal

Tahap awal, siswa diarahkan untuk menginstal aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang diberikan oleh guru. Proses menginstal siswa memerlukan akses internet untuk menginstalnya. Jika sudah terpasang di setiap *smartphone*, aplikasi media pembelajaran tersebut dapat digunakan baik di sekolah maupun di rumah bahkan dimana saja sebagai sumber belajar siswa selain di sekolah.

### Gambar 2

*Aplikasi Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Pada Smartphone Siswa*



Sumber: Juwitantik Puspitaratna, Januari 2025)

### Tahapan Inti

Kegiatan inti, pembelajaran dilaksanakan dengan menyampaikan materi bahan ajar dan sub bab materi mengenai bernyanyi bersama-sama (Paduan suara).

### Gambar 3

*Tampilan Awal Media Pembelajaran Aplikasi Smart Apps Creator (SAC)*



Sumber : Chica Anggraeni, Januari 2025

Proses penyampaian materi paduan suara, guru SBDP menggunakan media aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) dengan bantuan perangkat komputer, LCD proyektor dan speaker.

Guru SBDP menggunakan metode ceramah dan praktek. Hal ini sebagaimana dikatakan bahwa metode ceramah digunakan karena dapat menimbulkan suasana kelas yang lebih tenang, tidak membutuhkan banyak tenaga, waktu dan biaya yang cukup banyak, pelajaran yang disampaikan cukup luas dan jelas yang disajikan secara singkat, dan bisa disajikan secara fleksibel ("Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 57 Medan," 2023). menampilkan sebuah video bernyanyi paduan suara sebagai referensi siswa bernyanyi paduan suara yang baik dan benar. Video ini ditampilkan agar siswa tidak merasa bosan karena di awal penyampaian materinya menggunakan metode ceramah.

#### **Gambar 4**

*Penyampaian Materi Paduan Suara Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC) di kelas VII B*



*Sumber* : Chica Anggraeni, Januari 2025

Guru Seni Musik memberikan penugasan kepada siswa berupa latihan soal teori terlebih dahulu, jika latihan praktek akan diberikan di akhir materi sub bab paduan suara agar menjadi nilai akhir siswa. Latihan soal dikerjakan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)*, di dalam aplikasi tersebut sudah disediakan latihan soal teori berupa pilihan ganda Selain itu, guru Seni musik juga menggunakan tugas manual seperti tugas yang harus ditulis kedalam buku catatan, semua tugas baik yang latihan soal atau praktek itu disesuaikan dengan kondisi kelas. Setelah penugasan, guru Seni Musik menilai hasil penugasan siswa menggunakan aplikasi microsoft excel dan di upload ke dalam aplikasi *Learning Management System (LMS)* yang telah dimiliki oleh masing-masing guru untuk setiap kelas yang diajarnya sebagai nilai evaluasi siswa. Pada penugasan praktik bernyanyi, membuat sebuah kelompok bernyanyi yang terdiri dari beberapa suara (campuran). Pembelajaran praktik dilaksanakan di ruang praktik musik.

Menurut peneliti, kegiatan inti pembelajaran paduan suara menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang sudah baik dalam pembelajaran dan prakteknya. Hal ini didasari bahwa pada kegiatan inti pembelajaran menyesuaikan kondisi kelas sesuai dengan materi yang disusun dan dibuat oleh guru Seni Musik.

## Tahapan Akhir

Kegiatan penutup guru memberikan kesimpulan sebagai refleksi akhir siswa, guru menyampaikan materi untuk pertemuan berikutnya. Pada kegiatan penutup yang sudah disampaikan oleh guru seni musik di kelas VII yaitu siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kemudian diakhiri dengan salam setelah belajar bahwa mengucapkan terimakasih kepada guru yang telah mengajar di kelas. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif digital merupakan pembelajaran yang terjadi secara alami dalam sosial, budaya, dan fisik tertentu (Brown et al., 1989). Sesuai pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada pembelajaran paduan suara kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang berjalan dengan baik dalam pelaksanaan dengan beberapa tahapan tersebut.

## Evaluasi Pembelajaran Paduan Suara Berbasis Media Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC)

Pada tahap akhir pembelajaran, guru melaksanakan evaluasi untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan penilaian yang membantu guru mengetahui capaian belajar setiap siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pembelajaran paduan suara, evaluasi yang dilakukan mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Juwitantik Puspitaratna selaku guru SBDP (Seni Musik) SMP Negeri 11 Semarang yang menjelaskan:

*Pada kegiatan evaluasi, saya melakukan penilaian kognitif, psikomotorik, dan afektif. Penilaian kognitif berupa latihan soal yang sudah tersedia di aplikasi, dengan beberapa butir pilihan ganda untuk menguji pemahaman siswa tentang teori paduan suara. Penilaian psikomotorik berupa praktik paduan suara secara berkelompok dengan pembagian beberapa suara. Sementara itu, penilaian afektif dilihat dari keaktifan, salah satunya melalui kehadiran siswa selama pembelajaran.*

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil observasi peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru menerapkan penilaian kognitif melalui latihan soal sebagai cara untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teori yang telah diajarkan. Penilaian psikomotorik dilakukan melalui tugas praktik paduan suara dalam kelompok, di mana setiap kelompok terdiri atas kombinasi beberapa jenis suara. Adapun penilaian afektif diperoleh melalui pengamatan terhadap keaktifan siswa, yang salah satunya ditunjukkan melalui kehadiran dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Kegiatan evaluasi pembelajaran berdasarkan hasil kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi guru Seni Musik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) pada pembelajaran paduan suara kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang menurut Benyamin S. Bloom dalam jurnal (Zainudin & Ubabuddin, 2023) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain/ ranah yang melekat pada diri siswa, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu penerapan dalam pembelajaran paduan suara kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang ini yaitu, siswa dapat menghafal bagaimana teori cara bernyanyi bersama-sama (paduan suara) dengan baik dan benar. Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan penilaian. Dimana

siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran paduan suara di kelas sangatlah baik dan bersemangat dibuktikan dengan adanya daftar kehadiran dan penilaian siswa. Kegiatan

**Gambar 5**

*Penilaian kognitif siswa*

REKAPAN PENILAIAN SISWA  
KELAS VII & IX  
SENI BUDAYA (SENI MUSIK DAN SENI RUPA) SMP NEGERI 11 SEMARANG

**A. Penilaian Aspek Sikap dan Aspek Keterampilan Siswa**

**Rubrik Penilaian Sikap**

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kreatif	Siswa sangat mampu memahami, menciptakan karya dan bersedia membantu temannya dalam berkarya.	Siswa mulai mampu memahami, menciptakan karya dan bersedia membantu temannya dalam berkarya.	Siswa mampu memahami, menciptakan karya dan bersedia membantu temannya dalam berkarya.	Siswa kurang mampu memahami, menciptakan karya dan bersedia membantu temannya dalam berkarya.
2.	Gotong Royong	Siswa sangat mampu melakukan diskusi dan bekerja sama dengan teman-temannya walaupun berbeda cara berpikirnya.	Siswa mampu melakukan diskusi dan bekerja sama dengan teman-temannya walaupun berbeda cara berpikirnya.	Siswa mulai mampu melakukan diskusi dan bekerja sama dengan teman-temannya walaupun berbeda cara berpikirnya.	Siswa kurang mampu melakukan diskusi dan bekerja sama dengan teman-temannya walaupun berbeda cara berpikirnya.
3.	Berpikir Kritis	Siswa memiliki rasa ingin tahu dan dapat mengungkapkan gagasan pendapat.	Siswa mulai memiliki rasa ingin tahu dan dapat mengungkapkan gagasan pendapat.	Siswa cukup memiliki rasa ingin tahu dan dapat mengungkapkan gagasan pendapat.	Siswa kurang memiliki rasa ingin tahu dan dapat mengungkapkan gagasan pendapat.

**Rubrik Penilaian Keterampilan**

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kerjasama	Siswa sangat mampu melakukan kerjasama dengan teman-temannya.	Siswa mulai mampu melakukan kerjasama dengan teman-temannya.	Siswa mampu melakukan kerjasama dengan teman-temannya.	Siswa kurang mampu melakukan kerjasama dengan teman-temannya.

2.	Kepercayaan Diri	Siswa sangat mampu mengemukakan dan presentasi di depan teman-temannya.	Siswa mulai mampu mengemukakan dan presentasi di depan teman-temannya.	Siswa cukup mampu mengemukakan dan presentasi di depan teman-temannya.	Siswa kurang mampu mengemukakan dan presentasi di depan teman-temannya.
3.	Penguasaan Materi	Siswa sangat menguasai materi tugas yang telah diberikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh guru.	Siswa mulai menguasai materi tugas yang telah diberikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh guru.	Siswa cukup menguasai materi tugas yang telah diberikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh guru.	Siswa kurang menguasai materi tugas yang telah diberikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh guru.

Skala Nilai :  
A : 9-10 (Baik sekali)      C : 5-7 (Cukup)      E : <3 (Buruk)  
B : 7-8 (Baik)                      D : 3-4 (Kurang)

**DAFTAR SISWA KELAS VII D**

No	Nama Siswa	Penilaian Aspek Sikap	Penilaian Aspek Keterampilan
		Kreatif Gotong Royong Berpikir kritis Skala	Kerjasama Kepercayaan diri Penguasaan Materi Skala
1.	Alifia Adevari Dewi	4 3 3 A 3	4 4 3 A
2.	Alika Anggraeni	4 3 3 A 3	4 4 3 A
3.	Alicya Fella Salma	4 3 2 A 3	4 4 3 A
4.	Alviano Ananda Putra	4 3 3 A 3	4 4 3 A
5.	Alvin Helga Samudra	3 3 2 B 3	4 4 2 A
6.	Alzro Riandro Octa	4 4 3 A 3	2 2 3 B
7.	Andre Septiansyah	4 3 2 B 3	3 3 3 A
8.	Delia Eka Rahma Putri	4 3 3 A 3	4 4 3 A
9.	Diana Rizky Aureliya	4 3 3 A 3	3 3 3 A
10.	Dibyo Yoni Hardiyanto	3 3 3 A 3	3 3 2 B
11.	Dika May Pratama	2 3 3 B 3	3 3 2 B
12.	Dilla Pratiwi	3 3 3 A 4	3 3 3 A

Sumber: SMP Negeri 11 Semarang 2025

Ranah psikomotorik yang berkaitan dengan penilaian siswa berupa keterampilan (skill) seperti dengan kegiatan praktek bernyanyi paduan suara siswa.

**Gambar 6**

*Praktek Bernyanyi Secara Individu dan Berkelompok Siswa Kelas VII di Ruang Praktek*



Sumber: Chica Anggraeni, 2025

Ketiga ranah kegiatan evaluasi pembelajaran diatas belum sepenuhnya maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran karena masih terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi tersebut. Pada evaluasi pembelajaran ini beberapa sudah efektif tetapi lebih dimaksimalkan dalam segi pemanfaatan media pembelajaran dengan penambahan beberapa fitur yang lebih memudahkan guru.

**Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Proses Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator (SAC)**

Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Smart Apps Creator (SAC) pada pembelajaran paduan suara kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang terdapat beberapa diantaranya yaitu ketersediaannya Ruang praktek bermusik, teknologi dimana adanya perangkat yang

mendukung, jaringan internet di sekolah menjadi faktor utama keberhasilan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) di sekolah dan kompetensi guru yang kreatif dan terampil. Sedangkan faktor penghambat dalam pelaksanaannya yaitu adanya keterbatasan perangkat di beberapa kelas terdapat beberapa perangkat yang rusak dan belum tergantikan dengan yang sudah dibenarkan (baru) dan di kelas VII masih ada beberapa siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi (*Smartphone*) sehingga terjadi keterbatasan akses aplikasi di luar sekolah. Masalah teknis yaitu terkadang terganggunya akses internet di sekolah, kemudian adaptasi guru yang membutuhkan waktu lebih lama untuk terbiasa menggunakan teknologi untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Faktor yang terjadi pada siswa yaitu terkadang jika kegiatan pembelajaran menggunakan *smartphone* pribadi masing-masing siswa, ditakutkan bukannya fokus pada media aplikasi yang diharuskan untuk dipelajari, tetapi siswa membuka aplikasi lainnya selain aplikasi yang diperintahkan guru pada saat pembelajaran. Itulah yang menjadi salah satu kekhawatiran para guru.

**Gambar 7**

*Rekap SARPRAS Kelas VII*

LAPORAN SARAANA DAN PRASARANA KELAS VII  
SMP NEGERI 11 SEMARANG TAHUN 2023-2024

**Kondisi dan Inventaris Ruang Kelas VII A**

NO	Nama	Kondisi			Keterangan
		Baik	Rusak ringan	Rusak Berat	
1	Lantai	√	-	-	
2	Lampulampu	√	-	-	
3	Penutup	√	-	-	
4	Prati	√	-	-	
5	Meja	√	-	-	
6	Tenda	√	-	-	

Semarang, 10 Februari 2024  
Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
Drs. Hidayat  
SMP Negeri 11 Semarang

**Kondisi dan Inventaris Ruang Kelas VII G**

NO	Nama	Kondisi			Keterangan
		Baik	Rusak ringan	Rusak Berat	
1	Lantai	√	-	-	
2	Lampulampu	√	-	-	
3	Penutup	√	-	-	
4	Prati	√	-	-	
5	Meja	√	-	-	
6	Tenda	√	-	-	

Semarang, 10 Februari 2024  
Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
Drs. Hidayat  
SMP Negeri 11 Semarang

Sumber: SMP Negeri 11 Semarang 2025

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada pembelajaran paduan suara kelas VII di SMP Negeri 11 Semarang berjalan efektif karena didukung perencanaan yang sistematis melalui pelatihan guru oleh sekolah dan penyusunan media SAC yang disesuaikan dengan kebutuhan serta materi ajar. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung melalui tahapan instalasi aplikasi, penyampaian materi, praktik, evaluasi, hingga penutup dengan dukungan fasilitas sekolah seperti komputer, proyektor, WiFi, dan speaker, meskipun masih menghadapi kendala teknis seperti jaringan internet dan potensi gangguan listrik. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara komprehensif mencakup ranah kognitif melalui latihan soal, ranah psikomotorik melalui praktik paduan suara berkelompok, dan ranah afektif melalui penilaian keaktifan serta kehadiran siswa, sehingga SAC dinilai layak digunakan sebagai media inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran paduan suara di tingkat SMP.

## Referensi

- Ali, L. U., & Zaini, M. (2020). PEMANFAATAN PROGRAM APLIKASI GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PADA PERKULIAHAN DASAR-DASAR KEPENDIDIKAN. *SOCIETY*, 11(1). <https://doi.org/10.20414/society.v11i1.2297>
- Amalia Adhandayani, S.Psi., M. S. (2020). Metode Observasi dalam Penelitian Kualitatif. In *Modul Ajar*.
- Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 57 Medan. (2023). *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3). <https://doi.org/10.56114/edu.v2i3.11177>
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated Cognition and the Culture of Learning.
- Fitrianingsih, D., Warman, C., Febrianata, E., & Sulistiana, I. (2023). Optimalisasi Platform Digital Dalam Pengembangan Desa Wisata Tanjung Lesung. *JURNAL NAULI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Lisabella, M. (2013). Model Analisis Interaktif Miles and Huberman. *Universitas Bina Darma*.
- Mukarramah, U., Juanda, A., & Fitriah, E. (2015). Analisis standar proses pembelajaran biologi kelas X di sma negeri 1 Majalengka tahun pelajaran 2014 / 2015. *Scientiae Educatia*, 5(1).
- Nugroho, A. E. (2021). Teacher's Creativity In Arranging Ensemble Music In Junior High School (SMP) In Purbalingga Regency. *Jurnal Seni Musik*, 10(1). <https://doi.org/10.15294/jsm.v10i1.46191>
- Nugroho, A. E., & Dewi, S. E. P. (2022). Implementation Of Project Based Learning (PjBL) Method On Music Learning In Junior High School Regina Pacis Surakarta. *Jurnal Seni Musik*, 11(1). <https://doi.org/10.15294/jsm.v11i1.56645>
- Rahmawati, E. (2021). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI BANGUN RUANG LIMAS. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3). <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Tsaniyatus Sa'diyah. (2022). PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3). <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.408>
- Van Bruggen, J. (2005). Theory and practice of online learning. *British Journal of Educational Technology*, 36(1). [https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2005.00445\\_1.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2005.00445_1.x)
- Yufrinalis, M., Tirin, S. S. N. D., & Supratman, M. (2021). Pendidikan Profesi Keguruan dan Teknologi Pendidikan. In *Media Sains Indonesia* (Issue December).

Yustiasari Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>

Zainudin, & Ubabuddin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 1(03).