



**Journal of Music Science, Technology,
and Industry**

Volume 6, Number 1, 2023

e-ISSN. 2622-8211

<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>

**Pengembangan Aplikasi Kelas Digital Scola sebagai
Media Evaluasi Pembelajaran Musik di Sekolah**

Lanang Riyadi¹, Yudi Sukmayadi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia.

Email: lanangriyadi@upi.edu yudi.sukmayadi@upi.edu

Article Info

Article History:

Received:

Februari 2023

Accepted:

Maret 2023

Published:

April 2023

Keywords:

application
development,
Kelas Digital
Scola, learning
evaluation media.

ABSTRACT

Purpose: The use of media in the learning evaluation stage affects student learning outcomes which can be seen from scores in tests and other evaluation stages. It is also seen from how the ability of educators to create learning media that can develop students' interest in the learning process to evaluate learning which is expected to make the stages of learning more effective and efficient with the use of attractive teaching media. One of the interesting learning media is the Digital Classroom application by Scola LMS (Learning Management System) also as a digital learning solution in schools. **Method:** By utilizing the Scola application, educators can also manage school data in an organized and centralized manner, access content and materials from other schools, and make learning interactive. **Result and discussion:** This research uses the 4D development model which is formed of the stages of define, design, develop, and disseminate by focusing on the definition and design stages of application development. **Implication:** The results show that the Digital Classroom Application by Scola is a solution to answer the challenges of conventional learning that is so-so so as to create a digitally sophisticated learning atmosphere.

© 2023 Institut Seni Indonesia Denpasar

PENDAHULUAN

Teknologi masa kini sudah jauh merambat dalam dan memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Nugraha & Kuswono, 2022) yang menjelaskan bahwa teknologi dan pendidikan adalah dua hal yang sangat erat kaitannya sehingga memiliki manfaat

tersendiri yang memberikan keuntungan seperti memudahkan pencaharian informasi, meningkatkan minat siswa dalam belajar, hingga membantu ke arah capaian pembelajaran. Ini berarti pengaruh teknologi yang menguntungkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menawarkan berbagai macam fasilitas-fasilitas tertentu di dalamnya.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dalam proses pembelajaran yang erat kaitannya dengan teknologi. Sejalan dengan hal tersebut Jannah & Pahlevi, (2020) menyatakan bahwa pada abad ini, dengan adanya media ICT (*Information and Communication Technology*) adalah salah satu solusi yang dapat menunjang kegiatan evaluasi. Maka, dengan adanya penggunaan media pembelajaran dalam tahap evaluasi tentu mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang juga tergantung dari proses penciptaan atau pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

Fenomena yang terjadi pada saat ini masih banyak pendidik yang melakukan proses pembelajaran secara konvensional tanpa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dijadikan media ajar sehingga peserta didik merasa kebosanan dengan kegiatan yang begitu-begitu saja dalam kegiatan belajar mengajar. Padahal beberapa sekolah di Indonesia sudah mengizinkan siswa-siswinya untuk menggunakan perangkat gawai maupun laptop pribadi atau komputer yang disediakan oleh sekolah. Berkaitan dengan hal itu, (Syauki Faznur et al., 2020) mengemukakan pendapat bahwa seharusnya fenomena yang terjadi membuat guru lebih memanfaatkan teknologi dan mendesain media pembelajaran yang lebih menarik lagi walau hanya menggunakan gawai.

SMA Negeri 1 Majalengka menjadi sasaran observasi peneliti, ditemukan fakta bahwa dalam pembelajaran seni budaya di sekolah tersebut tahap evaluasi pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan untuk pengambilan nilai diantaranya membagi kelompok, presentasi secara berkelompok sesuai dengan materi yang telah dirancang, dan melakukan penilaian sehingga proses tersebut terasa sangat konvensional. Hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi jenuh dan merasa bosan pada proses pembelajarannya sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

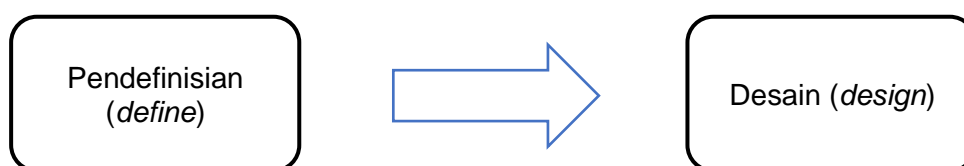
Oleh karenanya, aplikasi Scola LMS hadir untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Scola adalah aplikasi teknologi pendidikan yang ada sejak tahun 2016 dengan tujuan diciptakannya

adalah sebagai alat untuk membantu lembaga pendidikan dalam membangun dan mewujudkan ekosistem pendidikan digital. Scola juga merupakan aplikasi yang mudah untuk dipergunakan dengan materi pembelajaran yang lengkap juga menarik. Aplikasi scola merupakan produk yang terintegrasi dan terpusat sehingga memiliki layanan monitoring orang tua, tim pendampingan sekolah serta keamanan data pengguna yang belum tentu ada pada aplikasi lain. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini terfokus pada pengembangan produk multimedia Scola LMS sebagai media evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D dengan pengadaptasian yang dikembangkan oleh (Thiagarajan et al., 1974). Model pengembangan 4D dibagi menjadi tahapan utama, yaitu: (1) *define*, (2) *design*, (3) *develop*, dan (4) *disseminate*. Menurut (Damayanti & Dewi, 2021) penggunaan model pengembangan 4D merupakan model yang memiliki tahap sistematis dan sesuai dengan penelitian yang berbasis pengembangan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Scola yang dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran musik. Model pengembangan 4D yang digunakan dalam penelitian ini terfokus sampai pada tahapan kedua. Tahapan model pengembangan aplikasi Scola dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model 4D yang terfokus pada 2 tahap awal.

Berdasarkan penggambaran di atas, maka tahap pertama yang akan dilakukan adalah tahap pendefinisian (*define*) terkait syarat pengembangan produk, dan tahap kedua merupakan tahap perancangan (*design*). Hal ini sejalan dengan pernyataan (Solikin et al., 2019) bahwa *define* adalah tahapan untuk membuat ketetapan dan mendefinisikan syarat pembelajaran diantara materi, waktu dan lokasi belajar.

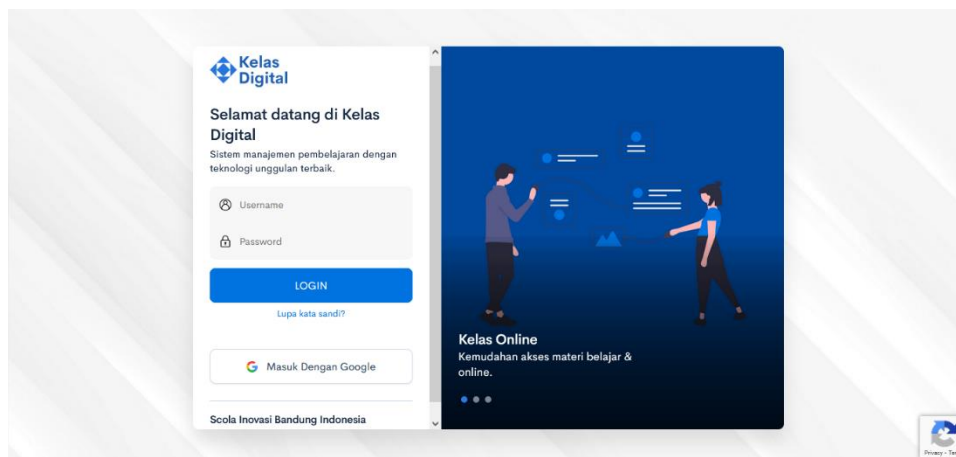
Sedangkan *design* adalah tahapan untuk melakukan perancangan media ajar yang digambarkan dengan menggunakan penggambaran secara grafik suatu langkah prosedur dari suatu program dan *design user interface*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tahap *define* dapat ditemukan bahwa media evaluasi pembelajaran sangat dibutuhkan dan sangat perlu dilakukannya pengembangan oleh guru seni budaya agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik secara digital, sesuai dengan pernyataan (Zahroh & Sudira, 2014) untuk mengajarkan dan melatih keterampilan generik, menyiapkan tenaga kerja yang dapat menjadi jawaban atas *trend* juga tantangan global seperti RPP, *handout*, media *powerpoint*, buku panduan serta perangkat evaluasi. Berdasarkan hal tersebut, hasil diperoleh melalui kegiatan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara serta studi pustaka.

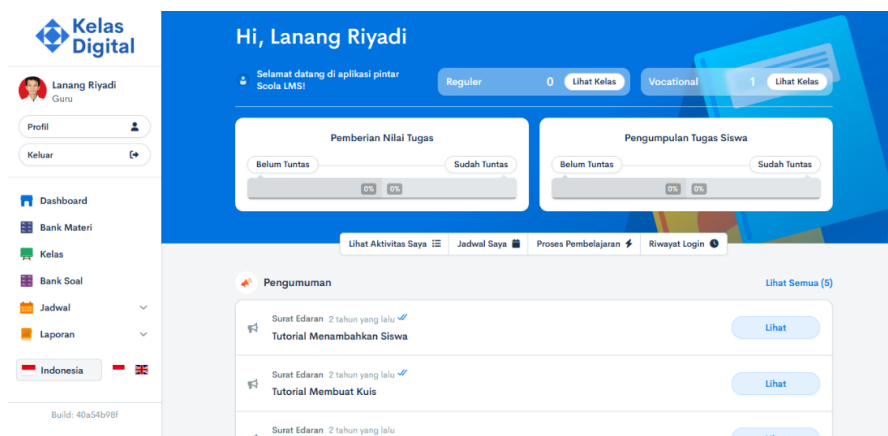
Melalui wawancara yang dilakukan dengan guru seni budaya konsentrasi musik yaitu bapak Dudi Mulyadi, S. Sn., didapati permasalahan kurangnya pemanfaatan teknologi untuk dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran hingga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa pada saat melakukan pengambilan nilai (tes). Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa, peneliti mengembangkan media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Scola LMS yang bertujuan untuk mengoptimalkan kegiatan evaluasi agar lebih menarik. Selain itu, disepakati bahwa buku yang digunakan sebagai materi ajar adalah buku "Seni Budaya untuk SMA Kelas X, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi 2016" dan disesuaikan dengan silabus serta kurikulum yang digunakan di kelas 10 SMA Negeri 1 Majalengka.

Setelah melakukan tahap pendefinisian, selanjutnya melakukan tahapan perancangan yang dilakukan dengan cara membuat *storyboard*. Menurut Pahlevi dan Dewi dalam (Deli & Suryanto, 2022) *storyboard* merupakan kegiatan penyusunan sketsa secara berurutan dalam multimedia beserta tahapannya. Dalam tahap perancangan ini memuat perencanaan untuk menghasilkan garapan awal dari pengembangan produk yang menggunakan aplikasi Scola.



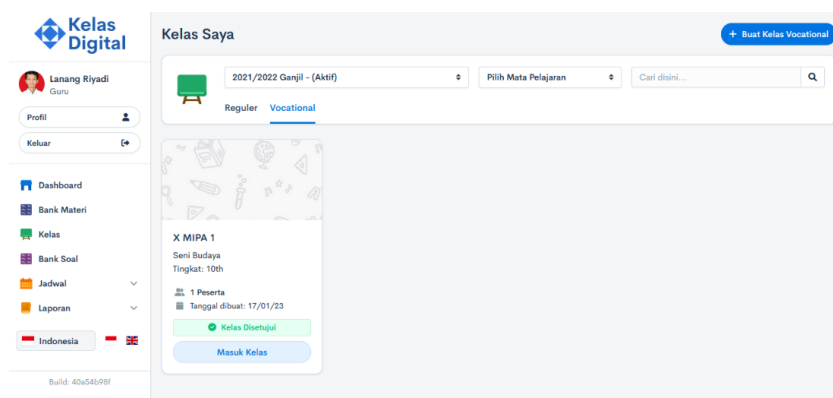
Gambar 2. Tampilan awal Kelas Digital oleh Scola LMS

Gambar 2 menunjukkan tampilan awal aplikasi Kelas Digital oleh Scola LMS yang dapat diakses melalui <https://apps.scola.id> melalui peramban *website*. Terdapat menu *login* untuk masuk ke dalam aplikasi Kelas Digital. Apabila sudah memiliki akun Scola LMS dapat langsung *login* menggunakan *username* dan *password* yang sudah didaftarkan sebelumnya atau dapat *login* dengan *email* Google dengan memilih menu “Masuk Dengan Google”.



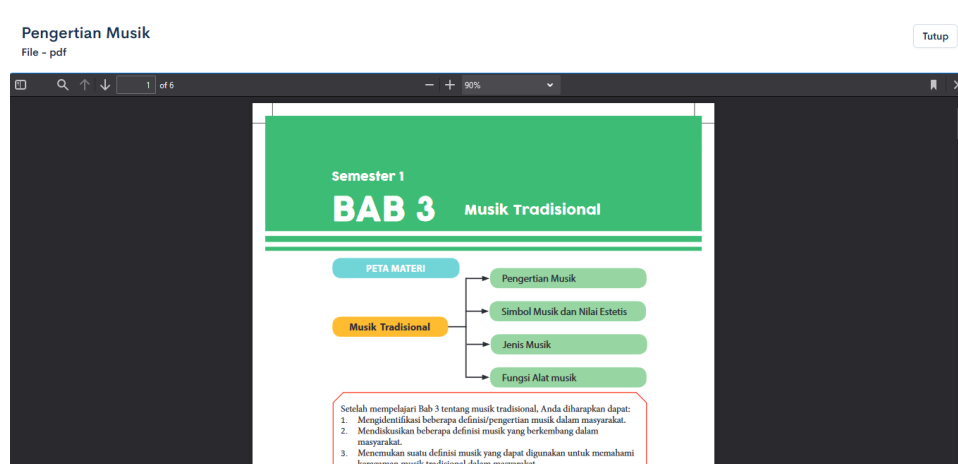
Gambar 3. Tampilan beranda guru dalam Kelas Digital

Gambar 3 memperlihatkan tampilan beranda guru pada aplikasi Kelas Digital. Terlihat menu yang lengkap untuk dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran secara digital diantaranya yaitu: (1) Menu *Dashboard*, (2) Bank Materi, (3) Kelas, (4) Bank Soal, (5) Jadwal, (6) Laporan, dan (7) Menu untuk pemilihan bahasa aplikasi. Pada halaman ini juga memperlihatkan jumlah kelas yang diampu oleh guru, pemberian nilai tugas, pengumpulan tugas siswa, hingga pengumuman yang berisi *tutorial* atau cara menggunakan aplikasi Kelas Digital oleh Scola LMS.



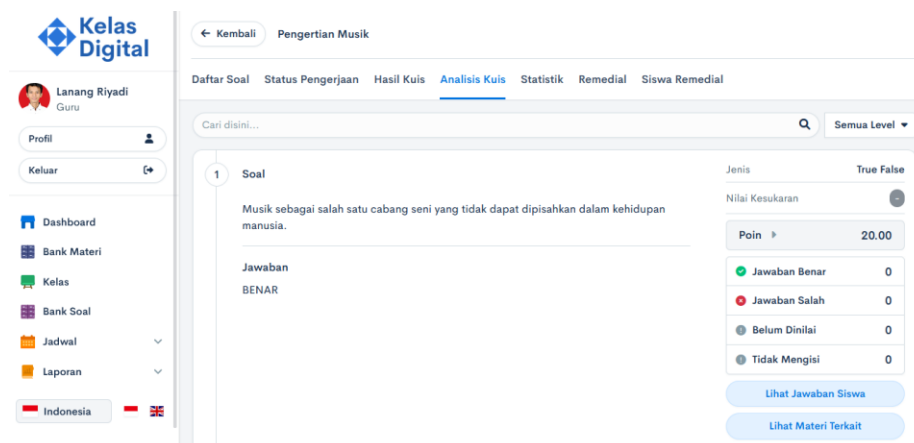
Gambar 4. Tampilan kelas vokasional dalam aplikasi Kelas Digital oleh Scola LMS

Gambar 4 memperlihatkan tampilan kelas vokasional yang dapat dibuat oleh guru dalam aplikasi Kelas Digital. Kelas tersebut dapat dibuat sesuai dengan mata pelajaran yang ditujukan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran Seni Budaya untuk kelas X. Untuk dapat mengakses fitur-fitur pembuatan materi, bank soal, jadwal, dan laporan bisa memilih menu “Masuk Kelas”.



Gambar 5. Tampilan materi pembelajaran

Gambar 5 memperlihatkan tampilan materi pembelajaran musik dalam aplikasi Kelas Digital yang telah dipersiapkan oleh guru seni budaya sesuai dengan silabus dan kurikulum sekolah. Materi tersebut berisikan pembahasan tentang Musik Tradisional yang menjadi bab ketiga dalam buku Seni Budaya untuk Kelas X Edisi Revisi 2016. Materi tentang Musik Tradisional berisikan topik mengenai Pengertian Musik, Simbol Musik dan Nilai Estetis, Jenis Musik, dan Fungsi Alat Musik.



Gambar 6. Tampilan halaman perancangan kuis

Gambar 6 memperlihatkan tampilan halaman untuk merancang soal atau kuis. Halaman ini memuat menu Daftar Soal untuk membuat soal atau kuis sebagai alat tes (evaluasi), Status Pengerjaan yang menunjukkan sampai tahap mana pengerjaan kuis yang dilakukan oleh siswa, Hasil Kuis yang memperlihatkan nilai yang didapat oleh siswa dalam pengerjaan kuis, Analisis Kuis untuk melihat detail kuis yang dibuat oleh guru, Statistik yang menunjukkan infografis siswa, Remedial sebagai menu untuk menjadwalkan kegiatan ulangan susulan atau perbaikan, dan daftar Siswa Remedial.

SIMPULAN

Aplikasi Kelas Digital oleh Scola LMS merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu sekolah atau lembaga pendidikan lainnya yang dapat membangun juga mewujudkan ekosistem pendidikan digital. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk dijadikan media evaluasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran secara digital. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Kelas Digital sangat lengkap untuk menyediakan bank materi, kelas, bank soal, jadwal, dan laporan kegiatan belajar mengajar sehingga membantu pendidik untuk dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Scola LMS merupakan suatu produk yang diciptakan untuk melengkapi ekosistem pendidikan digital, mudah digunakan dengan tampilan yang menarik dan menciptakan kenyamanan tersendiri bagi user dalam penggunaan aplikasinya. Selain itu, aplikasi ini menyediakan materi pembelajaran yang lengkap dan menarik bagi sekolah untuk mendukung proses pembelajaran berbasis digital. Scola juga merupakan produk yang telah terintegrasi dan terpusat, memudahkan sekolah untuk mengelola data, melakukan pemantauan (monitoring) dan pengambilan keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.656>
- Deli, D., & Suryanto, S. (2022). Perancangan dan Pengembangan Website Sekolah di SMA Yos Sudarso Menggunakan Metode 4D. *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 999–1008. <https://doi.org/10.37253/NACOSPRO.V4I1.7067>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/JPAP.V8N1.P108-121>
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DENGAN POLA BERPIKIR KRONOLOGIS SISWA PADA MATERI SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 KOTAGAJAH. *SWARNADWIPA*, 3(2), 54–63. <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/view/1951>
- Solikin, I., Amalia, R., Darma, B., Jenderal Ahmad Yani No, J., & Selatan, S. (2019). MATERI DIGITAL BERBASIS WEB MOBILE MENGGUNAKAN MODEL 4D. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 8(3), 321–328. <https://doi.org/10.32520/STMSI.V8I3.461>
- Syauki Faznur, L., Sumardi, A., Muhammadiyah Jakarta Jl Ahmad Dahlan, U. K., Ciputat Timur, K., & Tangerang Selatan, K. (2020). APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA GURU SMA DI SUKABUMI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/JPMT.2.2.39-44>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*. University of Minnesota. ISBN 978-086-586-045-2
- Zahroh, S. M., & Sudira, P. (2014). Pengembangan perangkat pembelajaran keterampilan generik komunikasi negosiasi siswa SMK dengan metode 4-D. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(3). <https://doi.org/10.21831/JPV.V4I3.2561>