

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MENGGUNAKAN APLIKASI DIGITAL (WHATSAPP, YOUTUBE, TIKTOK, INSTAGRAM) DI SMKS SUNAN BONANG

Dzaky Isyuniandri¹, Ani Sulianti², Shinta Bella³, Mihbub Alam⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Panca Marga, Jl. Raya Dringu, Krajan, Pabean, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia
Email: dzakyisyuniandri@gmail.com

Article History

Received: 13-12-2023

Revision: 19-12-2023

Accepted: 21-12-2023

Published: 23-12-2023

Abstract. The implementation of this research was caused by the low interest of students in learning cultural arts. The purpose of this study is to increase students' interest in participating in cultural arts learning using digital applications (WhatsApp, Youtube, Tiktok, Instagram). To determine whether there is an increase in student interest in learning using digital application media (WhatsApp, Youtube, Tiktok, Instagram), this study uses the type of Classroom Action Research. Data was collected using observations, field notes, and documentation. Data analysis is carried out descriptively on all data obtained. The results of the data analysis showed that there was a very significant increase in student interest in participating in Cultural Arts learning in the competence of Fine Arts and Dance from the first cycle which was only 46.6% which was classified as good, increasing to 83.3% in the second cycle. From the results of the data above, researchers determined that the success indicators of this study had been achieved well, even exceeding the achievement targets that had been set.

Keywords: Cultural Arts, Digital Applications, Interest in Learning

Abstrak. Pelaksanaan penelitian ini di sebabkan rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran seni budaya. Tujuan penelitian ini meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya dengan menggunakan aplikasi digital (WhatsApp, Youtube, Tiktok, Instagram). Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi digital (WhatsApp, Youtube, Tiktok, Instagram), Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Data dikumpulkan menggunakan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif terhadap seluruh data yang diperoleh. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang sangat signifikan dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya pada kompetensi Seni Rupa dan Seni Tari dari siklus I yang hanya 46,6% yang tergolong baik meningkat menjadi 83,3 % pada siklus II. Dari hasil data di atas peneliti menetapkan bahwa indikator keberhasilan dari penelitian ini sudah tercapai dengan baik, bahkan melebihi target pencapaian yang sudah ditetapkan

Kata Kunci: Seni Budaya, Aplikasi Digital, Minat Belajar

How to Cite: Isyuniandri, D., Sulianti, A., Bella, S., & Alam, M. (2023). Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Digital (Whatsapp, Youtube, Tiktok, Instagram) di SMKS Sunan Bonang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (3), 2654-2666. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.581>

PENDAHULUAN

Seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta di kecamatan Maron, lebih tepatnya di SMKS Sunan Bonang yang memiliki etnis heterogen yang artinya banyak dan bermacam-macam. Seni Budaya merupakan sebuah kekayaan yang patut dibanggakan. Pelajaran seni budaya yang ada disekolah terdapat tiga sub yaitu seni musik, seni rupa dan seni tari, ketiganya ini diwajibkan untuk diketahui oleh guru seni budaya, hal ini mengakibatkan kesulitan bagi guru seni budaya dalam melakukan pembelajaran dikarenakan guru seni budaya tidak menguasai penuh ketiga bidang seni budaya ini. Sering dijumpai pada sekolah-sekolah kemampuan guru seni budaya hanya pada satu bidang saja yaitu bidang seni musik atau seni rupa, tetapi guru dituntut untuk bisa mengajarkan seni tari juga, maka yang dilakukan guru ialah selain melihat materi ajar yang ada pada buku yang disediakan sekolah, Guru memanfaatkan Aplikasi digital berupa media sosial seperti Youtube, Tiktok. Menurut pendapat (Praborini, 2021) *You Tube* dan *Tik Tok* merupakan aplikasi kekinian dan populer dikalangan siswa sekolah menengah, tentunya selain membantu lebih efektif bagi guru dan sekolah, hal ini akan sangat menarik minat siswa apabila aplikasi tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Seni Budaya. Pemanfaatan aplikasi *Youtube* dan *Tik Tok* sangat diperlukan dalam pembelajaran seni budaya yang mempunyai dua ranah yaitu, apresiasi dan ekspresi. Aplikasi Youtube sebagai alat bagi guru dalam menyampaikan materi dan sebagai media apresiasi bagi siswa. Sedangkan aplikasi *Tik Tok* sebagai media ekspresi bagi siswa.

Budiman (2012) menyatakan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah merambah dalam bidang pendidikan, sejak dimasukkan dalam kurikulum 2004. Tujuannya supaya siswa dapat mengoptimalkan keterampilannya, sehingga dapat diaplikasikan pada mata pelajaran lain sebagai lintas kurikulum. Hal ini membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan pendidikan, kemajuan dunia pendidikan yang kita kenal sebagai pendidikan abad 21. Seiring dengan perkembangan tersebut metode dan media pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, maupun dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti E-Learning. E-Learning dalam pembelajaran sangat efektif dan efisien dilakukan di sekolah karena E-learning telah diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi pada pendidikan maupun industry (Sagita, 2018)

Hansen (dalam Susanto, 2013) menegaskan bahwa minat belajar siswa yaitu berkaitan dengan dengan pengaruh kepribadian, motivasi, genetika, ekspresi, konsep diri, dan lingkungan. Menurut Kartika (2014) minat belajar yaitu perhatian yang menitikberatkan pada

pelajaran tertentu dan diikuti dengan keinginan untuk memahami, belajar, dan menguji melalui partisipasi aktif dalam pembelajaran. Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa belajar dengan suasana senang dan selama proses pembelajaran siswa memberi perhatian lebih sehingga mempermudah mereka disebut minat belajar. Selain itu minat belajar dapat mempengaruhi Prestasi belajar siswa dan minat belajar juga mempengaruhi prestasi belajar (Siagian, 2015).

Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru berdampak atau tidak terhadap peningkatan minat belajar siswa, maka dilakukan pra observasi dengan wawancara kepada guru Seni budaya di SMKS Sunan Bonang Maron Adapun hasil yang didapatkan adalah mayoritas guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut sangat rendah. Selain itu, dilakukan juga pra observasi terhadap siswa tentang tinggi rendahnya minat belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya. Dari hasil pra observasi tersebut dihasilkan bahwa Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya sangat rendah. Alasannya yaitu, pelajaran Seni Budaya sangat membosankan karena sulit untuk dilaksanakan dan Cara guru dalam pembelajaran yang monoton.

Dalam mengatasi permasalahan di atas, maka dirancanglah dalam pembelajaran seni budaya menggunakan Aplikasi digital/Media Sosial menggunakan Youtube, Tik Tok, Instagram, Whatsapp. Diharapkan dengan menggunakan metode ini suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat terangsang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran seni budaya. Dengan situasi yang menyenangkan dan motivasi yang tinggi maka secara otomatis tujuan pembelajaran dengan sendirinya akan tercapai dengan mudah. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar dalam pembelajaran seni budaya dengan menggunakan Aplikasi digital “Youtube, Tik Tok, Instagram, Whatsapp”, Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui penggunaan media aplikasi digital (Whatsapp, Youtube, Tiktok, Instagram)” dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya di kelas XII TKJ SMKS Sunan Bonang Maron.

METODE

Metode penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berkolaboratif antara Mahasiswa dan Guru Seni Budaya. Menurut Sudjana (2012) mengartikan bahwa PTK adalah suatu kegiatan mengumpulkan, mengolah dan menyimpulkan data yang diperoleh dari suatu jenis tindakan guru dalam proses pembelajaran untuk melihat efektif tidaknya tindakan tersebut dalam mengubah proses dan hasil belajar siswa. Penelitian ini akan melaksanakan

empat langkah prosedur penelitian sebagai berikut: perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflect*) (Ekawarna, 2013).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, kuisisioner, observasi dengan menggunakan pedoman pengamatan kegiatan belajar, catatan Lapangan, dokumentasi. Sasaran penelitian tindakan ini dilakukan kepada sampel penelitian XII TKJ sebanyak 30 siswa dan Guru seni budaya. Analisis data merupakan cara yang digunakan dalam pengelola data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Untuk mengetahui data tentang bagaimana peningkatan minat belajar melalui penggunaan media aplikasi digital (Whatsapp, Youtube, Tiktok, Instagram) dalam pembelajaran seni budaya di kelas XII TKJ SMKS Sunan Bonang Maron, maka penelitian menggunakan analisis data statistik yang berupa persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

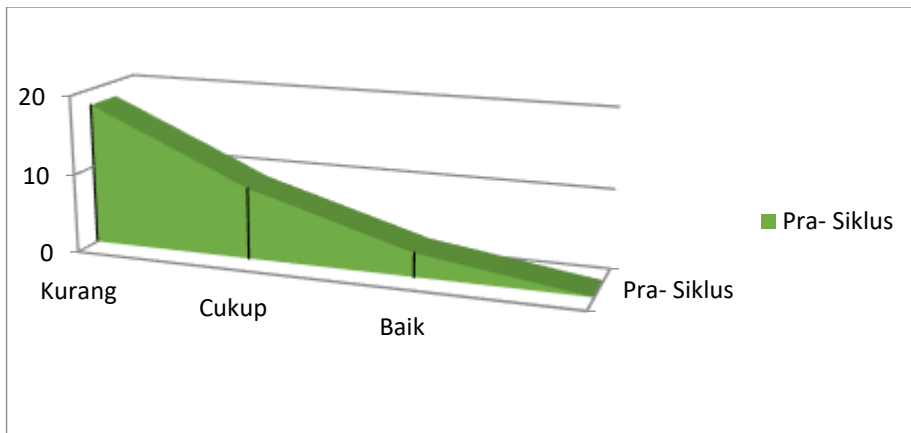
N = Jumlah banyaknya sampel

Tindakan dikatakan dapat berhasil jika skor dengan taraf keberhasilan mencapai lebih dari 75% siswa dengan kriteria baik. Setelah itu hasil pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan hasil siklus II sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan antara siklus I dan II jika belum terjadi peningkatan maka akan dilanjutkan dan dibandingkan dengan siklus berikutnya. Jika hal tersebut telah tercapai, maka penerapan pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi digital (Whatsapp, Youtube, Tiktok, Instagram) dapat dikatakan berhasil sehingga siklus dapat dihentikan

HASIL DAN DISKUSI

Pra Siklus (Siklus Awal)

Sebelum dilaksanakan siklus I yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa sebelum menggunakan media aplikasi digital “Whatsapp, Youtube, Tik Tok, Instagram” dalam pembelajaran seni budaya khususnya Pada Kompetensi Seni Rupa dan seni tari, dilakukan siklus awal atau *pra-siklus* dan hasilnya adalah sebagai berikut:



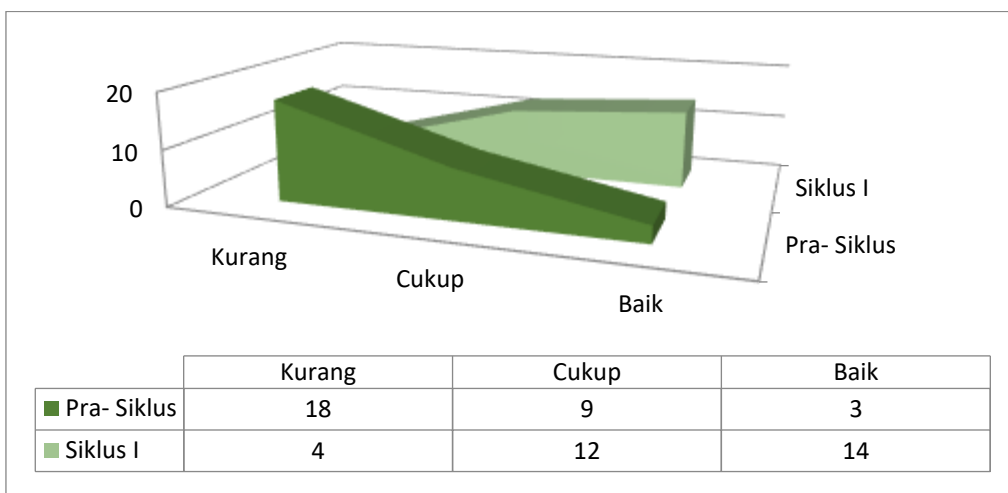
Gambar 1. Hasil observasi pra-siklus

Data grafik di atas menunjukkan bahwa ada 18 siswa (60%) dikategorikan kurang, 9 siswa (30%) kategori cukup dan hanya 3 siswa (10%) yang dikategorikan baik dalam minat belajarnya. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa di kelas XII TKJ dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya pada kompetensi Seni Rupa dan Seni Tari masih rendah.

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Data Hasil Instrument Observasi (Observasi Tertutup)

Dalam observasi tertutup, peneliti menggunakan pedoman Observasi untuk mengetahui proses belajar/ kegiatan belajar siswa dengan minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya dalam kompetensi Seni Rupa dan Seni Tari, dengan keterangan yaitu (1) Jumlah sasaran tindakan ada 30 orang, dan (2) pengamatan terdiri dari 10 aspek yang diamati dan setiap aspek diberi skor 1-4 sehingga maksimum skor adalah 40.



Grafik 2. Hasil observasi siklus I

Dari data grafik di atas dapat diketahui ada 14 siswa dari 30 siswa yang mendapatkan kriteria baik sebanyak 46,6% siswa yang minat belajarnya tergolong baik dalam mengikuti pembelajaran seni budaya khususnya pada kompetensi Seni Rupa dan Seni Tari. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa dari pra-siklus yang keseluruhan minat belajarnya rendah meningkat menjadi 46,6% pada siklus I dengan minat belajar tergolong baik. Dari hasil data di atas peneliti memutuskan untuk melakukan siklus II untuk mencapai indikator pencapaian keberhasilan yaitu 75% siswa memiliki motivasi yang tergolong baik.

Refleksi Tindakan Siklus I

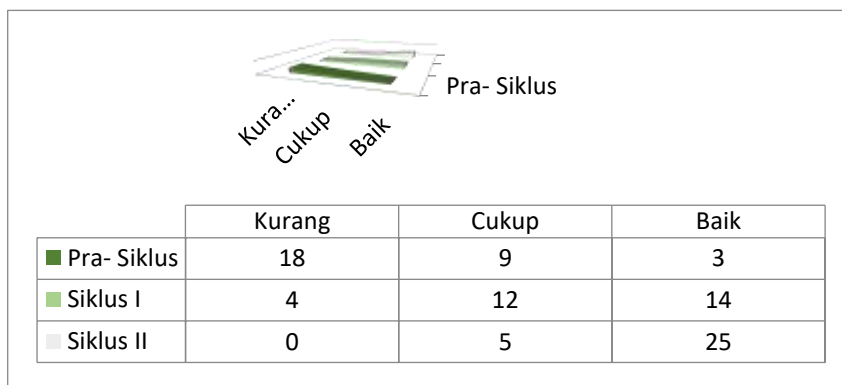
Setelah dilakukan tahap refleksi pada tindakan siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa yang belum terlalu signifikan, sehingga diputuskan untuk melakukan siklus II. Adapun temuan dilapangan yaitu (1) siswa kurang percaya diri, masih ada rasa malu kepada temannya sendiri, (2) suasana kelas belum terkontrol, (3) pembagian kelompok harus seimbang antara siswa putra dan putri harus dicampur rata, (4) terjadi kendala signal didaerah tertentu, jadi pembagian kelompok harus dibagi merata antara siswa yang berdomisili di pegunungan dan dibawah pegunungan.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Setelah dilakukan refleksi dan evaluasi pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan terutama pada teknik pelaksanaan pembelajaran melalui media aplikasi digital “Whatsapp, Youtube, Tik Tok, Instagram” dengan tujuan siswa dapat lebih memahami dalam melakukannya sehingga minat belajar mereka lebih meningkat daripada siklus sebelumnya.

Data Hasil Instrument Observasi (Observasi Tertutup)

Adapun hasil observasi tertutup dengan menggunakan pedoman observasi yang sama dengan siklus I adalah sebagai berikut:



Grafik 3. Hasil Observasi siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui ada 25 siswa dari 30 siswa yang mendapatkan kriteria baik. Berarti ada 83,3% siswa yang minat belajarnya tergolong baik dalam mengikuti pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang sangat signifikan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya pada kompetensi Seni Rupa dari siklus I yang hanya 46,6 % yang tergolong baik meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Dari hasil data di atas peneliti menetapkan bahwa indikator keberhasilan dari penelitian ini sudah tercapai dengan baik, bahkan melebihi target pencapaian yang sudah ditetapkan.

Refleksi tindakan siklus II

Setelah dilakukan refleksi pada tindakan siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar pada beberapa siswa yang signifikan, adapun temuan – temuan selama proses observasi atau pengamatan pada siklus II yaitu (1) siswa sudah mulai percaya diri dan antusias mengikuti proses pembelajaran dan mengerjakan tugas dengan baik, dan (2) suasana kelas sudah terkontrol dan terkondisikan. Melalui pertanyaan yang penulis berikan dalam kuisisioner yang disebar untuk keperluan penelitian ini, maka penulis dapat mengetahui tanggapan responden mengenai persepsi siswa dalam Implementasi Pembelajaran Seni Budaya dengan memanfaatkan aplikasi digital seperti (Youtube, WhastApp, TikTok, Instagram) yang dilakukan di SMKS Sunan Bonang. yaitu sebagai berikut:

Analisis Hasil Implementasi Pembelajaran Seni Budaya Yang Diminati Siswa

Tabel 1. Hasil kuisisioner minat siswa pembelajaran Seni Budaya

Sub Indikator	Alternatif Jawaban		
	Metode Ceramah	Metode Praktik	Tidak Keduanya
Lebih Minat/Suka mana pembelajaran Seni Budaya dengan metode ceramah (Diterangkan Oleh guru) atau dengan metode praktik	20%	76,7%	3,3%

Dari hasil di atas metode praktik lebih tinggi dengan Jawaban responden 76,7% dalam pembelajaran Seni Budaya, jadi guru sebaiknya setelah memberikan materi langsung memberikan praktik kepada siswanya. apalagi seni budaya yang diajarkan di tingkat SMK yang mana lebih ke praktik karena menurut faktor budaya secara akademik siswa smk ditujukan untuk menyiapkan tenaga pekerja siap pakai (Muliawan, 2014). Sabrina dalam Nurhasanah (2022), berpendapat bahwa Masing–masing siswa mempunyai rasa keingintahuan dan ketertarikan yang tidak sama saat belajar. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung dari keterampilan guru saat menyajikan materi. Saat proses belajar mengajar siswa kerap hanya

berdiam diri dan tidak ada timbal baik antara guru dan siswa sehingga aktivitas belajar cenderung membosankan. Materi yang tersaji dengan menarik memiliki pengaruh positif terhadap peserta didik. Dari hasil wawancara kepada gurunya biasanya yang ada praktiknya pembelajaran Seni Budaya Seni rupa yaitu siswa diajarkan menyablon & membuat kop lampu hias dan Seni tari yaitu Tari Glipang.

Tabel 2. Hasil quisioner minat siswa pembelajaran seni budaya

Sub Indikator	Alternatif Jawaban		
	Manual	Aplikasi Digital	Tidak Keduanya
Lebih suka mana pembelajaran seni budaya Secara manual (diterangkan dengan media seadanya seperti papan tulis) atau secara aplikasi digital (menggunakan media aplikasi digital yt, wa, Tiktok, Ig)	13,3%	83,3 %	3,3 %

Berdasarkan hasil quisioner diatas pembelajaran Seni Budaya melalui Aplikasi digital memiliki minat lebih tinggi sebanyak 83,3% Responden berarti penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran Seni budaya dapat digunakan. Korucu & Alkan (2011) berpendapat bahwa penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran. Teknologi informasi ini dapat membantu dengan maksimal proses pembelajaran bagi guru dan siswa, apabila dimanfaatkan dengan baik secara kreatif dan inovatif. Seorang guru harus peka dengan perkembangan teknologi informasi yang terjadi. Seperti halnya perkembangan media sosial yang populer di kalangan generasi muda tidak terkecuali siswa pada tingkat sekolah menengah. Populernya media sosial dapat menjadi peluang bagi guru dalam memanfaatkannya ke dalam proses pembelajaran seperti halnya aplikasi You Tube dan Tik Tok (Praborini, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara guru juga menyukai pembelajaran melalui aplikasi digital atau modern beliau beralasan karena banyak hal yang bias dimanfaatkan dalam aplikasi digital selain youtube, tiktok, ig, waseperti halnya Quises, *Google Wordwall* dalam aplikasi *Google*. Dan juga guru tidak usah mengoreksi hasil kerja siswanya karena langsung ada skor yang tertera setela pengerjaan tes dilakukan.



Gambar 4. Wawancara bersama Guru Seni Budaya SMKS Sunan Bonang

Analisis Minat Siswa Dalam Belajar Seni Budaya Menggunakan Aplikasi Digital

Tabel 3. Hasil angket minat siswa dalam pembelajaran seni budaya

No	Sub Indikator	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1	pembelajaran Seni Budaya menggunakan Aplikasi digital apakah merasa terbebani	23,3%	76,7 %
2	Media pembelajaran menggunakan video youtube lebih menarik daripada menggunakan power point atau dalam bentuk file (bisa file buku,materi)	86,7 %	13,3 %
3	pembelajaran menggunakan group Whatapp nyaman dalam pembelajaran Seni Budaya	80 %	20 %
4	Tugas membuat video dapat membuat minat belajar seni budaya meningkat	83,3%	16,7%
Rata-Rata		81,675 %	

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa tanggapan responden mengenai minat dalam belajar Seni Budaya yang dilakukan di SMKS Sunan bonang adalah sangat berminat, ditunjukkan oleh rata-rata skor sebesar 81,675% yang berada pada interval 80%-100% Artinya, siswa sangat berminat dalam belajar menggunakan Aplikasi digital. Basri dan Akhmad (2018) berpendapat dalam penelitiannya bahwa Minat belajar siswa dapat dilihat dari keceriaan, respon siswa serta kontribusi siswa saat belajar Dari item soal no 1 wawancara mereka terbebani karena (1) masalah signal di daerah tertentu, (2) sebagian siswa ada yang bekerja, (3) kurangnya Perhatian orang tua dikarenakan masih awam terhadap pentingnya teknologi dalam pendidikan, dan (4) memerlukan tambahan kuota Internet ketika dilaksanakan dirumah.

Berdasarkan hasil Item soal no 2 kuisisioner mereka lebih menarik dengan pembelajaran vidio dari youtube didukung dengan pendapat Sari (2020) bahwa Aplikasi Youtube sangat menarik minat para siswa. Youtube merupakan aplikasi yang dapat diakses dimana saja secara gratis dan dapat di putar berulang-ulang apabila merasa kurang paham dengan materi yang

disampaikan melalui video Youtube. Dari hasil item soal no 3 kuisisioner mereka nyaman dalam pembelajaran seni budaya menggunakan *WhatsApp* menurut pendapat Sahidillah dan Miftahurrisqi (2019:54) menyatakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat memanfaatkan *WhatsApp*. *WhatsApp* bisa digunakan sebagai media dalam berdiskusi, pembelajaran yang tercipta akan menjadi menarik apabila seluruh anak berperan dengan semestinya. Posisi diharuskan untuk guru lebih kreatif dalam mengembangkan pelajaran atau materi yang akan diajarkan melewati pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan kegunaan *WhatsApp*. Sahidillah dan Miftahurrisqi (2019) menyatakan berbagi materi melalui *WhatsApp Story*, *WhatsApp* memungkinkan siswa dapat membagikan materi melalui status, siswa dapat membagikan materi pelajaran atau pengetahuan yang lain dengan memanfaatkan fitur yang tersedia pada *WhatsApp*, yaitu *WhatsApp Story* atau status di *WhatsApp*, selanjutnya siswa bisa berbagi foto, video, atau link website memanfaatkan status, kemudian status di *WhatsApp* dapat diketahui jika siswa saling menyimpan nomor teleponnya, sehingga bisa saling melihat status yang dibuat satu sama lainnya. *WhatsApp Story* yakni suatu media untuk menyebarkan informasi dan menyimak siswa di luar grup chat yang dimiliki siswa. Menyebarkan video, foto atau *link website* yang mungkin belum diketahui oleh banyak orang, sehingga apabila ada siswa lainnya yang melihat status bisa memberikan komentar.



Gambar 5. Kegiatan pembelajaran seni budaya melalui grup aplikasi *whatsapp*

Dari hasil item soal no 4 kuisisioner mereka minat belajar siswa bertambah dengan adanya tugas membuat video yang diberikan oleh gurunya. Dalam pembelajaran seni budaya yang dilaksanakan disana terdapat 2 aplikasi digital yang mereka gunakan yaitu Aplikasi TikTok dan Aplikasi Youtube diantara tugas belajar adalah membuat video materi yang dipelajari pada saat itu, seperti; membuat video tari, video tutorial sablon, dan membuat tutorial kaplampu hias. Menurut Proborini (2021) bahwa YouTube dan Tik Tok merupakan aplikasi kekinian dan

populer dikalangan siswa sekolah menengah, tentunya selain membantu lebih efektif bagi guru dan sekolah, hal ini akan sangat menarik minat siswa apabila aplikasi tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Seni Budaya. Pemanfaatan aplikasi Youtube dan Tik Tok sangat diperlukan dalam pembelajaran seni budaya yang mempunyai dua ranah yaitu, apresiasi dan ekspresi. Aplikasi Youtube sebagai alat bagi guru dalam menyampaikan materi dan sebagai media apresiasi bagi siswa. Sedangkan aplikasi Tik Tok sebagai media ekspresi bagi siswa.



Gambar 6. Membuat vidio tutorial seni rupa

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi digital “*WhatsApp*, *Youtube*, *Tik Tok*, *Instagram*” di kelas XII TKJ SMKS Sunan Bonang Maron, Probolinggo pada mata pelajaran Seni Budaya bisa diimplementasikan dengan baik. Minat Belajar kelas XII TKJ SMKS Sunan Bonang Maron, Probolinggo pada mata pelajaran Seni Budaya meningkat setelah penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi digital “*WhatsApp*, *Youtube*, *Tik Tok*, *Instagram*”.

REKOMENDASI

Terdapat beberapa rekomendasi berdasarkan hasil penelitian ini yaitu bagi guru mata pelajaran Seni Budaya di SMK disarankan untuk menerapkan Pembelajaran dengan menggunakan media Aplikasi digital untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kompetensi Seni Rupa dan Seni Tari, namun hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan lingkungan belajar siswa. Penelitian ini hendaknya dapat diteruskan oleh peneliti selanjutnya dengan kelas, sekolah, dan materi yang berbeda. Untuk kesempurnaan Implementasi pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi digital “*WhatsApp*, *Youtube*,

Tik Tok, Instagram”. maka harus disediakan alokasi waktu yang cukup agar tidak mengurangi tahap-tahap yang harus dilakukan

REFERENSI

- Basri,S dan Akhmad, N. A. 2018. Penggunaan metode bermain snakes and ladders pada pembelajaran ipa fisika untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(3) : 309-323.
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas* (Revisi-Ed). Referensi (GP Press Group).
- Kartika, H. (2014). Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Matlab sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Minat Belajar Siswa SMA. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 2(1).
- Muliawan, Jasa Ungguh. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan Dengan Studi Kasus*. Yogyakarta: Gava Media.
- Praborini, Chandra Ayu. (2021). Pemanfaatan Aplikasi, You Tube Dan Tik Tok Dalam Pembelajaran Seni Budaya Selama Pandemi Pada Materi Berkreasi Seni Tari. Sma Negeri 1 Kencong Jember. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 278 Vol. 1 No. 3 November 2021, E-Issn: 2797-0140 | P-Issn: 2797-0590.
- Sahidillah, Muhammad Wildan & Prarasto Miftahurrisqi. whatsapp SEBAGAI MEDIA Literasi Digital Siswa. *Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Varia Pendidikan*, Vol. 31, No. 1, Juni 2019: 52-57
- Sari, Lurita. Upaya Menaikkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu* Vol. 4 no. 1, 2020, from doi :<https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/TWD/article/viewFile/226/163>.
- Siagian, R.E.F., 2015. Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Sihotang, Nurhasanah. 2022. Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Universitas Negeri Medan 3 Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* Vol. 2, No. 1 September 2022, Hal. 60-67
- Sudjana, Nana. (2012). *Menyusun Karya Tulis Ilmiah Berbasis Penelitian Tindakan* (Edisi kedua). Bekasi: Binamitra Publishing.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.