

**PENGGUNAAN *FOUND OBJECTS* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN MUSIK KELAS XII
DI SMAN 1 UNGGULAN MUARA ENIM**

JURNAL
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun oleh
Lasti Yuliana Tamba
NIM 18101560132

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Genap 2021/2022



Penggunaan *Found Objects* Sebagai Media Pembelajaran Musik Kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim

Lasti Yuliana Tamba¹, Suryati², Mei Artanto³

¹²³Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
lastiyuliana16@gmail.com; atik.jurasik@yahoo.com; meiantanto@isi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti proses dan juga hasil dari penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik. Keterbatasan fasilitas instrumen musik dan kurangnya SDM yang berlatar belakang musik, membuat pembelajaran musik di SMAN 1 Unggulan Muara Enim sedikit terhambat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, akan membantu proses belajar mengajar meskipun fasilitas instrumen musik yang dimiliki terbatas. *Found objects* atau benda-benda di sekitar yang mudah dijangkau, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran musik. Pedagogi dijadikan sebagai pendekatan dalam metode pembelajaran untuk mengenal hal-hal baru. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan bersemangat selama proses pembelajaran, sangat tertarik pada saat belajar, mampu bekerjasama dan berinteraksi dengan teman sekelompok, serta mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran, dapat mengasah kreativitas siswa. Siswa kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim sudah mampu mengaplikasikan benda-benda sekitar (*found objects*) pada pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran; pedagogi; *found objects*

Abstract

Purpose of this research is to study the process and result of using found objects as a media for music learning. The limitedness of music instrument facility and lack of human resource with music background, make music lessons in SMAN 1 Unggulan Muara Enim little overdue. The right choses of learning media, will help learning and teaching process even though the music instrument facility owned is limitedness. Found object or goods in surround that can easy to reach, can be a music learning media. Pedagogy uses as approach in learning method to recognizing new things. This research uses qualitative method with case studies approach. The result of this research show that student are enthusiastic and excited during learning process, very interesting at the time of learning, could afford to work together and interact with friends in team, and also follow the learning and teaching process well. Found object uses as a learning media, can sharpening students creativity. 3th grade students in SMAN 1 Unggulan Muara Enim already capable to apply goods in surround (found object) for learning.

Keywords: Learning method, pedagogy, *found objects*

PENDAHULUAN

Pelajaran Seni Budaya merupakan suatu pembelajaran seni yang memiliki karakteristik tersendiri yang tidak dimiliki oleh pelajaran lain. Karakteristik yang dimaksud menurut Kamaril dalam Purwatiningsih (2017) secara konseptual pelajaran seni budaya bersifat multilingual,

multidimensional, dan multikultural. Multilingual yaitu pengembangan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, dengan pemanfaatan bahasa rupa, bahasa kata, bahasa bunyi, bahasa gerak, bahasa peran, dan perpaduannya (Purwatiningsih, 2017). Multidimensional yaitu pengembangan

beragam kompetensi peserta didik tentang konsep seni seperti pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika (Purwatiningsih, 2017). Multikultural yaitu menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan peserta didik mengapresiasi beragam budaya nusantara dan mancanegara (Purwatiningsih, 2017). Hal ini dikarenakan pada pembelajaran seni dapat mengembangkan diri dalam bentuk pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor. Materi pembelajaran di dalamnya terdapat beberapa bagian seni, antara lain seni rupa, musik dan tari (Purwatiningsih, 2017).

Pelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang tertuang dalam kurikulum pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran seni budaya terdapat beberapa bagian seni, salah satunya adalah seni musik. Pembelajaran musik merupakan pembelajaran yang memberikan kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik (siswa) dan memberikan sikap-sikap atau emosional yang seimbang. Pembelajaran musik juga merupakan bagian dari pembelajaran seni yang digunakan agar membantu siswa untuk dapat berpikir secara kreatif (Firdhani, 2021).

Pembelajaran musik pada umumnya lebih mengutamakan instrumen musik seperti piano, gitar, keyboard, dan lain sebagainya. Jika melihat secara realita, tidak semua sekolah memiliki fasilitas instrumen musik yang lengkap dan memadai, salah satunya seperti di SMAN 1 Unggulan Muara Enim. Lokasi yang berada jauh dari provinsi kota Palembang, membuat minat tenaga pengajar untuk mengajar di daerah ini berkurang dan terbatas juga pada fasilitas.

Pembelajaran musik di SMAN 1 Unggulan Muara Enim termasuk dalam pelajaran intrakurikuler, dilakukan

berdasarkan alokasi waktu yang telah ditentukan dalam struktur program sekolah. Pembelajaran musik di sekolah ini tergabung ke dalam pembelajaran seni budaya yang di dalamnya juga termasuk seni rupa dan seni tari. Selama ini, pembelajaran musik di SMAN 1 Unggulan Muara Enim memiliki beberapa persoalan antara lain, terbatasnya fasilitas instrumen musik yang tersedia di sekolah dan kurangnya SDM berlatar belakang musik yang membuat guru sedikit kesulitan dalam memberikan pengajaran musik.

Terbatasnya fasilitas instrumen musik yang dimiliki oleh sekolah akan berpengaruh terhadap pembelajaran yang membuat pembelajaran musik disekolah sedikit terhambat. Guru yang bukan berlatar belakang musik juga akan kesulitan dalam memberikan materi musik yang akan diajarkan kepada siswa. Guru hanya akan memberikan latihan-latihan soal yang ada pada buku karena minimnya pengetahuan mengenai musik. Hal itu akan membuat guru sedikit kesulitan dalam memilih media yang digunakan untuk dapat mengajar musik. Selain itu, siswa yang hanya belajar teori dan latihan soal saja akan cepat merasa bosan dalam belajar musik.

Semakin majunya teknologi membuat dunia pendidikan dituntut untuk dapat berkembang melalui media pembelajaran yang aktif dan kreatif. Proses belajar mengajar memerlukan komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa. Pada komunikasi tersebut, media pembelajaran sangat di butuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu peserta didik dalam menerima setiap materi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam mewujudkan suasana belajar

sesuai dengan yang diharapkan, sebagai alat bantu dalam menciptakan efektivitas pembelajaran, memacu siswa pada proses belajar, kualitas proses belajar-mengajar semakin berkembang, dan mewujudkan yang abstrak sehingga penyakit verbalisme dapat berkurang (Nurseto, 2011)

Penggunaan *found objects* dapat dijadikan sebagai media pendukung pembelajaran musik. *Found objects* berasal dari bahasa Prancis, yaitu *objet trouvé*. Dalam Kamus Merriam-Webster *objet trouvé* artinya adalah benda di sekitar atau barang yang dibuang ditemukan dan mempunyai nilai estetika (*Objet Trouvé Definition & Meaning - Merriam-Webster, n.d.*). Benda-benda yang ditemukan di sekitar, dapat dijadikan sebagai media pendukung musik melalui sumber bunyi yang dihasilkan oleh setiap benda. Hal itu dikarenakan *found objects* akan dengan mudah ditemukan oleh siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan satu rangkaian prosedur yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran. Dibutuhkan tahapan atau cara dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat khususnya bagi pembelajaran musik di SMAN 1 Unggulan Muara Enim melalui penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini akan membahas dua permasalahan yaitu bagaimana proses penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik dan apa hasil dari penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik dan menganalisis hasil penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dikarenakan objek yang akan diamati berkembang sesuai dengan yang terjadi di lapangan. Metode Kualitatif merupakan yang digunakan dalam penelitian dengan mengamati secara alamiah fenomena, objek, yang secara dinamis dapat berkembang, bersifat kurang terpolakan dan berkembang sesuai dengan yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2013:7-8). Studi kasus menurut Creswell dalam Kusmarni (2012:2) adalah sebuah penelitian yang dilakukan terhadap suatu permasalahan dengan mengumpulkan data secara komperhensif dari berbagai macam sumber informasi. Peneliti akan menggunakan jenis penelitian kualitatif, penelitian ini akan menggunakan *found objects* sebagai media dalam pembelajaran musik. Proses penggunaan dan pemanfaatan *found objects* sebagai media pembelajaran musik digunakan karena akan mudah ditemui dan mudah dijangkau oleh peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti sesuai dengan permasalahan yang terjadi dengan menggunakan *found objects* sebagai media pembelajaran, dan untuk mengetahui bagaimana ketertarikan setiap siswa terhadap pembelajaran musik, serta untuk mengasah kreativitas musikal setiap siswa pada pembelajaran musik.

Penelitian ini akan dilakukan melalui teknik pengumpulan data dengan beberapa tahap yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran, kemudian mencatat informasi yang terjadi di lapangan, dan memberikan pengajaran terhadap siswa dengan menggunakan *found objects* sebagai media pembelajaran musik. Selanjutnya dilakukan wawancara untuk memperoleh data yang tidak didapat pada saat observasi. Wawancara akan dilakukan pada guru seni budaya dan juga setiap siswa kelas XII yang

ikut dalam pembelajaran musik. Proses dalam wawancara dilakukan dengan tatap muka secara langsung, melalui pesan dan telepon. Topik wawancara yang akan ditanyakan kepada guru seni budaya adalah proses pengajaran dan kendala yang dihadapi selama mengajar. Topik wawancara yang akan ditanyakan kepada siswa adalah bagaimana perasaan dan hasil setelah proses penggunaan *found objects* dilakukan. Selanjutnya dilakukan dokumentasi untuk mengumpulkan data-data yang telah didapatkan. Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan akan dipaparkan hasil penelitian mengenai penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim. Terdapat beberapa permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu proses pembelajaran musik di SMAN 1 Unggulan Muara Enim dan proses juga hasil dari penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik. Proses penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim dilakukan dalam beberapa kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama yaitu menyampaikan tujuan peneliti dalam memberikan pembelajaran musik. Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa mengenai benda-benda sekitar (*found objects*). Menjelaskan bahwa belajar musik tidak selalu dari instrumen musik seperti piano, gitar, keyboard, dan lain sebagainya, tetapi bisa berasal dari *found objects* atau benda yang ditemukan yaitu dari benda-benda yang ada disekitar. Peneliti juga memperlihatkan contoh *found objects* baik yang ada secara langsung maupun melalui *power point*. Kemudian peneliti juga memperlihatkan beberapa contoh video

penggunaan benda-benda sekitar (*found object*) melalui proyektor.

Pertemuan kedua dilakukan dengan memberikan dan mengajarkan kepada siswa cara memainkan *found objects*. Benda-benda sekitar yang digunakan yaitu cangkir dan botol berisi beras. *Found objects* tersebut digunakan untuk memainkan ritmis, dengan ritmis *cup song* dan dengan ritmis memainkan botol beras seperti marakas. Berikut gambar cangkir, ritmis *cup song*, botol berisi beras, dan ritmis marakas.



Gambar 1: Cangkir



Notasi 1: Ritmis Cup Song



Gambar 2: Botol Berisi Beras



Notasi 2: Ritmis Marakas

Cangkir yang digunakan, dimainkan seperti memainkan *cup song* dan botol berisi beras digunakan sebagai marakas. Pada awalnya, peneliti memberikan contoh cara memainkan *cup song* kepada siswa terlebih dahulu. Setelah itu, peneliti membagikan cangkir yang ada kepada setiap siswa. Kemudian peneliti mengajarkan cara memainkan *cup song* kepada siswa secara bergantian, siswa yang lain diperbolehkan mencoba sendiri terlebih dahulu sebelum diajarkan. Setelah semua siswa diajarkan *cup song*, peneliti mengajarkan kepada siswa memainkan botol berisi beras yang dijadikan marakas kepada siswa. Semua siswa didalam kelas yang diberikan cangkir kemudian diajarkan *cup song*, diberikan botol berisi beras yang dijadikan marakas lalu diajarkan cara memainkannya, terlihat sangat senang dan antusias pada saat belajar dengan menggunakan cangkir dan botol berisi beras.



Gambar 3: Siswa Memainkan Cangkir



Gambar 4: Siswa Memainkan Cangkir

Pertemuan ketiga dilakukan dengan mengoordinasi setiap siswa yang ada di dalam kelas untuk membentuk menjadi beberapa kelompok yang didalam satu kelompok terdiri dari 7 atau 8 siswa. Berikut gambar pada saat siswa berdiskusi untuk membentuk kelompok.



Gambar 5: Siswa Membentuk Kelompok



Gambar 6: Siswa Membentuk Kelompok

Setelah itu, kelompok yang sudah dibagi, dikoordinasikan untuk dapat berkumpul bersama teman kelompoknya masing-masing. Kemudian peneliti mengoordinasikan setiap siswa dalam masing-masing kelompok untuk dapat belajar dan berlatih memainkan *found objects* yang sudah diberikan dan diajarkan pada tanggal 11 Oktober 2021 dengan tujuan melatih kekompakan siswa bersama teman satu kelompok.



Gambar 7: Memainkan Cangkir dengan Kelompok

Pertemuan keempat dilakukan dengan mengajarkan memainkan *found objects* kemudian digabungkan dengan menyanyikan lagu daerah yang berasal dari Kalimantan Selatan yaitu lagu Ampar-ampar Pisang secara bersamaan. Siswa berlatih lagu Ampar-ampar Pisang per bait sambil digabung dengan memainkan *found objects* secara perlahan mulai dari bait pertama, kemudian lanjut ke bait kedua, dan seterusnya. Setelah itu, peneliti akan mengoordinasi siswa dalam setiap kelompok untuk memainkan *found objects* yang sudah diajarkan, yang kemudian digabungkan dengan menyanyikan lagu Ampar-ampar Pisang dari awal hingga akhir lagu secara bersamaan. Semua siswa dalam satu kelompok pun terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam menyamakan antara ketukan *found objects* dengan menyanyikan lagu Ampar-ampar pisang secara bersamaan.



Gambar 8: Memainkan Cangkir Sambil Bernyanyi



Gambar 9: Memainkan Cangkir Sambil Bernyanyi

Pertemuan kelima dilakukan dengan memberitahu siswa untuk dapat membuat video musik sambil bernyanyi dengan menggunakan *found objects* bersama dengan teman satu kelompok yang sudah dibentuk. Setiap kelompok dapat bebas berkreasi, dapat memilih dari lagu yang sudah ada kemudian diaplikasikan dengan menggunakan *found objects*. Siswa bebas menggunakan dan memilih benda-benda sekitar (*found objects*) yang akan digunakan.



Gambar 10: Penjelasan Tugas Kepada Siswa

Melalui pembelajaran musik ini dapat mengasah kreativitas dari masing-masing siswa secara bebas. Pembelajaran musik dengan menggunakan *found objects* ini dibuat bersama setiap kelompok yang sudah dibentuk, kemudian dikirim dengan menggunakan format video dan diberikan waktu selama 2 minggu pengerjaan.

Pertemuan keenam ini dilakukan dengan mengoordinasi setiap ketua kelompok untuk mengirimkan video permainan musik dengan menggunakan *found objects* melalui format berupa video kemudian dikirim dengan link *google drive*.

Video yang dibuat oleh siswa bebas dibuat sesuai dengan kemampuan dari setiap siswa didalam satu kelompok.

Pemaparan data yang didapatkan selama proses penelitian berlangsung di lapangan dilakukan untuk mendapatkan suatu hasil yang relevan. Hasil selama penelitian berlangsung yaitu berfokus pada proses penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim. Pada setiap pertemuan-pertemuan pembelajaran musik yang dilakukan maka peneliti melihat suatu proses yang ada. Selama proses pembelajaran berlangsung, semua siswa didalam kelas mampu menerapkan pembelajaran ritmis yang diberikan. Hanya saja ada beberapa siswa yang sedikit kesulitan pada saat menerapkan ritmis dengan menggunakan *found objects*.

Solusi yang dilakukan adalah dengan lebih memperhatikan, mengajarkan secara perlahan dan bertahap dalam memainkan ritmis menggunakan benda-benda sekitar (*found objects*) tersebut. Pembagian siswa kedalam beberapa kelompok juga menjadikan siswa untuk dapat melatih kekompakan dalam belajar bersama teman satu kelompok. Selain itu, aktivitas membuat video permainan musik dengan menggunakan *found objects* yang dibuat oleh masing-masing kelompok juga sangat membantu setiap siswa untuk bebas berkreasi sesuai dengan kemampuan dari masing-masing siswa. Hasil yang dapat dilihat dari hasil video penggunaan *found objects* yang dibuat oleh siswa secara berkelompok, antara lain sebagai berikut:



Gambar 11: Kelompok 1

Gambar di atas merupakan penggunaan *found objects* yang dibuat oleh kelompok 1 dilakukan sambil bernyanyi. Kelompok 1 membawakan lagu Ampar-ampar pisang sambil memainkan *found objects* yang dibuat sesuai dengan kemampuan berkreasi oleh siswa. Adapun *found objects* yang digunakan oleh kelompok 1 tidak hanya cangkir dan botol saja, tetapi lebih bervariasi menambahkan *found objects* seperti ember bekas cat, botol kaca, dan juga kaleng.



Gambar 12: Kelompok 2

Gambar diatas merupakan penggunaan *found objects* yang dibuat oleh kelompok 2 sambil bernyanyi. Kelompok 2 membawakan lagu Ampar-ampar Pisang sambil memainkan *found objects* yang dibuat sesuai dengan kemampuan berkreasi oleh siswa. Adapun *found objects* yang digunakan oleh kelompok 2 yaitu cangkir, botol berisi beras, dan juga ember plastik.



Gambar 13: Kelompok 3

Gambar diatas merupakan penggunaan *found objects* yang dibuat oleh kelompok 3 sambil bernyanyi. Kelompok 3 membawakan lagu Ampar-ampar Pisang sambil memainkan *found objects* yang dibuat sesuai dengan kemampuan berkreasi oleh siswa. Adapun instrumen yang digunakan oleh kelompok 3 yaitu cangkir, botol berisi beras, gelas, sendok, botol bekas, dan botol kaca.



Gambar 14: Kelompok 4

Gambar diatas merupakan penggunaan *found objects* yang dibuat oleh kelompok 4 sambil bernyanyi. Kelompok 4 membawakan lagu Ampar-ampar Pisang sambil memainkan *found objects* yang dibuat sesuai dengan kemampuan berkreasi oleh siswa. Adapun instrumen yang digunakan oleh kelompok 4 yaitu botol berisi beras, gelas, sendok, piring kecil, toples bekas, ember plastik dan ember bekas cat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dilihat bahwa siswa mampu memainkan dan menggunakan *found objects* ke dalam

permainan musik yang dibuat oleh setiap kelompok. Melalui penggunaan *found objects* pada pembelajaran musik, kemampuan siswa dalam memainkan *found objects* diperlihatkan. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa siswa kelas XII setelah proses penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa tersebut, dihasilkan bahwa siswa sangat suka belajar dengan menggunakan benda-benda sekitar (*found objects*). Siswa mengatakan bahwa menyukai belajar dengan menggunakan *found objects* yang membuat siswa dapat bebas berkreasi dan mampu mengasah kreativitas, serta dapat menambah wawasan siswa dalam bermusik. Hal tersebut sesuai dengan teori pedagogi dimana siswa lebih tertarik dengan hal-hal yang baru, seperti pada pembelajaran musik yang menggunakan *found objects* (Boettcher, 2016).

Pada tugas terakhir pembelajaran, siswa diminta untuk membuat video permainan musik dengan menggunakan *found objects*. Hasilnya, ketika siswa secara berkelompok belajar diluar kelas, siswa berhasil untuk mengeksplere benda-benda apa saja yang siswa temukan. Siswa menjadi lebih mampu untuk beradaptasi menggunakan hal-hal yang baru sedangkan pada proses pembelajaran yang diberikan di kelas hanya menggunakan benda-benda tertentu yang disediakan seperti cangkir dan botol.

Melalui proses dan hasil video yang dibuat oleh siswa dengan menggunakan *found objects* yang telah dilihat, dapat dikatakan bahwa *found objects* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan berkesinambungan dengan fungsi media pembelajaran yang dikatakan oleh Andrew Fernando Pakpahan, dkk (2020:58) *found objects* mampu membuat

siswa berpikir lebih baik, siswa mampu berinteraksi dengan teman, kesamaan dalam menerima materi, minat siswa semakin meningkat dan lain sebagainya. *Found objects* yang dijadikan sebagai media pembelajaran juga mampu mengasah kreativitas siswa.

SIMPULAN

Pembelajaran musik yang berada di SMAN 1 Unggulan Muara Enim dengan keterbatasan pada fasilitas instrumen musik, kemudian menggunakan *found objects* sebagai media pembelajaran. Melalui judul “penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik di SMAN 1 Unggulan Muara Enim, dapat disimpulkan dalam dua permasalahan yaitu proses penggunaan *found objects* dan hasil dari penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran.

Proses penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran musik yang diberikan pada siswa kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim berjalan dengan lancar. Siswa sangat antusias dan bersemangat selama proses pembelajaran, sangat tertarik pada saat belajar, mampu bekerjasama dan berinteraksi dengan teman sekelompok, serta mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Hasil dari penggunaan *found objects* dapat disimpulkan bahwa siswa dapat lebih berkreasi, dan mengasah kemampuan setiap siswa dalam bermain musik. Kemudian melalui penggunaan *found objects* sebagai media pembelajaran, dapat mengasah kreativitas siswa. Siswa kelas XII di SMAN 1 Unggulan Muara Enim sudah mampu mengaplikasikan benda-benda sekitar (*found objects*) pada pembelajaran, kemudian membuat video permainan *found objects* sambil bernyanyi yang dibuat oleh setiap siswa dalam satu kelompok.

UCAPAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dr. Dra. Suryati, M. Hum., Mei Artanto, S. Sn., M. A. dan Prof. Drs. Triyono Bramantyo PS., M. Ed, Ph. D. atas segala arahan, bimbingan yang diberikan. Terima kasih selalu mendukung, memotivasi dan membimbing dengan penuh kesabaran serta kasih dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih juga disampaikan untuk UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah menyediakan sumber bacaan yang beragam sehingga sangat membantu dalam setiap proses penulisan artikel ini

REFERENSI

- Ahmadi, & Lestari, W. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Kooperatif Musik Ritmis Berbasis Multimedia Di Sma Negeri 3 Pati. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 1(2).
- Andrew Fernando Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Ardipal. (2010). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan Ardipal. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 11(1), 1–10. <http://repository.unp.ac.id/22003/1/Kurikulum%20Pendidikan%20Seni%20Budaya%20yang%20Ideal%20bagi%20Peserta%20Didik%20dimasa%20Depan.pdf>
- Boettcher, J. V. C. (2016). *The Online Teaching Survival Guide*.
- Chomaidi, H., & Salamah. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*.
- Fasa, M. G. (2020). *Instrument Nonkonvensional Di Sd Harapan Kita Klaten*. 2, 35–38.
- Firdhani, A. M. (2021). Peningkatan Kemampuan Musikal Peserta Didik Melalui Aktivitas Musik Kreatif. *Indonesian Journal of Performing Arts Education*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/ijopaed.v1i1.4915>

- Found Objects: Definition, Characteristics, History:* (n.d.). Retrieved June 23, 2022, from <http://www.visual-arts-cork.com/definitions/found-objects.htm>
- Hiryanto. (2017). *Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi serta Implikasinya dalam Pemberdayaan Masyarakat. Dinamika Pendidikan*, 12(1), 1–19.
- Instruments of Harry Partch: Cloud-Chamber Bowls.* (n.d.). Retrieved June 23, 2022, from <https://www.corporeal.com/instbro/inst05.html>
- Kusmarni, Y. (2012). *Studi Kasus (John W. Creswell)*.
- Nurdyansyah, O., Pd, S., & Pd, M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Nurhamida, I. (2018). Problematika Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.17977/um022v3i12018p027>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Objet trouvé Definition & Meaning - Merriam-Webster.* (n.d.). Retrieved June 23, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/objet%20trouv%C3%A9#h1>
- Rohani, S Ag, & Pd, M. (n.d.). *Diktat Media Pembelajaran*.
- Prasetya. (2016). *Pembelajaran Ansambel Musik Kelompok Misdinar Gereja Pugeran*. 5.
- Purwatiningsih. (2017). *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017*.
- Ramadhan, S. A. A. M. D. R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Praktik Pola Ritme dengan Instrumen Musik Nonkonvensional Kelas VIII SMP Negeri 9 Pontianak. *Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 3–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i8.26925>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Rutherford, S. (2014). *peer review corner Is Murray Schafer's Creative Music Education Relevant in the 21st Century?*
- Sadiman, A. (1996). *Media pembelajaran*.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*.
- Stock, J. (2014). *The Art of the Commonplace: Found Sounds in Compositional Practice Practice.* https://academicworks.cuny.edu/gc_etds/390Discoveradditionalworksat:https://academicworks.cuny.edu
- Studi, P., Sejarah, P., Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sulaiman, E. (2004). *Pengenalan Pedagogi*. Universiti Teknologi Malaysia.
- Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017.* (2017). https://node2.123dok.com/dt03pdf/123dok/001/396/1396503.pdf.pdf?X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=aa5vj7sqx6H8Hq4u%2F20220326%2F%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20220326T143257Z&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Expires=600&X-Amz-Signature=04e51309de8a938104312784fc4e370176b155d507e4785ec02b25df8f9bb0dc
- Yuniastuti, M. M. K. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial* (M. M. K. Yuniastuti, Ed.; 1st ed.). Scopindo Media Pustaka.
- Biasa* (Redaksi Refika (ed.)). Refika Aditama.