



## Pupuh Raehan Sebagai Basis Model Pembelajaran Digital-Interaktif pada Pendidikan Seni di SMK

Eva Nur Amalia<sup>1</sup>, Jaeni<sup>2</sup>, Yahfenel Evi Fussalam<sup>3</sup>, Rizki Ferry Ramdani<sup>4</sup>

<sup>1</sup> SMK KP Baros Arjasari, Indonesia

<sup>2,3,4</sup> Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

Corresponding Author: ✉ [evhamalia@gmail.com](mailto:evhamalia@gmail.com)

### ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang sekaligus tantangan dalam pembelajaran seni budaya di sekolah menengah kejuruan (SMK). Seni tradisional, termasuk pupuh Sunda, kerap mengalami penurunan minat belajar karena dianggap kurang relevan dengan karakteristik peserta didik vokasional. Hadirnya Pupuh raehan karya Yus Wiradiredja dalam repertoar pupuh Sunda adalah salah satu karya inovasi yang mencoba memberikan alternatif agar Pupuh Sunda Kembali eksis dan diminati oleh siswa. Perlu adanya strategi dan inovasi agar seni tradisional termasuk pupuh sunda dapat eksis kembali di masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan dalam penguatan identitas budaya siswa SMK. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis. Subjek penelitian adalah siswa kelas X program keahlian Perhotelan di SMK KP Baros Arjasari Kabupaten Bandung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan mampu meningkatkan keterlibatan dan apresiasi siswa terhadap seni pupuh Sunda. Integrasi media digital menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain meningkatkan motivasi belajar, model ini berkontribusi pada penguatan identitas budaya siswa melalui pemahaman nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam Pupuh Raehan. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan model pembelajaran seni berbasis budaya lokal yang adaptif terhadap teknologi sebagai upaya revitalisasi seni tradisional dalam pendidikan vokasional.

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received

12 January 2026

Revised

15 February 2026

Accepted

28 March 2026

**Key Word**

*Pembelajaran Digital-Interaktif, Pupuh Raehan, Pendidikan Seni, Identitas Budaya, SMK*

**How to cite**

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr>



This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk

dalam bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya memengaruhi cara penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mengubah paradigma belajar, peran pendidik, serta karakteristik peserta didik. Peserta didik di era digital memiliki kecenderungan untuk lebih cepat menerima informasi melalui media visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, proses pembelajaran dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut agar tetap relevan dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan telah menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama pada pendidikan vokasional seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berorientasi pada kesiapan kerja dan penguasaan keterampilan abad ke-21 (Redecker, 2017).

Namun demikian, kemajuan teknologi digital juga membawa konsekuensi terhadap keberlangsungan budaya lokal. Arus globalisasi yang didukung oleh teknologi informasi menyebabkan masuknya berbagai budaya asing yang lebih dominan dan menarik bagi generasi muda. Kondisi ini berpotensi menggeser eksistensi budaya lokal yang semakin terpinggirkan. Generasi muda cenderung lebih familiar dengan budaya populer global dibandingkan dengan budaya tradisional yang menjadi identitas bangsa. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka bukan tidak mungkin akan terjadi krisis identitas budaya di kalangan generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal melalui berbagai jalur, salah satunya melalui pendidikan formal (UNESCO, 2013).

Pendidikan memiliki peran penting dalam mentransmisikan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Melalui pendidikan, nilai-nilai kearifan lokal dapat ditanamkan secara sistematis dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, pendidikan seni budaya menjadi salah satu sarana yang efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal. Pendidikan seni tidak hanya berfungsi sebagai media pengembangan keterampilan estetika, tetapi juga sebagai wahana untuk membangun karakter, identitas budaya, serta kepekaan sosial peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran budaya yang kuat (Burnard & White, 2008).

Salah satu bentuk seni tradisional yang memiliki nilai budaya tinggi adalah pupuh Sunda. Pupuh merupakan karya sastra tradisional yang memiliki aturan tertentu, seperti guru lagu, guru wilangan, dan padalisan. Struktur yang kompleks ini seringkali menjadi tantangan tersendiri dalam

proses pembelajaran, terutama bagi siswa yang belum terbiasa dengan bentuk sastra tradisional. Di sisi lain, pupuh juga mengandung nilai-nilai moral, etika, dan filosofi kehidupan yang sangat penting untuk ditanamkan kepada generasi muda. Namun dalam praktiknya, pembelajaran pupuh di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya minat siswa terhadap materi tersebut (Rolisa et al., n.d.).

Permasalahan tersebut semakin kompleks dalam konteks pendidikan SMK yang lebih menekankan pada penguasaan keterampilan kerja dibandingkan dengan pembelajaran berbasis budaya. Pembelajaran seni budaya seringkali dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap yang tidak memiliki kontribusi langsung terhadap dunia kerja. Akibatnya, alokasi waktu dan perhatian terhadap pembelajaran seni budaya menjadi terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam pembelajaran seni budaya agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa dan mampu meningkatkan minat belajar mereka.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran seni budaya. Pembelajaran digital-interaktif merupakan pendekatan yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna. Penggunaan media digital seperti video, audio, animasi, dan platform interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, pendekatan multimodal dalam pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi melalui berbagai bentuk representasi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Kress, 2010). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Hwang & Wu, 2014).

Dalam konteks pembelajaran seni, penggunaan teknologi digital juga dapat dikombinasikan dengan pendekatan kreatif seperti digital storytelling yang memungkinkan siswa untuk memahami materi melalui narasi yang menarik dan kontekstual (Robin, 2008). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih

inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (Henriksen et al., 2016).

Di sisi lain, inovasi dalam seni tradisional juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan relevansi pembelajaran. Salah satu inovasi yang berkembang dalam seni pupuh adalah Pupuh Raehan yang dikembangkan oleh Yus Wiradiredja. Pupuh Raehan merupakan bentuk pengembangan pupuh tradisional yang tetap mempertahankan struktur dasar, namun dikemas dengan pendekatan musikal yang lebih fleksibel dan komunikatif. Integrasi unsur musik modern seperti pop dan latin dalam Pupuh Raehan menjadikannya lebih menarik dan mudah diterima oleh generasi muda (Rizky Irawan et al., 2022).

Pupuh Raehan memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur tradisional dan modern dalam satu kesatuan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Pupuh Raehan dalam pembelajaran dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap seni tradisional serta membantu mereka dalam memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Yusup & Nuraeni, 2024). Selain itu, pendekatan kreatif dalam pembelajaran seni juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengekspresikan diri.

Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan pembelajaran digital-interaktif dengan seni tradisional inovatif seperti Pupuh Raehan masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran atau kajian terhadap seni tradisional secara terpisah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut, terutama dalam konteks pendidikan vokasional yang memiliki karakteristik berbeda dengan pendidikan umum.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan budaya lokal secara efektif. Model pembelajaran tersebut diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat memperkuat identitas budaya serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan yang mengintegrasikan tiga aspek utama, yaitu teknologi digital, seni tradisional, dan inovasi musikal. Pendekatan ini memberikan perspektif baru dalam pembelajaran seni budaya yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan kultural. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki implikasi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif. Dengan memanfaatkan teknologi digital, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain, integrasi budaya lokal dalam pembelajaran juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat identitas budaya siswa serta menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya bangsa.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan dalam pembelajaran seni budaya di SMK serta mengkaji implikasinya terhadap peningkatan keterlibatan, pemahaman, dan penguatan identitas budaya siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran seni yang inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan di era digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif-analitis untuk mengkaji secara mendalam penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan dalam pembelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual, naturalistik, dan menyeluruh berdasarkan pengalaman serta interaksi yang terjadi di dalam kelas. Desain deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis proses dan hasil penerapan model pembelajaran, sedangkan pendekatan analitis digunakan untuk menafsirkan data yang diperoleh sehingga menghasilkan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti (Creswell, 2014).

Penelitian dilaksanakan di SMK KP Baros Arjasari, Kabupaten Bandung, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu adanya pembelajaran seni budaya yang memuat materi pupuh Sunda. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 selama kurang lebih tiga bulan, dimulai dari tahap persiapan hingga tahap analisis data. Pemilihan waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran seni

budaya di sekolah sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Perhotelan yang berjumlah 30 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Pertimbangan yang digunakan adalah bahwa siswa kelas tersebut telah menerima materi pembelajaran seni budaya, khususnya pupuh Sunda, sehingga memiliki pengalaman awal yang dapat menjadi dasar dalam mengkaji perubahan yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan.

Selain siswa sebagai subjek utama, penelitian ini juga melibatkan beberapa informan kunci yang berperan sebagai sumber data tambahan untuk memperkaya hasil penelitian. Informan tersebut terdiri atas guru mata pelajaran Seni Budaya yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran, wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang memberikan informasi terkait kebijakan pembelajaran, serta beberapa siswa yang dipilih secara representatif untuk memberikan informasi lebih mendalam melalui wawancara. Guru Seni Budaya yang menjadi informan utama adalah guru yang secara langsung mengajar materi pupuh di kelas X dan memiliki pengalaman dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum berperan sebagai informan pendukung yang memberikan gambaran mengenai kebijakan dan dukungan sekolah terhadap pembelajaran berbasis teknologi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas siswa, interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan media digital dalam pembelajaran. Observasi dilakukan secara partisipatif, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam situasi pembelajaran untuk memperoleh data yang lebih akurat dan mendalam. Data hasil observasi dicatat dalam lembar observasi yang telah disusun sebelumnya berdasarkan indikator keterlibatan, partisipasi, dan aktivitas siswa.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada informan yang telah ditentukan. Wawancara semi-terstruktur dipilih karena memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk menggali informasi secara lebih mendalam sesuai dengan respons yang diberikan oleh informan (Moleong,

2017). Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta persepsi terhadap efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk mengetahui pengalaman belajar, tingkat pemahaman, serta respons mereka terhadap pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan. Selain itu, wawancara dengan wakil kepala sekolah dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kebijakan sekolah dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung yang meliputi foto kegiatan pembelajaran, video praktik siswa, perangkat pembelajaran, serta hasil tugas siswa. Data dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara serta memberikan bukti visual terhadap proses dan hasil pembelajaran yang berlangsung. Dokumentasi juga membantu peneliti dalam melakukan analisis data secara lebih mendalam dan objektif.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, seperti tingkat keterlibatan, perhatian, partisipasi, dan interaksi. Pedoman wawancara disusun berdasarkan tujuan penelitian dan digunakan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai alat untuk merekam data visual yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran seni budaya, khususnya pada materi pupuh Sunda. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan meliputi penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan di kelas serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan pencatatan data secara sistematis untuk memudahkan proses analisis.

Tahap terakhir adalah analisis data yang dilakukan secara berkelanjutan selama dan setelah proses pengumpulan data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Reduksi

data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel untuk memudahkan pemahaman terhadap data yang diperoleh. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap berdasarkan pola dan hubungan yang ditemukan dalam data.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan, yaitu siswa, guru, dan pihak sekolah. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga melakukan member check kepada informan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kondisi yang sebenarnya di lapangan (Lincoln & Guba, 1985).

Selain menjaga keabsahan data, penelitian ini juga memperhatikan aspek etika penelitian. Peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah sebelum melakukan penelitian. Seluruh informan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian serta dijamin kerahasiaan identitasnya. Partisipasi informan dalam penelitian ini bersifat sukarela dan tidak ada paksaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat dilaksanakan secara objektif, transparan, dan bertanggung jawab.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis serta teknik pengumpulan data yang sistematis, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang valid dan komprehensif mengenai penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan dalam pembelajaran seni budaya di SMK. Metode penelitian yang digunakan juga diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai proses dan hasil pembelajaran, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya maupun bagi praktisi pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan relevan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan memberikan perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran seni budaya di SMK. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada peningkatan keterlibatan siswa, tetapi juga pada aspek pemahaman materi, partisipasi aktif, keterampilan praktik, serta perkembangan sikap siswa terhadap

budaya lokal. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum penerapan model pembelajaran digital-interaktif, proses pembelajaran seni budaya cenderung berlangsung secara konvensional. Guru lebih dominan dalam menyampaikan materi melalui metode ceramah dan penugasan, sementara siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi yang terjadi di kelas masih terbatas, sehingga suasana pembelajaran terlihat monoton dan kurang menarik. Sebagian siswa terlihat tidak fokus, bahkan beberapa di antaranya menunjukkan sikap kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pupuh serta minimnya partisipasi dalam kegiatan praktik.

Setelah diterapkannya model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam dinamika pembelajaran. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, audio pupuh, serta demonstrasi praktik memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan mengamati, menirukan, dan mempraktikkan materi yang dipelajari. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan peningkatan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Mereka terlihat lebih fokus saat menyimak video pembelajaran dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan praktik. Selain itu, interaksi antara siswa dan guru juga mengalami peningkatan. Siswa mulai berani untuk bertanya, mengemukakan pendapat, serta berdiskusi dengan teman sekelas. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital-interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan partisipatif.

Hasil pengukuran terhadap keterlibatan, pemahaman, dan partisipasi siswa menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Data tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1.**  
**Peningkatan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa**

Pengukuran	Sebelum (N=30)	Sesudah (N=30)
Rata-rata keterlibatan (%)	58	85
Rata-rata pemahaman (%)	62	88
Partisipasi aktif (%)	55	90

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata keterlibatan siswa meningkat sebesar 27%, dari 58% menjadi 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Rata-rata pemahaman siswa juga meningkat sebesar 26%, dari 62% menjadi 88%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, partisipasi aktif siswa mengalami peningkatan sebesar 35%, dari 55% menjadi 90%, yang menunjukkan bahwa siswa lebih berani untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Selain indikator kuantitatif tersebut, peningkatan juga terlihat pada aspek keterampilan praktik siswa dalam membawakan Pupuh Raehan. Sebelum penerapan model pembelajaran, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami pola irama dan intonasi pupuh. Namun setelah menggunakan media audio dan video, siswa lebih mudah menirukan dan mempraktikkan materi yang dipelajari. Hal ini terlihat dari peningkatan kualitas penampilan siswa, baik dari segi ketepatan nada, kelancaran, maupun ekspresi.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan adanya perubahan persepsi terhadap pembelajaran pupuh Sunda. Sebelum penerapan model pembelajaran digital-interaktif, siswa cenderung menganggap pupuh sebagai materi yang sulit dan membosankan. Salah satu siswa menyatakan:

*"Sebelumnya saya merasa pupuh itu sulit karena banyak aturan dan harus dihafal, jadi kurang tertarik untuk belajar."*

Namun setelah diterapkannya model pembelajaran digital-interaktif, siswa menunjukkan respons yang lebih positif. Salah satu siswa menyatakan:

*"Sekarang lebih mudah dipahami karena ada video dan musiknya, jadi bisa langsung lihat dan dengar contohnya."*

Siswa lain juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan:

*"Belajarnya jadi tidak membosankan karena ada praktik langsung dan bisa ikut menyanyi bersama teman-teman."*

Selain itu, beberapa siswa juga menyatakan bahwa mereka menjadi lebih percaya diri dalam menampilkan pupuh di depan kelas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek afektif siswa, khususnya dalam hal kepercayaan diri dan keberanian untuk tampil.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa penggunaan media digital membantu dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Salah satu pernyataan guru adalah:

*"Dengan media video dan audio, siswa lebih cepat memahami materi karena ada contoh yang jelas dan bisa diulang."*

Guru juga mengungkapkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran:

*"Siswa sekarang lebih banyak bertanya dan mencoba sendiri, tidak hanya menunggu penjelasan dari guru."*

Selain itu, guru juga mengamati adanya peningkatan kreativitas siswa dalam membawakan pupuh. Beberapa siswa mampu mengembangkan gaya mereka sendiri dalam menyanyikan Pupuh Raehan, seperti menambahkan ekspresi atau variasi nada tanpa menghilangkan struktur dasar pupuh. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan reproduksi, tetapi juga mendorong kreativitas siswa.

Hasil dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias saat mengikuti kegiatan praktik dan menunjukkan ekspresi yang lebih baik saat menampilkan pupuh. Selain itu, penggunaan media digital juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak monoton.

Temuan lain dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap pentingnya budaya lokal. Hal ini terlihat dari perubahan sikap siswa yang mulai menunjukkan ketertarikan terhadap seni pupuh serta keinginan untuk mempelajarinya lebih lanjut. Salah satu siswa menyatakan:

*"Saya jadi tahu kalau pupuh itu bagian dari budaya kita, jadi harus dipelajari dan dijaga."*

Siswa lain juga menyatakan:

*“Sekarang saya lebih bangga karena bisa membawakan pupuh, ternyata budaya kita tidak kalah menarik.”*

Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap positif terhadap pelestarian budaya lokal. Mereka mulai menyadari bahwa seni tradisional perlu dilestarikan agar tidak hilang di tengah perkembangan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan kesadaran budaya siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di SMK. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek keterlibatan, pemahaman, partisipasi, keterampilan praktik, serta kesadaran budaya siswa. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa serta memperkuat identitas budaya mereka. Model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran seni budaya yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran seni budaya. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Media pembelajaran berbasis audio-visual memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih konkret melalui kombinasi unsur visual, auditori, dan praktik langsung.

Peningkatan keterlibatan siswa sebagaimana terlihat pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam konteks ini, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui eksplorasi materi maupun praktik secara langsung. Hal ini sejalan

dengan pendekatan pembelajaran modern yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Dari sisi pemahaman, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Pupuh Raehan. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena adanya visualisasi dan contoh konkret yang disajikan melalui media digital. Hal ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan adanya perubahan persepsi siswa terhadap pembelajaran seni budaya. Jika sebelumnya pupuh dianggap sulit dan kurang menarik, maka setelah diterapkan pembelajaran digital-interaktif, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Perubahan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari perspektif guru, penerapan model pembelajaran ini juga memberikan dampak positif, terutama dalam hal efektivitas penyampaian materi. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Perubahan peran ini mencerminkan adanya pergeseran paradigma pembelajaran menuju pendekatan student-centered learning yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

Lebih lanjut, pembelajaran berbasis Pupuh Raehan juga terbukti mampu memperkuat identitas budaya siswa. Integrasi unsur budaya lokal dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengenal dan mengapresiasi budaya mereka sendiri. Pupuh Raehan sebagai bentuk inovasi seni tradisional yang menggabungkan unsur modern menjadi lebih relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mampu menjembatani antara budaya lokal dan budaya global.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah sampel yang terbatas dan ketersediaan fasilitas teknologi yang belum merata. Selain itu, kesiapan guru dalam menguasai teknologi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran digital-interaktif. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak untuk meningkatkan kualitas sarana dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan seni tradisional melalui model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan merupakan pendekatan yang

efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperkuat identitas budaya siswa. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital, tetapi juga memiliki kontribusi penting dalam pelestarian budaya lokal.

## KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran digital-interaktif berbasis Pupuh Raehan di SMK KP Baros Arjasari menunjukkan potensi yang signifikan dalam penguatan identitas budaya siswa. Integrasi antara seni pupuh Sunda dan media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Model pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai strategi pedagogik, tetapi juga sebagai upaya revitalisasi seni tradisional dalam konteks pendidikan vokasional. Dengan pendekatan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, Pupuh Raehan dapat menjadi media efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa SMK tanpa mengabaikan karakteristik dan kebutuhan mereka sebagai generasi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Burnard, P., & White, J. (2008). Creativity and performativity: Counterpoints in British and Australian education. *British Educational Research Journal*, 34(5), 667-682. <https://doi.org/10.1080/01411920802223908>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Habel Nain Samongilailai, & Aldrin Budi Utomo. (2024). Strategi melestarikan budaya Indonesia di era modern. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(4), 157-168. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i4.376>
- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2016). Infusing creativity and technology in 21st century education: A systemic view for change. *Educational Technology & Society*, 19(3), 27-37.
- Hwang, G.-J., & Wu, P.-H. (2014). Applications, impacts and trends of mobile technology-enhanced learning: A review of 2008-2012 publications. *Educational Technology & Society*, 17(2), 65-80.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Multikultural berbasis kesenian tradisional sebagai sarana penguatan identitas budaya. (2025). *Annajah Journal*.
- Puspitasari, I., Astuti, R. K., & Hafidah, A. S. (2016). Pelatihan seni tari tradisional dalam penguatan karakter budaya. *Journal of Social Empowerment*, 1(1), 45-52.
- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-22. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0074-8>
- Ramdani, R. F., Heriyawati, Y., & Herdini, H. (2022). Korelasi praktik sosial Pierre Bourdieu dalam karier kesenimanan Yus Wiradiredja. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), 204-214. <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.34745>
- Rizky Irawan, R., Sutanto, T. S., & Gunawan, I. (2022). Pupuh sinom raehan karya Yus Wiradiredja dilihat dari dinamika perkembangannya. *Jurnal Seni Musik*, 11(2), 120-130.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Rolisa, S., Karwati, U., & Pendidikan Seni Musik. (n.d.). Pembelajaran seni musik berbasis budaya lokal. *SWARA: Jurnal Antologi Pendidikan Musik*.
- Sawitri, J. I., Barus, C. M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (n.d.). Improving the quality of learning by using interactive learning media. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- UNESCO. (2013). *Creative economy report 2013: Widening local development pathways*. UNESCO Publishing.
- Yusup, A. M., & Nuraeni, L. (2024). Analisis struktur dan nilai moral dalam lirik pupuh album Pupuh Raehan karya Yus Wiradiredja. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5472-5486. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1791>