

## **PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA NADA & IRAMA (ARGA DAI) SEBAGAI PENGENALAN MUSIK NUSANTARA UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Tri Hartanti<sup>1</sup>, Muflikhul Khaq<sup>2</sup>, Titi Anjarini<sup>3</sup>.  
e-mail: [trihartanti@gmail.com](mailto:trihartanti@gmail.com), [muflikhul.khaq@umpwr.ac.id](mailto:muflikhul.khaq@umpwr.ac.id), [anjarini@umpwr.ac.id](mailto:anjarini@umpwr.ac.id),  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo

### **Abstrak**

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) sebagai pengenalan musik nusantara untuk kelas IV Sekolah Dasar, menguji kelayakan dan keefektifan media. Teknik purposive sampling digunakan untuk menentukan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Pengujian yang dilakukan untuk menilai media meliputi uji kelayakan dan uji keefektifan media. Data dianalisis meliputi analisis data awal berupa Uji normalitas data (Chi Kuadrat) dan analisis data akhir berupa Uji t serta Uji N-gain. Simpulan dalam penelitian yaitu produk divalidasi oleh ahli materi dan memperoleh skor persentase sebesar 93,75% dan oleh ahli media memperoleh skor persentase sebesar 90,62% termasuk dalam kriteria sangat layak. Angket tanggapan guru dan siswa pada media masing-masing sebesar skor persentase 95% dan 89,32%, atau termasuk dalam kriteria sangat layak. Keefektifan media diperoleh dengan menganalisis perbandingan perolehan tes awal dan tes akhir melalui uji-t berpasangan. Pengujian memperoleh nilai  $t_{hitung} = 14,68 > t_{tabel} = 2,079$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Dalam bentuk kalimat dinyatakan media Ular Tangga Nada & Irama teruji efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar SBdP, khususnya pada materi lagu nusantara. Saran dalam penelitian ini adalah guru diharapkan mampu mengembangkan media serupa sebagai bentuk inovasi pengembangan media pembelajaran.

**Kata kunci:** Lagu Nusantara, Media Ular Tangga, SBdP

### **Abstract**

*This study aims to develop the Snake Scales & Rhythm Media (Arga Dai) as an introduction to Indonesian music for the fourth grade of elementary school, to test the feasibility and effectiveness of the media. Purposive sampling technique was used to determine the research sample. Data collection techniques in research are interviews, questionnaires, tests and documentation. The tests carried out to assess the media include a feasibility test and a media effectiveness test. The data analyzed included the initial data analysis in the form of data normality test (Chi Squared) and final data analysis in the form of t-test and N-gain test. The conclusion in the study is that the product was validated by material experts and obtained a percentage score of 93.75% and by media experts it was obtained a percentage score of 90.62% which was included in the very feasible criteria. The teacher and student questionnaire responses to the media were respectively 95% and 89.32%, or included in the very feasible criteria. The effectiveness of the media is obtained by analyzing the comparison of the acquisition of the initial test and the post-test through paired t-test. The test obtains the value of  $t_{count} = 14.68 > t_{table} = 2.079$  then  $H_0$  is rejected or  $H_a$  is accepted. In the form of a sentence, it is stated that the Snake Ladder & Rhythm media has been tested to be effective and suitable to be used to improve SBdP learning outcomes, especially in the material for Indonesian songs. Suggestions in this study are teachers are expected to be able to develop similar media as a form of innovation in developing learning media.*

**Keywords:** Nusantara Song, Snakes and Ladders Media, SBdP

## Pendahuluan

Indonesia memiliki beragam suku dan budaya yang membawa ciri khas dan makna sendiri bagi suku tersebut, keanekaragaman meliputi: adat istiadat, agama, bahasa, kesenian, kerajinan, keterampilan daerah, dan masih banyak kekhasan dari masing masing daerah yang tersebar di penjuru Indonesia. Keanekaragaman tersebut merupakan warisan dari nenek moyang yang secara esensial didalamnya terdapat nilai-nilai budaya yang menjadi representasi jati diri bangsa. Pendidikan ditujukan untuk menjadi wadah siswa untuk menimba ilmu secara formal (Afandi, 2015). Dalam jenisnya terdapat jenis pendidikan formal atau pendidikan yang mempunyai dasar berupa kurikulum nasional yang digunakan sebagai pedoman bagi seorang guru (Atmoko, S., 2016) Seperti yang telah dikemukakan oleh (Sukmadinata, N., 2005) bahwa pendidikan merupakan suatu wadah interaksi antara pendidikan dan siswa untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam lingkungan tersebut. Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 menyatakan bahwa Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar. Muatan ini mempunyai tujuan utama untuk mendukung proses pengembangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan khususnya pada kemampuan pemahaman dan ketrampilan seni dan budaya. Kemampuan dalam berkreasi dan apresiasi menjadi dasar yang harus dimiliki siswa, karena siswa secara alami membawa potensi tersebut dan sekolah bertugas untuk membimbing pengembangannya agar optimal.

Faktanya mata pelajaran seni budaya dan prakarya mempunyai dampak positif bagi guru dan siswa (Cahyo, A., 2011). Dampak positif bagi guru dalam mengajar mata pelajaran seni budaya dan prakarya kepada siswa ialah dapat menjadikan guru lebih kreatif, dapat mengetahui bakat siswa (Fatria, 2018). Sedangkan pelajaran seni budaya dan prakarya juga mempunyai dampak positif bagi siswa. (Susanto, 2016) berpendapat tentang dampak positif bagi siswa dalam mempelajari seni budaya dan prakarya bertujuan agar memiliki kemampuan yang meliputi, siswa dapat mengetahui persepsi dan manfaat mempelajari seni budaya, dapat menghargai seni budaya, menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif dalam bidang seni budaya dan dapat ikut serta di dalam bidang seni budaya baik dalam tingkat, daerah, nasional maupun internasional (Marlina, 2016). Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran seni budaya dan prakarya yang diterapkan di SDN 1 Tunggalroso belum berjalan dengan maksimal.

Penelitian yang mempunyai tujuan dan variabel yang sejalan dengan ini adalah penelitian oleh Aini Indriasih pada tahun 2015 berjudul "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas III SD". Hasil penelitian menyatakan ketercapaian hasil belajar siswa menjadi meningkat ketika media ular tangga digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan: (1) keaktifan siswa dalam pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat aktif. Keaktifan siswa tampak pada proses pembelajaran mengisi kartu dan menjawab pertanyaan; (2) keterampilan proses siswa termasuk dalam kriteria sangat terampil, hal ini diamati pada kegiatan mengisi pertanyaan di LKS dan menilai antarsiswa; (3) keaktifan siswa memiliki kontribusi pada perolehan belajar siswa dengan nilai sig 64,8 % dan memiliki sumbangan dalam bentuk persentase 35,2%; (4) keterampilan proses memiliki kontribusi pada perolehan belajar siswa dalam bentuk persentase 61,6% (Indriasih, 2015)

Berdasarkan kegiatan observasi awal untuk pengumpulan informasi dimulai pada tanggal 14 Mei 2020 pada kelas IV di SDN 1 Tunggalroso, dan disimpulkan beberapa kendala yang teramati. Kendala tersebut disusun sebagai berikut: (1) Penggunaan sumber belajar masih terbatas hanya berupa buku siswa. (2) Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. (3) Pada materi seni musik khususnya lagu daerah, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Kenyataannya, selama pengamatan banyak siswa yang sering mengeluh bosan dan monoton dalam pembelajarannya, karena belum ada media penunjang dalam proses pembelajaran dan siswa hanya diminta menyanyikan berulang-ulang satu lagu nusantara dengan tarian lagu tersebut tanpa diminta mengganti dengan lagu nusantara yang lain. (4) Rendahnya motivasi belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sebabkan oleh metode yang diterapkan oleh pendidik bersifat konvensional sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik tidak optimal. Hal tersebut dapat di atasi dengan penggunaan dan inovasi media yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran, contoh media tersebut adalah media ular tangga nada dan irama (Prastowo, 2017).

Media dapat digunakan efektif jika memuat lirik dan lagu yang dapat diakses secara mandiri. Selain itu guru juga dapat berperan sebagai pengantar lagu dengan mengajari bernyanyi (Listriana, D., 2016). Hal tersebut sesuai dengan pengertian media oleh (Azhar, 2011) yang menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang berbentuk nyata atau fisik yang bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam pembelajaran. Contoh bentuk media adalah lagu atau suara, gambar, rekaman, video, komputer dan lain-lain. Fungsi utama dari media adalah menyampaikan materi ajar kepada siswa agar menjadi stimulus yang merangsang kemampuan berpikir, minat dan perasaan (Daryanto., 2016). Media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kualitas hasil belajar siswa. Media yang tepat disusun sesuai dengan kebutuhan siswa, kebutuhan akan materi dan memperhatikan unsur penggunaan. Upaya untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN Tunggalroso kelas IV adalah dengan menggunakan media ular tangga nada dan irama.

Penggunaan media Ular tangga sangat sederhana yaitu siswanya melemparkan dadu keatas lalu melihat hasilnya, selanjutnya siswa menjalankan pion sesuai hasil dadu yaitu berjalan sesuai angka yang ada di papan selanjutnya (Setiawan, 2014). Apabila saat berhenti terdapat tangga maka siswa naik keatas tetapi apabila siswa menemukan kepala ular maka turun dan mengambil kartu soal yang sudah disediakan guru yang berisi materi tentang Lagu Nusantara dan siswa diminta untuk menyanyikan serta menjelaskan maknanya. Dengan demikian penggunaan media ular tanggadiharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam pembelajaran SBdP khususnya pada materi seni musik lagu nusantara. Media disusun mempunyai tujuan utama memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara kreatif dan memberikan pembelajaran yang berkesan, sehingga permasalahan pembelajaran dapat teratasi (Pramudita, 2016).

## **Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian R&D (Research and Development) atau pengembangan. Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu mendeskripsikan keefektifan dan kelayakan pada media yang dikembangkan atau inovasi pengembangan. Inovasi pengembangan tersebut bertujuan agar memberikan kemudahan penyampaian informasi dan solusi atas permasalahan yang ditemukan. (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa penelitian pengembangan mempunyai ciri khusus yaitu membuat inovasi atau menciptakan produk baru serta menguji produk tersebut dalam standar efektif dan layak digunakan. Dalam penelitian ini media Ular Tangga Nada & Irama menjadi novasi produk yang dikembangkan khususnya pada kelas IV SD untuk pembelajaran pengenalan musik nusantara. Tahap pengembangan dalam penelitian adalah model Borg and Gall ((Pratiwi, Y., I. & Nusantarariya, 2017). Model tersebut mempunyai langkah pengembangan sebagai berikut: 1) mengumpulkan informasi dan memecahkan permasalahan, 2) mengumpulkan sumber data permasalahan, 3) mendesain produk baru, 4) memvalidasi desain produk baru, 5) merevisi desain produk baru, 6) pengujian skala kecil, 7) merevisi produk baru, 8) pengujian skala besar atau pemakaian, 9) merevisi produk baru, dan 10) produksi massal produk baru. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu: metode wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi (Santoso, I., 2018) Menggunakan instrumen penelitian yaitu: lembar wawancara, angket validasi ahli media dan materi serta lembar penilaian oleh praktisi (guru SD), dan angket respon siswa.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil**

#### **Pengembangan Media Arga Dai**

Penelitian ini menciptakan sebuah produk baru yaitu sebuah Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) yang digunakan sebagai media pembelajaran SBdP materi Lagu Nusantara. Desain produk media sebagai berikut

1. Halaman Ular Tangga, berisi papan desain ular tangga, berupa peta Indonesia dengan kotak-kotak sesuai dengan jumlah provinsi yang ada, kompas, judul permainan, serta logo.



**Gambar 1 Halaman Ular Tangga Nada & Irama**

2. Kotak Ular Tangga, berisi nomor dan panah penunjuk pada masing-masing provinsi yang ada, menunjukkan lagu daerah yang sesuai dengan provinsi yang ditunjuk.



**Gambar 2 Kotak Ular Tangga**

3. Kartu Lagu, berisi lirik lagu, nada, tempo dan asal daerah lagu. Lagu dipilih sesuai dengan lagu yang umum dinyanyikan sebagai lagu daerah Indonesia. Lagu dapat terkoneksi dengan *youtube* dengan menggunakan link atau scan barcode.

**Bugong Jeumpa**  
(Nanggroe Aceh Darussalam)

Ba ngong jeumpa ba ngong jeumpa me dah di A cah  
Ba ngong tale beh te le beh in dah la gha ma  
Pu tih ku ngong me jam pu mi rah  
Kite mang si a lah ci dah that ru pa  
Lam sinar bu dan lam sinar bu dan o ngon pu a yon  
Ru roh me su son me su son ngong ma la ma la  
Ma ngat that me be'i me ngat ta thim com  
Le pah that ha rum si bu ngong jeum pa

Tempo: Andante (Sedang)

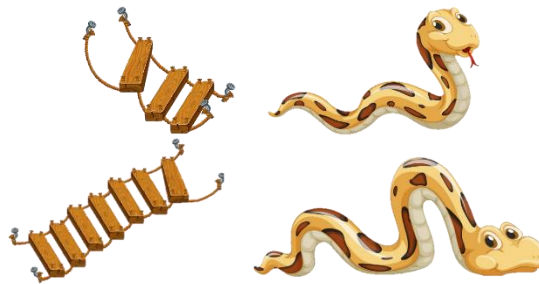
**Gambar 3 Kartu Lagu**

4. Barcode, berisi barcode ata kode digital *biner* dari *link youtube*, ketika discan maka secara otomatis akan terkoneksi dan memutar video lagu daerah di *youtube*



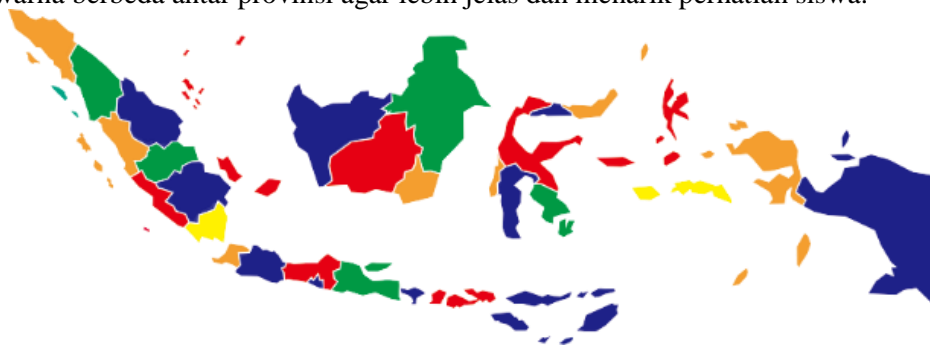
**Gambar 4 Barcode**

5. Konsep Ular Tangga, berisi ular atau tanda untuk berpindah pada kotak sebelumnya dan tangga atau tanda untuk berpindah pada kotak setelahnya.



**Gambar 5 Konsep Ular Tangga**

6. Konsep peta Indonesia, berisi peta Indonesia yang menunjukkan pembagian provinsi yang ada di Indonesia, peta dibuat dalam bentuk lego atau berbentuk kotak-kotak kasar dengan garis batas dan warna berbeda antar provinsi agar lebih jelas dan menarik perhatian siswa.



**Gambar 6 Menu Materi**

### **Kelayakan Produk**

Pengujian produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket penilaian. Rekap perolehan angket sebagai berikut.

#### **a. Validasi Ahli Materi**

Penilaian materi Lagu Nusantara dinilai oleh Rumiya, S. Pd. Guru SDN 1 Tunggalroso. Penilaian materi Lagu Nusantara meliputi indikator 1) penyesuaian dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan; 2) penyesuaian materi dengan pola pikir siswa; 3) penyesuaian soal terhadap materi; 4) penyesuaian materi dengan gambar. Hasil penilaian ahli materi terhadap Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) pada indikator penyesuaian dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan memperoleh skor 4; Indikator penyesuaian materi dengan pola pikir siswa IV SD memperoleh skor 4; Indikator penyesuaian penyajian materi dengan teknik mengajar memperoleh skor 4; Indikator penyesuaian penyajian materi dengan karakteristik siswa kelas IV SD memperoleh skor 4; Indikator penyesuaian penyajian materi dengan kebutuhan media oleh siswa memperoleh skor 3; Indikator

penyesuaian penyajian materi dengan urutan penyampaian memperoleh skor 3; Indikator penyesuaian penyajian materi dengan tema di buku siswa dan guru memperoleh skor 4; dan Indikator penyesuaian penyajian materi dengan bahasa komunikatif siswa kelas IV SD memperoleh skor 4. Skor keseluruhan adalah 30 dari 32. Berdasarkan penilaian ahli materi maka dapat diketahui nilai secara keseluruhan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) adalah 93,75% dengan kategori sangat layak.

**b. Validasi Ahli Media**

Penilaian Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) dinilai oleh Suyoto, M.Pd. dosen Fakultas Ilmu Pendidikan. Penilaian Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) meliputi indikator 1) Media sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran; 2) Menyesuaikan dengan perkembangan pola pikir siswa; 3) Kemudahan penggunaan media; 4) Menarik dalam bentuk dan desain. Hasil penilaian ahli media terhadap Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) pada indikator desain Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) yang dikembangkan menarik perhatian siswa memperoleh skor 3; Indikator desain Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) untuk materi SBDP sesuai dengan karakter siswa memperoleh skor 4; Indikator ukuran Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) untuk materi SBDP telah sesuai dengan kebutuhan siswa memperoleh skor 3; Indikator komposisi warna Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) untuk materi SBDP telah sesuai memperoleh skor 4; Indikator pemilihan bahan Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) untuk materi SBDP telah sesuai memperoleh skor 4; Indikator media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) untuk materi SBDP mudah dikelola memperoleh skor 3; Indikator media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) untuk materi SBDP mudah perawatannya memperoleh skor 4; dan Indikator media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) untuk materi SBDP mudah digunakan memperoleh skor 4. Skor keseluruhan adalah 29 dari 32. Berdasarkan penilaian ahli media maka dapat diketahui nilai secara keseluruhan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) adalah 90,62% termasuk kriteria sangat layak.

**Keefektifan Produk**

Tahap uji coba pemakaian produk Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) dilakukan dalam bentuk uji coba pada kelompok besar dengan didahului pengujian kelompok kecil.

**a. Uji Coba Kelompok Kecil**

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan kepada sampel dari penelitian yaitu siswa kelas V SDN Tunggalroso 1. Sampel ditentukan dengan mengambil sampel yang dapat memberikan kontribusi besar dan maksimal dengan menentukan terlebih dahulu kriteria yang sesuai atau disebut dengan teknik *purposive sampling* (Arikunto, 2013). Pada uji coba kelompok kecil, penelitian ini melakukan pengambilan sampel dengan memilih siswa berdasarkan taraf intelektual yang berbeda. Banyaknya sampel yang digunakan pada uji kelompok kecil adalah 6 siswa yang terbagi atas masing-masing 2 siswa pada taraf intelektual tinggi, sedang, dan rendah (Prestisa, 2013). Tahap uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melakukan pengenalan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) kepada siswa. Peneliti dan guru bersama-sama melakukan pengamatan dan pembelajaran penggunaan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai). Selain itu, siswa diarahkan untuk memberikan tanggapan terhadap penggunaan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) yang telah dilakukan dalam pembelajaran.

Berdasarkan angket respon kelompok kecil dideskripsikan 1) Pernyataan penampilan Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk memainkan dan menggunakannya sebagai media memperoleh skor 21; 2) Pernyataan media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) sesuai dengan KI dan KD buku, dan indikator pembelajaran memperoleh skor 23; 3) Pernyataan Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) memberikan kemudahan penggunaan dan mampu dipahami siswa Sekolah Dasar memperoleh

skor 22; 4) Pernyataan Desain Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) variatif dan dapat menarik perhatian siswa memperoleh skor 24; 5) Pernyataan media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh skor 23; 6) Pernyataan Media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) membuat siswa lebih percaya diri saat bercerita memperoleh skor 21; 7) Pernyataan dengan adanya Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) ini memudahkan dalam proses pembelajaran SBDP memperoleh skor 22; 8) Pernyataan media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) memotivasi siswa untuk SBDP memperoleh skor 22; 9) Pernyataan langkah-langkah penggunaan media Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) mudah dimengerti memperoleh skor 21; 10) Pernyataan jumlah kotak Ular Tangga Nada & Irama (ARGADAI) sudah sesuai memperoleh skor 22.

Hasil penilaian angket Respon Siswa pada uji kelompok kecil memperoleh skor 221 dari total 240, atau dalam bentuk persentase sebesar 90,62%. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa setuju dengan penggunaan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai). Sehingga Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) praktis dan berhasil digunakan dalam uji kelompok kecil dan selanjutnya dapat diujikan pada uji kelompok besar.

#### b. Hasil Uji Coba Pemakaian

Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) tervalidsi dan sudah direvisi kemudian diuji cobakan ke siswa. Pengujian produk atau media oleh siswa kelas IV SDN 1 Tunggalroso. Uji coba pemakaian Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) bertujuan untuk memperoleh hasil nilai SBDP siswa materi Lagu Nusantara yang diperoleh dari Pretest dan Posttest menggunakan media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai). Nilai hasil belajar siswa dengan pemakaian Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) di kelas dapat dilihat pada diagram batang berikut.

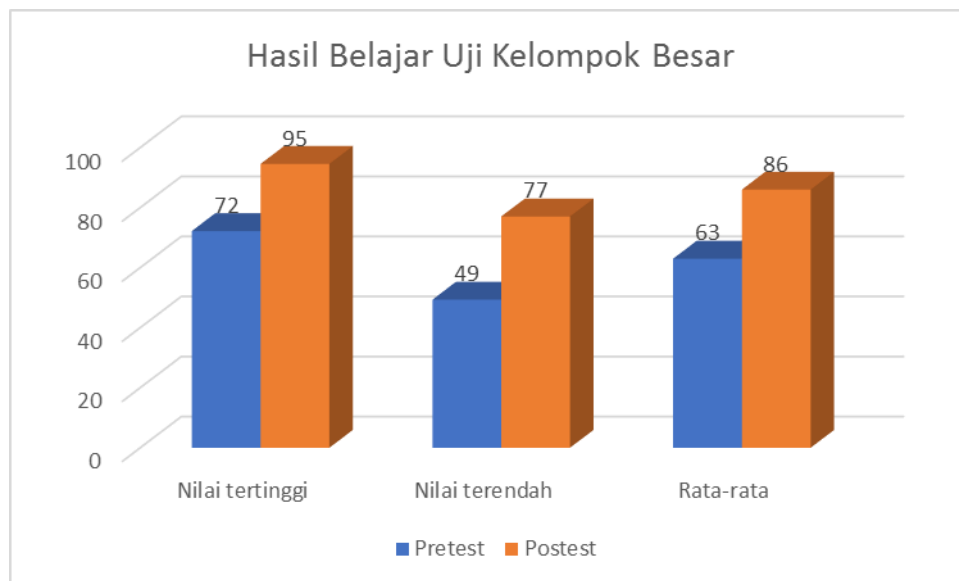


Diagram 1 Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian

Dari hasil pengolahan data, dapat dideskripsikan bahwa Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) rata-rata hasil belajar Lagu Nusantara pada siswa kelas IV SDN 1 Tunggalroso dengan jumlah 22 siswa meningkat. Peningkatan diperoleh dengan mengamati jumlah siswa yang memperoleh nilai mata pelajaran SBDP di atas KKM (75). Rerata nilai sebelum penggunaan Media UlarTangga Nada & Irama (Arga Dai) Pretest adalah 63 dan rata-rata nilai setelah menggunakan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) Posttestadalah 86. Sehingga penggunaan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) dalam uji kelompok besar dikatakan berhasil.

Hasil uji T dan N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil *Paired t-Test* Kelompok Besar

<b>t-Test: Paired Two Sample for Means</b>		
	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
<b>Mean</b>	89,90476	68,83117
<b>Variance</b>	26,24468	45,43974
<b>Observations</b>	22	22
<b>Pearson Correlation</b>	0,381523	
<b>Hypothesized Mean Difference</b>	0	
<b>df</b>	21	
<b>t Stat</b>	14,68041	
<b>P(T&lt;=t) one-tail</b>	8,14E-13	
<b>t Critical one-tail</b>	1,720743	
<b>P(T&lt;=t) two-tail</b>	1,63E-12	
<b>t Critical two-tail</b>	2,079614	

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan hasil *uji t* pada kelompok besar diperoleh nilai  $t_{hitung} = 14,68$  dan  $t_{tabel} = 2,079$ . Atau diperoleh  $t_{hitung} = 14,68 > t_{tabel} = 2,079$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau diartikan bahwa Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) efektif untuk meningkatkan hasil belajar SBDP kelas IV Lagu Nusantara.

Tabel 2 Hasil analisis *Uji N-gain*

	<b>Rata-rata</b>		<b>Gain</b>	<b>N-Gain</b>	<b>Kriteria</b>
	Pretest	Posttest			
<b>Kelompok Kecil</b>	69,37	82,62	13,25	0,43	Sedang
<b>Kelompok Besar</b>	68,83	89,90	21,07	0,68	Sedang

Berdasarkan penghitungan pada tabel diatas diperoleh nilai *N-gain* pada uji kelompok kecil sebesar 0,43 dengan kriteria sedang, dan pada kelompok besar sebesar 0,68 dengan kriteria sedang.

## Pembahasan

### Pengembangan Produk

Penelitian ini menciptakan sebuah produk baru yaitu sebuah Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) yang digunakan sebagai media pembelajaran SBDP materi Lagu Nusantara yang telah memenuhi spesifikasi media sebagai berikut; 1) memperhatikan tujuan pembelajaran dalam bentuk KI dan KD; 2) penyesuaian bahan ajar; 3) dapat didapatkan dengan mudah pada bahan dan aplikasi yang digunakan ; 4) mendukung penggunaan oleh guru melalui panduan penggunaan; 5) penyesuaian waktu penggunaan; 6) sesuai kemampuan siswa berpikir (Sudjana dan Rivai, 2017:3). Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) ini terdiri atas Halaman Ular Tangg, Kotak Ular Tangga, Kartu Lagu, Barcode, Konsep Ular Tangga, Menu Materi.



## Kelayakan Media Arga Dai

Berdasarkan penilaian ahli materi maka dapat diketahui nilai secara keseluruhan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) adalah 93,75% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian ahli materi maka dapat diketahui nilai secara keseluruhan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) adalah 93,75% dengan kategori sangat layak. Guru dan siswa memberikan respon terhadap media dengan skor masing-masing 95% dan 89,32%, atau termasuk dalam kategori sangat layak.

## Keefektifan Media Arga Dai

Berdasarkan hasil uji nilai pretest dan posttest pada kelompok besar diperoleh nilai sig. sebesar 0,200 dan 0,200 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji Hipotesis menunjukkan hasil uji t pada kelompok besar diperoleh nilai  $= 14,68 > = 2,079$  maka diartikan bahwa Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) efektif untuk meningkatkan hasil belajar SBDP kelas IV Lagu Nusantara. Selain itu diperoleh nilai N-gain pada kelompok besar sebesar 0,68 dengan kriteria sedang. Sehingga disimpulkan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pembelajaran SBDP dengan signifikansi yang baik.

## Simpulan

1. Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut; 1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; 2) sesuai dengan bahan pelajaran; 3) kemudahan dalam memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakan; 5) tersedia waktu untuk menggunakan; 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa. Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) ini terdiri atas Halaman Ular Tangga, Kotak Ular Tangga, Kartu Lagu, Barcode, Konsep Ular Tangga, Menu Materi. Desain produk dijabarkan sebagai berikut.
2. Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) yang telah dikembangkan perlu diuji kelayakannya melalui 2 tahap uji ahli. Ahli materi memberikan skor 30 dari total 32 atau secara keseluruhan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) mendapat nilai sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak. Ahli media memberikan skor 29 dari total 32 atau secara keseluruhan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) mendapat nilai sebesar 90,62% dengan kategori sangat layak. Selain itu, guru dan siswa memberikan respon terhadap media dengan skor masing-masing 95% dan 89,32%, atau termasuk dalam kategori sangat layak.
3. Uji keefektifan dilihat pada nilai pretest dan posttest uji kelompok besar sebesar 0,200 dan 0,200 atau lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji Hipotesis menunjukkan hasil uji t pada kelompok besar diperoleh nilai  $= 14,68 > = 2,079$  maka diartikan bahwa Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) efektif untuk meningkatkan hasil belajar SBDP kelas IV Lagu Nusantara. Selain itu diperoleh nilai N-gain pada kelompok besar sebesar 0,68 dengan kriteria sedang. Sehingga disimpulkan Media Ular Tangga Nada & Irama (Arga Dai) efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pembelajaran SBDP dengan signifikansi yang baik.

## Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 1(1): 77-89.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Atmoko, S., W. (2016). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4(1): 119- 128.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Cahyo, A., N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. FlashBooks.

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media Indonesia.
- Fatria, F. (2018). Sosialisasi Lagu Nusantara Sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2018*, 85-93.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan* 16(2): 127-137.
- Lestari, Myrna Apriany, Elianti Marlina, A. P. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita B. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(02), 134–144.
- Listriana, D., D. (2016). Pengembangan Panduan Praktikum Fisika Berbasis Research Based Learning untuk Mengoptimalkan Domain Kognitif dan Psikomotorik Siswa di SMA Negeri 5 Purworejo. *Jurnal Radiasi. Volume 9 No.2*.
- Pramudita, M. (2016). Pembelajaran Lagu Daerah Dalam Menanamkan Apresiasi Siswa Kelas V Di SD 3 Blimbing Kidul Kabupaten Kudus. *Joyful* 6(1).
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Kencana.
- Pratiwi, Y., I. & Nusarastrya, H. (2017). The Development Of ‘Snake And Ladder’ Learning Media To Enrich Indonesian Vocabulary In Thematic Instructionfor Fourth Grade Students. *International Journal of Elementary Education* 1 (2): 161-167.
- Prestisa, G. (2013). Bentuk Pertunjukan Dan Nilai Estetis Kesenian Terbang Kencur Pada Grup Baitussolikhin Di Desa Bumijawa Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal. *Joyful* 4(1).
- Santoso, I., B. (2018). Pengembangan Media Laktona Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas III SD. *Joyful* 7(1): 55-62.
- Setiawan. (2014). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: Senara. *Jurnal Informatika Mulawarman* 9(2): 24-30.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N., S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Prenada.