

PENGEMBANGAN MEDIA GAME TTL MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Delta Natafia¹, Wahid Ibnu Zaman², Zainal Afandi³

¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

²PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail : [1natafiadelta@gmail.com](mailto:natafiadelta@gmail.com), [2wahidibnu@unpkediri.ac.id](mailto:wahidibnu@unpkediri.ac.id),
[3zafandis69@unpkediri.ac.id](mailto:zafandis69@unpkediri.ac.id)

ABSTRACT

Based on observations and interviews in Grade 1 of SDN Pagung 1, it was found that many students were not familiar with the national compulsory song. The lack of knowledge of the national compulsory song causes the fading of the value of nationalism in students. The purpose of this research is to determine the validity, practicality and effectiveness of the development of interactive media of TTL Games (Song Puzzles) in 1st grade students of SDN Pagung 1. This research was conducted using the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The results of this study show that (1) The results of media validation are 96% and the material validators are 95%. So the average result of the validity of the interactive media of the TTL (Song Puzzle) game is 95.5%. (2) The practical results obtained from the limited trial of the teacher response questionnaire were 95% and the student response questionnaire received 90%. So the average obtained from the practicality of the limited trial is 92.5%. Meanwhile, the practical results of the extensive trial were from the teacher's response questionnaire which was 95% and the student response questionnaire got 95%. So the average obtained from the practicality of the extensive trial is 95%. (3) The effectiveness results obtained from the limited trial were 100% and the large trial obtained 91.6%. Therefore, it can be concluded that the interactive media of the TTL (Song Puzzle) game for cultural arts subjects in 1st grade students of SDN Pagung 1 was declared valid, practical, and effective.

Keywords: Interactive Media, TTL Games, Cultural Arts

ABSTRAK

Berdasarkan observasi dan wawancara di Kelas 1 SDN Pagung 1 ditemukan permasalahan bahwa, banyak peserta didik yang kurang mengenal dengan lagu wajib nasional. Kurangnya pengetahuan lagu wajib nasional menyebabkan lunturnya nilai nasionalisme didalam diri peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu Mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media interaktif Game TTL (Teka-Teki Lagu) pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1. Penelitian ini

dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian kali ini menunjukkan bahwa (1) Hasil validasi yang diperoleh dari validasi media yaitu 96% dan validator materi 95%. Maka hasil rata-rata kevalidan media interakaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) yaitu 95,5%. (2) Hasil kepraktisan yang diperoleh dari uji coba terbatas angket respon guru yaitu 95% dan angket respon siswa mendapatkan 90%. Maka rata-rata yang diperoleh dari kepraktisan uji coba terbatas yaitu 92,5 %. Sementara hasil kepraktisan dari uji coba luas yaitu dari angket respon guru yaitu 95% dan angket respon siswa mendapatkan 95%. Maka rata-rata yang diperoleh dari kepraktisan uji coba luas yaitu memperoleh 95%.(3) Hasil keefektifan yang diperoleh dari uji coba terbatas yaitu 100% dan uji coba luas mendapatkan 91,6%. Maka dapat disimpulkan media Interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran seni budaya pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1 dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Interaktif, Game TTL, Seni Budaya.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pondasi utama manusia dalam meningkatkan taraf berfikir. Proses pendidikan yang dilalui oleh manusia dapat melalui lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat. Untuk melaksanakan pendidikan yang bersifat formal dilakukan melalui sekolah. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah dilakukan melalui guru, maka dari itu guru berperan sebagai pondasi utama dalam melaksanakan pendidikan formal di dalam sebuah lembaga dengan kompetensi yang dimiliki sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dengan segala permasalahan yang ada (Annisa, 2022). Jadi, pendidikan merupakan upaya yang sangat penting untuk

dilakukan sebagaimana mestinya manusia hidup untuk selalu belajar dengan meningkatkan kualitas dalam berfikir. Adapun pendidikan formal yang wajib dilakukan selama 12 tahun yaitu SD, SMP, dan SMA. Sekolah Dasar merupakan langkah awal sebagai pengenalan kemampuan dasar pada peserta didik.

Adapun pendidikan yang wajib dikenalkan di sekolah dasar sebagai upaya mencegah dampak negatif dari kemajuan teknologi pendidikan agar generasi muda tidak terpengaruh dengan budaya-budaya luar hingga membuat nilai-nilai luhur akan luntur. Salah satu pendidikan yang wajib dikenalkan yaitu Seni Budaya, karena pelajaran Seni Budaya memiliki peran sangat penting sebagai langkah awal melestarikan budaya bangsa. Mata

pelajaran Seni Budaya sangat penting diterapkan, karena memiliki fungsi yang dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk berkreasi, berinovasi, dan berkarya, sebagai bekal *life skill* dalam mempertahankan kehidupan sehari-hari (Agam & Sulistiowati, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan peserta didik kelas 1 di SDN Pagung 1 Kabupaten Kediri dapat diketahui, bahwa banyak peserta didik yang kurang mengenal lagu wajib nasional. Kurangnya pengetahuan lagu wajib nasional menyebabkan lunturnya nilai nasionalisme didalam diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada era globalisasi perkembangan lagu saat ini bukanlah lagu yang baik untuk diperkenalkan kepada anak-anak. Lagu yang berkembang saat ini tidak lain yaitu lagu dangdut yang bertema tentang percintaan, sehingga lagu yang bertema tentang nasionalisme sudah tergantikan oleh lagu bertema cinta.

Pengenalan lagu wajib nasional dapat dilakukan melalui mata pelajaran Seni Budaya kategori Seni Musik. Kenyataannya kegiatan pembelajaran Seni Budaya kategori

Seni Musik yang dilakukan di kelas 1 kurang bervariasi. Biasanya peserta didik hanya disuruh mengerjakan soal, sehingga pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik banyak yang bermain sendiri dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru sudah mengenalkan lagu wajib nasional kepada peserta didik melalui upacara bendera. Akan tetapi, lagu wajib nasional yang dikenalkan kepada peserta didik judulnya kurang bervariasi sehingga mengakibatkan minimnya pengetahuan peserta didik mengenai lagu wajib nasional.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan media interaktif berbasis game yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengenal lagu wajib nasional yang sudah luntur karena terpengaruh oleh era modernisasi dan globalisasi. Media interaktif yang menyenangkan dapat memudahkan siswa untuk menumbuhkan minat dan membantu proses kegiatan belajar yang akan mempengaruhi siswa (Hanum & Herlawati, 2019). Melalui media pembelajaran interaktif berbasis game diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam mengenal lagu wajib nasional. Maka dari itu, peneliti

mencoba berinovasi mengembangkan media pembelajaran interaktif Game TTL (Teka-Teki Lagu) pada mata pelajaran Seni Budaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian atau pengembangan yang sering dikenal dengan sebutan R&D (*Research and Development*). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan suatu karya pendidikan sehingga dapat menghasilkan sebuah produk dan dapat diuji kevalidannya (Mahmudin & Saprudin, 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). ADDIE dirancang secara terstruktur untuk memecahkan suatu permasalahan melalui media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik dan mata pelajaran (Assabilah &

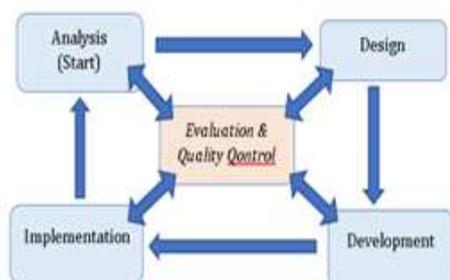
Murni, 2023). Maka dari itu penelitian model ADDIE dapat digambarkan dalam bagan dibawah ini untuk mengetahui alur yang digunakan.

Sumber : (R.M.Branch, 2009)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan ini bisa dilihat dari tahapan model yang dipakai oleh peneliti, yaitu ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Berikut ini penjelasan dari hasil dan penelitian ini:

Tahap pertama yaitu *analyze* (analisis) ditemukan permasalahan bahwa, peserta didik kelas 1 SDN Pagung 1 banyak yang kurang mengenal dengan lagu wajib nasional. Selain itu pada pembelajaran Seni Budaya kategori Seni Musik kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi. Kegiatan pembelajaran yang sering dilakukan di kelas 1 yaitu mengajak peserta didik mengerjakan soal, sehingga peserta didik banyak yang bermain sendiri dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Maka dari itu, dengan permasalahan yang telah diuraikan perlu adanya pengembangan media pembelajaran Game TTL (Teka-Teki Lagu) untuk



meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai lagu wajib nasional.

Tahap kedua yaitu *design* (perencanaan), pada tahap ini produk media yang akan dirancang yaitu media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) yang memiliki tampilan sangat penting diantaranya yaitu :

Tampilan pertama yaitu judul media yang didesain dengan warna yang menarik perhatian peserta didik.



Gambar 1. Tampilan Judul Media

Tampilan kedua yaitu menu media yang terdiri dari CP dan TP, informasi tombol, kumpulan lagu nasional, game teka-teki lagu, profil pengembang



Gambar 2. Tampilan Menu Media

Tampilan ketiga yaitu Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3 Tampilan CP dan TP

Tampilan ketiga yaitu kumpulan 20 lagu wajib nasional yang terdiri dari 1) Indonesia Raya; 2) Garuda Pancasila; 3) Mengheningkan Cipta; 4) Hari Merdeka; 5) Bagimu Negeri; 6) Dari Sabang Sampai Merauke; 7) Halo-Halo Bandung; 8) Sorak-Sorak Bergembira; 9) Ibu Kita Kartini; 10) Satu Nusa Satu Bangsa; 11) Berkibarlah Benderaku; 12) Bendera Merah Putih; 13) Bangun Pemuda Pemuda; 14) Tanah Air; 15) Ibu



Pertiwi; 16) Indonesia Pusaka; 17) Maju Tak Gentar; 18) Rayuan Pulau Kelapa; 19) Hymne Guru; 20) Nyiur Hijau

Gambar 4 Tampilan Kumpulan Lagu Wajib Nasional

Tampilan keempat yaitu profil pengembang



Gambar 5 Tampilan Profil Pengembang

Tampilan kelima yaitu kuis yang terdiri dari kuis satu dan kuis dua



Gambar 6 Tampilan Profil Kuis

Tahap *Development* (Pengembangan) pada tahap ini, merupakan proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif Game TTL (Teka-Teki Lagu). Pengembangan yang akan dilakukan yaitu mengembangkan *Power Point* Interaktif sesuai dengan kebutuhan. *Power Point* Interaktif ini nantinya akan digabungkan dengan aplikasi *youtube* untuk mendapatkan konten

materi lagu wajib nasional dan aplikasi *wordwall* digunakan sebagai perantara untuk mengerjakan kuis. *Power point* Interaktif nantinya akan diubah menjadi aplikasi. Selanjutnya, media akan di uji validasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak M. Najibulloh Muzaki, M.Cs. sementara validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Wahyudi, M.Sn.

Tabel 1 Hasil Validasi Produk

No	Aspek Validasi	Presentase	Kevalidan
1.	Ahli media	96%	Sangat valid
2.	Ahli Materi	95%	Sangat valid
	Rata-rata	95,5%	Sangat valid

Tabel 2 Kriteria Kevalidan

No.	Kriteria Kevalidan	Tingkat Validasi
1.	$80\% \leq s.d < 100\%$	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	$60\% \leq s.d < 80\%$	Valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	$40\% \leq s.d < 60\%$	Cukup valid, dapat digunakan setelah revisi
4.	$20\% \leq s.d < 40\%$	Kurang valid, tidak dapat digunakan
5.	$0\% \leq s.d < 20\%$	Tidak valid, tidak dapat digunakan

Berdasarkan dari hasil uji validasi media dan materi. Hasil yang didapatkan dari ahli media yaitu 96% dan ahli media 95%. Rata-rata yang didapatkan yaitu 95,5% dengan demikian media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) sangat valid dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tahap *implementation* (implementasi) pada tahap ini produk media pembelajaran game TTL (Teka-Teki Lagu) yang sudah direalisasikan. Implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas.

Uji coba terbatas pada penelitian kali ini menggunakan 8 peserta didik kelas 1. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media. Kepraktisan diperoleh dari angket guru dan angket siswa, sementara keefektifan diperoleh dari soal evaluasi. Berikut hasil uji coba terbatas kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa.

Tabel 3 Uji Coba Terbatas Kepraktisan

Hasil Respon	Presentase Skor	Keterangan
Guru	95%	Sangat praktis
Siswa	90%	Sangat praktis

Rata-Rata 92,5% Sangat praktis

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan

No.	Kriteria Kevalidan	Tingkat Validasi
1.	$80\% \leq s.d < 100\%$	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	$60\% \leq s.d < 80\%$	Valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	$40\% \leq s.d < 60\%$	Cukup valid, dapat digunakan setelah revisi
4.	$20\% \leq s.d < 40\%$	Kurang valid, tidak dapat digunakan
5.	$0\% \leq s.d < 20\%$	Tidak valid, tidak dapat digunakan

Hasil yang didapatkan pada uji coba terbatas keefektifan yaitu, dari angket respon guru 95% dan angket respon siswa mendapatkan 90%. Rata-rata yang didapatkan yaitu 92,5% dengan demikian media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) sangat praktis dapat digunakan tanpa perbaikan.

Sementara, untuk menguji keefektifan uji coba terbatas menggunakan 10 soal pilihan ganda. Adapun hasil uji coba terbatas keefektifan diperoleh sebagai berikut.

Tabel 5 Uji Coba Terbatas Keefektifan

Hasil Uji Coba	KKM	Presentase hasil evaluasi	Keterangan
Terbatas	75	100%	Tuntas

Tabel 6 Kriteria Keefektifan

No.	Kriteria Kevalidan	Tingkat Efektif
1.	$80\% \leq s.d < 100\%$	Sangat efektif , dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	$60\% \leq s.d < 80\%$	Efektif, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	$40\% \leq s.d < 60\%$	Cukup efektif, dapat digunakan setelah revisi
4.	$20\% \leq s.d < 40\%$	Kurang efektif, tidak dapat digunakan
5.	$0\% \leq s.d < 20\%$	Tidak efektif, tidak dapat digunakan

Hasil yang didapatkan pada uji coba terbatas keefektifan yaitu 100%. Dengan demikian media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran seni budaya sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Pada uji coba luas menggunakan 24 peserta didik kelas 1. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media. Kepraktisan diperoleh dari angket guru dan angket siswa, sementara keefektifan diperoleh dari soal evaluasi. Berikut hasil uji coba luas kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa.

Tabel 7 Uji Coba Luas Kepraktisan

Hasil Respon	Presentase Skor	Keterangan
Guru	95%	Sangat praktis
Siswa	95%	Sangat praktis
Rata-Rata	95%	Sangat praktis

Tabel 8 Kriteria Kepraktisan

No.	Kriteria Kevalidan	Tingkat Validasi
1.	$80\% \leq s.d < 100\%$	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	$60\% \leq s.d < 80\%$	Valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	$40\% \leq s.d < 60\%$	Cukup valid, dapat digunakan setelah revisi
4.	$20\% \leq s.d < 40\%$	Kurang valid, tidak dapat digunakan
5.	$0\% \leq s.d < 20\%$	Tidak valid, tidak dapat digunakan

Hasil yang didapatkan pada uji coba terbatas keefektifan yaitu, dari angket respon guru 95% dan angket respon siswa mendapatkan 95%. Rata-rata yang didapatkan yaitu 95% dengan demikian media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) sangat praktis dapat digunakan tanpa perbaikan.

Sementara, untuk menguji keefektifan uji coba terbatas menggunakan 10 soal pilihan ganda. Adapun hasil uji coba terbatas keefektifan diperoleh sebagai berikut.

Tabel 9 Uji Coba Terbatas

Keefektifan			
Hasil Uji Coba	KKM	Presentase hasil evaluasi	Keterangan
Terbatas	75	91,6%	Tuntas

Tabel 10 Kriteria Keefektifan

No.	Kriteria Kevalidan	Tingkat Efektif
1.	$80\% \leq s.d < 100\%$	Sangat efektif , dapat digunakan tanpa perbaikan
2.	$60\% \leq s.d < 80\%$	Efektif, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	$40\% \leq s.d < 60\%$	Cukup efektif, dapat digunakan setelah revisi
4.	$20\% \leq s.d < 40\%$	Kurang efektif, tidak dapat digunakan
5.	$0\% \leq s.d < 20\%$	Tidak efektif, tidak dapat digunakan

Hasil yang didapatkan pada uji coba terbatas keefektifan yaitu 91,6%. Dengan demikian media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran seni budaya sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan dan menilai produk yang telah dikembangkan. Evaluasi formatif digunakan untuk menyempurnakan produk dengan cara mengumpulkan data yang terdapat pada semua

tahapan. Sementara itu, evaluasi sumatif digunakan diakhir untuk mengetahui pengaruh produk pada hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) dapat disimpulkan bahwa media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) layak diimplementasikan karena sudah melakukan uji kevalidan, kepraktiran dan keefektifan. Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media yaitu 96%, sementara hasil yang didapatkan dari ahli materi yaitu 95%. Rata-rata yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi yaitu 95,5%. Maka dari itu, media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) dapat dikatakan sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Uji kepraktisan dilakukan melalui uji luas dan uji terbatas. Hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas kepraktisan dari angket respon guru yaitu 95%, sementara dari angket respon siswa mendapatkan 90%. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh dari angket guru dan angket

siswa yaitu memperoleh 92,5 %. Sedangkan untuk hasil uji coba luas kepraktisan dari angket respon guru yaitu 95%, sementara dari angket respon siswa mendapatkan 95%. Rata-rata yang diperoleh dari angket guru dan angket siswa yaitu memperoleh 95%. Maka dari itu, media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) dapat dikatakan sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Uji keefektifan dilakukan melalui dua tahapan yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil yang diperoleh pada uji coba terbatas yaitu 100%, sementara pada uji coba luas memperoleh hasil 91,6%. Maka dari itu, media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) dapat dikatakan sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Adapun saran dari peneliti untuk guru yaitu, dengan adanya pengembangan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran seni budaya pada siswa kelas 1 dapat

digunakan sebagai referensi untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, T. N., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Permainan Alat Musik Sederhana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1–8.
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Assabilah, A. D., & Murni, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.996>
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Hanum, D. M., & Herlawati, H. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Interval Nada Melalui Lagu-Lagu Nasional Pada SDN Pengasinan 8 Bekasi. *Jurnal Mahasiswa Bina ...*, 4(1), 11–22.
- Mahmudin, N. S., & Saprudin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode Research

and Development (R&D). *Jurnal
Informasi Dan Komputer*, 11(1),
1–18.