

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAME TTL
(TEKA-TEKI LAGU) MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
PADA SISWA KELAS 1 SDN PAGUNG 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



Oleh :

Delta Natafia

NPM: 2114060231

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

DELTA NATAFIA

NPM: 2114060231

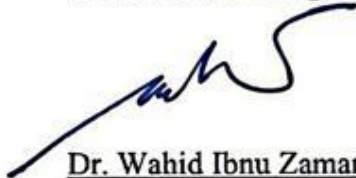
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAME TTL (TEKA-TEKI
LAGU) MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS 1 SDN
PAGUNG 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 4 Juli 2025

Dosen Pembimbing 1



Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.
NIDN. 0713078602

Dosen Pembimbing 2



Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
NIDN. 0005076902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DELTA NATAFIA

NPM: 2114060231

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAME TTL (TEKA-TEKI
LAGU) MATA PELAJARAN SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS 1 SDN
PAGUNG 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.

2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd.

3. Penguji II : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Delta Natafia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Trenggalek, 21 Maret 2003
NPM : 2114060231
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 4 Juli 2025
Yang Menyatakan



Delta Natafia
NPM. 2114060231

Motto:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
إِنَّمَا أَمْرُهُ إِذَا أَرَادَ شَيْئًا أَنْ يَقُولَ لَهُ كُنْ فَيَكُونُ

Innama Amruhu Idza Arada Sya'ian An Yaqula Lahu Kun Fayakun

Sesungguhnya urusan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu Dia hanya berkata kepadanya, "Jadilah!" Maka jadilah sesuatu itu.

(QS. Yasin ayat 82).

Semoga doa dan harapanku menjadi kenyataan!

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Kepada kedua orang tua Bapak Sujito dan Ibu Fatni Riyandi Arsih tersayang. Terima kasih atas doa yang tak pernah henti, dukungan yang selalu hadir, serta dorongan dan motivasi yang telah diberikan untuk putri kecilmu ini. Menjadi suatu kebanggaan bagi penulis karena telah berhasil menyelesaikan pendidikan ini dengan penuh perjuangan sebagai langkah untuk mewujudkan impian dan cita-cita.
2. Kepada Adik Rechie Mapania terkasih, terimakasih sudah memberikan dukungan dan semangat untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi. Semangat berjuang meraih cita-cita dipulau sebrang.
3. Kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. dan Bapak Dr. Zainal Afandi M.Pd. Terimakasih telah sabar dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi. Penulis berdoa semoga kesehatan dan kebahagiaan selalui menyertai bapak.
4. Kepada teman penulis yaitu, Dely Maya Pratiwi dan Putri Naning Rahmana penulis mengucapkan terimakasih telah bersedia menemani dan selalu mensupport dari semester 1.
5. Kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebut namanya. Terimakasih telah memberikan dukungan, semangat, dan senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis. Kehadiranmu menjadi kekuatan tersendiri dalam menghadapi setiap tantangan. Penulis berharap segala kebaikanmu dibalas dengan kebahagiaan yang tak terhingga.
6. Kepada diri sendiri Delta Natafia, terimakasih sudah berjuang dan bertahan dalam melewati segala rintangan dan tantangan dalam memperjuangkan yang seharusnya diperjuangkan.

RINGKASAN

Delta Natafia Pengembangan Media Interaktif Game TTL (Teka-Teki Lagu) Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Siswa Kelas 1 SDN Pagung 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

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

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara guru kelas 1 SDN Pagung 1. diketahui bahwa, banyak peserta didik yang kurang mengenal dengan lagu wajib nasional. Kurangnya pengetahuan lagu wajib nasional menyebabkan luntarnya nilai nasionalisme didalam diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 32 peserta didik terdapat 20 peserta didik (62,5%) tidak mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 58,5, sedangkan 12 peserta didik (37,5%) memperoleh nilai diatas KKTP dengan rata-rata nilai 85,5. Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Seni Budaya kelas 1 adalah 75.

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) mengetahui kevalidan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1, (2) mengetahui kepraktisan pengembangan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1, (3) mengetahui keefektifan 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 penelitian yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tempat penelitian di SDN Pagung 1 dengan subjek 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media dan materi, angket guru dan angket siswa, soal evaluasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kevalidan yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi yang dihitung menggunakan skala likert, kepraktisan angket respon guru menggunakan skala *likert* dan angket siswa dihitung menggunakan skala *guttman*, sementara keefektifan dihitung menggunakan presentase nilai rata-rata peserta didik.

Hasil penelitian kali ini menunjukkan bahwa (1) hasil dari validasi ahli materi dan ahli media memperoleh 95,5%, (2) hasil kepraktisan yang diperoleh dari uji coba terbatas angket respon guru dan angket respon siswa mendapatkan 92,5 %, sementara hasil kepraktisan dari uji coba luas dari angket respon guru dan angket respon siswa mendapatkan 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 sehingga layak digunakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.P.d. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I
5. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Kuncoro Sunyoto Amin, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Pagung 1.
8. Juriyah, S.Pd. selaku wali kelas 1 SDN Pagung 1
9. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan motivasi, doa dan dukungan.
10. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 4 Juli 2025
Yang Menyatakan



Delta Natafia
NPM. 2114060231

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Media Pembelajaran.....	8
B. Multimedia Interaktif.....	14
C. Game.....	14
D. Teka-Teki Lagu.....	19
E. Seni Budaya	21
F. Seni Musik	22
G. Kajian Penelitian Terdahuli	31
H. Kerangka Berfikir	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37

C. Lokasi dan Subjek Penelitian	42
D. Uji Coba Model/Produk	43
E. Validasi Model/Produk	44
F. Instrumen Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Studi Pendahuluan	53
B. Hasil Pengetahuan Data Untuk Menguji Kevalidan	56
C. Pengujian Model Terbatas	63
D. Pengujian Model Luas	68
E. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V PENUTUP	80
A. Simpulan	81
B. Implikasi	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
Lampiran-Lampiran	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media	45
Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3.3 Lembar Angket Respon Guru	47
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa	48
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan.....	50
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan.....	51
Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan	52
Tabel 4.1 Desain Awal Media.....	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.4 Desain Akhir Media	61
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	64
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4.7 Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas	67
Tabel 4.8 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas.....	69
Tabel 4.9 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	70
Tabel 4.10 Hasil Keefektifan Uji Coba Luas	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3.1 Tahap Penelitian ADDIE	45
Gambar 3.2 Tampilan Judul Media.....	47
Gambar 3.3 Tampilan Menu Media	48
Gambar 3.4 Tampilan Materi.....	49
Gambar 3.5 Tampilan Kuis	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	88
Lampiran 2. Hasil Wawancara Siswa Kelas 1	90
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	94
Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	95
Lampiran 6. Hasil Validasi Media Pembelajaran	97
Lampiran 7. Hasil Validasi Materi.....	100
Lampiran 8. Perangkat Pembelajaran	103
Lampiran 9. Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas	141
Lampiran 10. Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	142
Lampiran 11. Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	145
Lampiran 12. Angket Respon Guru Uji Coba luas	151
Lampiran 13. Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	152
Lampiran 14. Hasil Soal Evaluasi Uji Coba Luas.....	155
Lampiran 15. Dokumentasi Kegiatan	160
Lampiran 16. Hasil Plagiasi	161
Lampiran 17. Berita Acara	162
Lampiran 18. Media game TTL (Teki-Teki Lagu).....	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

Proses pembelajaran yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi. Seiring berkembangnya teknologi dalam ilmu pendidikan sangat berpengaruh terhadap pesatnya pengaruh globalisasi yang akan membawa dampak bagi pendidikan di Indonesia (Kusnulyaningsih et al., 2022). Dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan yang sangat pesat ini, peran guru sangatlah kompleks dengan dituntut untuk menjadi guru yang produkti, kreatif dan inovasi. Hal ini dilakukan sebagai upaya pencegahan dampak negatif dari kemajuan teknologi, sehingga dapat menarik dampak positif dari kemajuan teknologi seperti mengembangkan potensi kreatif pada diri peserta didik.

Adapun pendidikan yang wajib dikenalkan di sekolah dasar yaitu Seni Budaya, karena mata pelajaran Seni Budaya memiliki peran sangat penting sebagai langkah awal melestarikan budaya bangsa. Mata pelajaran Seni Budaya sangat diperlukan di sekolah dasar, 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). Seni Budaya juga memiliki peran mengembangkan bakat dan minat peserta didik serta mengenalkan keragaman budaya, suku dan ras yang dimiliki oleh bangsa Indonesia (Mujahidin Farid, 2023). Mata pelajaran Seni Budaya di sekolah dasar memuat Seni Musik, Seni Tari, Seni Rupa, dan Seni Teater.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru kelas 1 di SDN Pagung 1 Kabupaten Kediri diketahui bahwa, banyak peserta didik yang kurang mengenal dengan lagu wajib nasional. Kurangnya pengetahuan lagu wajib nasional menyebabkan lunturnya nilai nasionalisme didalam diri peserta didik. Pada era globalisasi saat ini, perkembangan lagu bukanlah lagu yang baik untuk diperkenalkan kepada anak-anak (Della, 2022). 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. Hal ini dapat dilihat pada hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 32 peserta didik terdapat 20 peserta didik (62,5%) tidak mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 58,5, sedangkan 12 peserta didik (37,5%) memperoleh nilai diatas KKTP dengan rata-rata nilai 85,5. Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Seni Budaya kelas 1 adalah 75.

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 SDN Pagung 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.

Pembelajaran Seni Budaya dapat dioptimalkan kegiatan pembelajarannya menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sebagai penunjang proses kegiatan pembelajaran (Effanne & Adri, 2022).

Menurut Rahmani et al., (2021) upacara bendera dilakukan untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme yang dimiliki oleh peserta didik, salah satunya melalui kegiatan menyanyikan lagu wajib nasional. 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. Lagu wajib nasional yang dikenal dan bisa dinyanyikan oleh peserta didik hanya beberapa judul lagu saja seperti Indonesia raya, Garuda Pancasila, dan Hari Merdeka. Maka dari itu, masalah yang didapat yaitu pada mata pelajaran Seni Budaya kategori seni musik kegiatan pembelajarannya kurang bervariasi sehingga tidak ada penunjang pengenalan lagu wajib nasional seperti kurangnya media pembelajaran berbasis game yang menarik minat peserta didik untuk mengenal lagu wajib nasional.

Berdasarkan masalah tersebut, maka media interaktif berbasis game menjadi solusi untuk 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. Dalam pembuatan media ada beberapa kriteria khusus yang diperlukan. Kriteria untuk memilih media sangat penting dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan media harus mudah diterima oleh pemahaman siswa serta keterampilan penggunaan media yang harus diperhatikan oleh guru disesuaikan dengan tujuan

pembelajaran yang ada (Maulya et al., 2021). Maka dari itu penting untuk memilih media yang mudah, praktis, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan pemahaman belajar peserta didik.

SDN Pagung 1 sudah memiliki fasilitas yang dapat menunjang adanya media pembelajaran seperti LCD proyektor, sound system, serta alat peraga lainnya. Namun fasilitas penunjang tersebut dilihat kurang sepenuhnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian masalah yang telah didapatkan bahwa kurangnya pengenalan lagu wajib nasional yang dilakukan melalui mata pelajaran Seni Budaya kategori seni musik di sekolah. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang fokus untuk mengenalkan lagu wajib nasional di sekolah sebagai upaya meningkatkan dan mengenalkan kembali identitas bangsa Indonesia kepada peserta didik. Adapun media pembelajaran yang sesuai dengan masalah tersebut yaitu media interaktif game TTL (Teka- Teki Lagu). Media game TTL (Teka-Teki Lagu) ini diperuntukkan untuk dibuat khusus lagu wajib nasional, karena perkembangan teknologi yang sangat pesat dan penggunaan media yang harus melirik sisi edukasi yang berdampak pada moral generasi muda yang akan datang. Pengenalan lagu wajib nasional melalui media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan perkembangan sikap, karakter, moral dan jiwa Pancasila didalam diri peserta didik (Bella et al., 2021). Maka dari itu, media pembelajaran interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) ini dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan edukasi dalam tumbuh kembang peserta didik.

Berdasarkan hasil uraian di atas, peneliti mencoba berinovasi mengembangkan media pembelajaran sebagai solusi dalam memecahkan masalah luntarnya nilai nasionalisme pada peserta didik kelas 1 SDN Pagung 1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) pada mata pelajaran Seni Budaya dengan mengembangkan media game yang berisi pengenalan lagu wajib nasional.

Diharapkan sebagai upaya pencegahan dampak globalisasi di era modernisasi, sehingga dapat mulai mengenalkan kembali identitas-identitas bangsa Indonesia melalui lagu nasional yang akan berpengaruh pada peningkatan sikap, karakter, moral, dan jiwa Pancasila pada perkembangan peserta didik kelas 1 SDN Pagung 1. Sejalan dengan hal ini peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Game TTL (Teka-Teki Lagu) Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas 1 SDN Pagung 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah bahwa:

1. Lunturnya nilai nasionalisme karena kurangnya pengenalan lagu wajib nasional.
2. Kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap lagu wajib nasional sebagai identitas bangsa. Hal ini dibuktikan hasil ketuntasan belajar peserta didik dari 32 peserta didik terdapat 20 peserta didik (62,5%) tidak mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 58,5, sedangkan 12 peserta didik (37,5%) memperoleh nilai diatas KKTP dengan rata-rata nilai 85,5. Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Seni Budaya kelas 1 adalah 75.
3. Kurangnya kegiatan pembelajaran yang bervariasi pada mata pelajaran seni budaya kategori seni musik.
4. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran Seni Budaya kategori Seni Musik pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran Seni Budaya kategori Seni Musik pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif game TTL (Teka -Teki Lagu) mata pelajaran Seni Budaya ketegori Seni Musik pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran Seni Budaya kategori Seni Musik pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran Seni Budaya kategori Seni Musik pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1.
3. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif game TTL (Teka-Teki Lagu) mata pelajaran Seni Budaya kategori Seni Musik pada siswa kelas 1 SDN Pagung 1.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang terdapat pada penelitian kali ini yaitu meliputi manfaat penelitian teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Pada penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis karena memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan anak di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media Pembelajaran interaktif game Teka-Teki Lagu (TTL) dibuat untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga media ini mempermudah guru dalam mengenalkan lagu wajib nasional kepada peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif game Teka-Teki Lagu (TTL) dapat memberikan inovasi media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai lagu wajib nasional.

c. Bagi Siswa

Dengan digunakannya media pembelajaran game Teka-Teki Lagu, peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga lebih mudah untuk mengenal dan menghafal lagu wajib nasional.

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 Pendiidikan*, 1–8.
- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166–176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Akbar, S. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran Bandung: Remaja Rosadakarya
- Ambaryani 2017. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. Skripsi. Dipublikasi. Salatiga: FKIP Universitas Kristen Satya Wacana.
- Amelia, R. R., Nugraha, R. G., & Syahid, A. A. (2024). Pengembangan E-book “Kawan” dalam Pembiasaan Menyanyikan Lagu Wajib Nasional pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1154–1160. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1060>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Arsita, D. S., Rozi, Z. F., & Aswarliansyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau. *Linggau Jurnal Of Elementary School Education*, 2(3), 113–121.
- 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>
- Bella, A. S., Respati, R., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 632–641. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39232>
- Berliana, N. (2021). Landasan Teori. *الادبج. Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 18.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE 99 approach (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Chyntia, P. D., Mufidah, & Indarinul, L. (2024). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Seni Tari Tema 1 Kelas IV di SD Negeri 4 Tirtobinangun Tahun Ajaran 2022/2023. 2(0), 1–23.

- Della, K. (2022). Eksistensi Lagu Nasional Di Era Globalisasi Sebagai Pembentuk Nasionalisme Siswa Sd Negeri 1 Kendal. *Sosio Edukasi Jurnal Studi Masyarakat Dan Pendidikan*, 5(2), 57–64. <https://doi.org/10.29408/sosedu.v5i2.5507>
- Dewi, T. M., Dirneti, D., & Meilina, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1672. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8537>
- Dinda, I. (2024). *Pengenalan Alat Musik Tradisional Angklung Dalam Pembelajaran. June.*
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Effanne, A., & Adri, H. T. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Budaya. *Journal Of Education Research P*, 1(2), 2808–5558. <https://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/THEJOER/index>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Smp Islamiyah Sawangan. *Perspektif*, 1(1), 53–63. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.5>
- Farokhi, M., Raharja, H. F., Hasyim, U., & Hasyim, U. (2023). *The Development of Crossword Puzzles in Improving Learning Motivation in Theme 7 Sub-Theme 3 Class IV Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas IV. 03(02), 61–69.*
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. (2020). Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang Pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *PAUD Teratai*, 09(01), 1–15.
- 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.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. 06(03), 17218–17223.*

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Kaffah, L. S., Setiawan, Deni, Waluyo, & Edi. (2023). *Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd*. 9(16), 482–492.
- Kharisma, St. Syamsudduha, H. (2021). Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi Pengembangan Media Pembelajaran Game Teka-Teki Gambar Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(3), 80–90. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/index>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Lisdiyanti, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Mi Nurul Iman Ciledug Kota Tangerang Di Era Pandemi Covid-19*. <http://repository.umj.ac.id/8403/1/SKRIPSI.pdf>
- 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.
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214. <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i2.3083>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Mujahidin Farid. (2023). Pemanfaatan Konten Multibudaya Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *The Elementary Journal*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.56404/tej.v1i1.48>
- Mutohar. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Game Edukasi Berbasis Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SD Negeri Karang Tengah 6*. 2012, 10–30.
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>

- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–56. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1514>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN MUNCUL 1. *Celebes Education Review*, 2(1), 66–71. <https://doi.org/10.37541/cer.v2i1.549>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Purdiasih, R, D. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD*. 110.
- Rahmani, R., Putri, S., M. Isa Rani, & Hambali, H. (2021). Upaya Pembentukan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Upacara Bendera Pada Siswa SD Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i1.1350>
- Ramadani, R. A., Siska, Y., & Kurniasih, T. I. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung Pengembangan Media Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SDN 4 Gedong Air Tahun Ajaran 2023 / 2024 Pengembangan Media Teka – Teki Silang Pada Mata Pelajaran PKN K*. 381–392.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Septiyani, T., Istiningsih, G., & Hajron, K. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbentuk Teka-Teki Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 128–138. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2536>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., & Arian, R. (2024). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>

- Ummah, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interakti. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Witantina, A., Budyartati, S., & Tryanasari, D. (2020). Implementasi Pembelajaran Lagu Nasional pada Pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 117–121.