PENGEMBANGAN BUKU PENGAYAAN DAN CD TARGUDA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAGU DAERAH SISWA KELAS III SD NEGERI KALIBANTENG KULON 01 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Tyas Nurfitriana

1401415430

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda Untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang" karya,

nama : Tyas Nurfitriana

NIM : 1401415430

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 19 Juni 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,	Pembimbing,
Drs. Isa Ansori, M.Pd.	Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP. 196008201987031003	NIP. 198501152008122005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda Untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang" karya,

nama : Tyas Nurfitriana

NIM : 1401415430

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah dipertahankan dalam Panitia Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 3 Juli 2019

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Sukardi, M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji I,

Dr. Deasylina da Ary, S.Pd.,M.Sn.
NIP. 198102232008122001

Penguji II,

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197903282005011001

Penguji III,

Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198501152008122005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tyas Nurfitriana

NIM : 1401415430

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Judul Skripsi : *Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda Untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Juni 2019

Peneliti

Tyas Nurfitriana

NIM 1401415430

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Barang siapa menelusuri jalan untuk mencari ilmu padanya, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim)
2. *“Wa Maa Ladzatu Illa Ba’da At Ta’ab* (Tidak ada kenikmatan kecuali setelah bekerja keras).”
3. “Lakukan yang terbaik, bersikaplah yang baik, maka yakinlah kamu akan menjadi orang yang terbaik.” (Tyas Nurfitriana)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Iswanto dan Ibu Sri Wahyuni yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan moril dan materil serta adik saya tercinta Nova Nur Rahmania.
2. Almamater tercinta, Program Studi PGSD FIP UNNES

ABSTRAK

Nurfitriana, Tyas. 2019. *Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda Untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. 326 halaman

Berdasarkan data di lapangan, media yang menunjang untuk siswa dalam mengenal lagu daerah kurang sehingga menyebabkan ketertarikan siswa terhadap lagu daerah kurang. Berdampak juga pada pemahaman dan kemampuan siswa terhadap lagu daerah yang kurang sehingga diperlukan pengembangan buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah. Penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan desain buku pengayaan dan CD Targuda; (2) menguji kelayakan buku pengayaan dan CD Targuda; (3) menguji keefektifan buku pengayaan dan CD Targuda.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah penelitian pengembangan metode Research and Development model Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Subjek penelitian adalah guru dan siswa. Tempat dan waktu penelitian yaitu SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 pada semester genap tahun 2018/2019. Teknik pengumpulan data menggunakan teknis tes berupa pretest dan posttest serta non tes berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) desain buku pengayaan dan CD Targuda yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. (2) kelayakan buku pengayaan dan CD Targuda dilihat dari penlaian ahli materi sebesar 84,4% (sangat layak), ahli media sebesar 81,3% (sangat layak). (3) keefektifan buku pengayaan dan CD Targuda dilihat dari hasil belajar siswa baik kognitif maupun keterampilan. Hasil peningkatan rata-rata posttest yang dihitung menggunakan N-gain pada skala kecil sebesar 0,658 dan pada skala besar adalah 0,477 termasuk dalam kategori sedang. Hasil angket tanggapan guru dan siswa memperoleh persentase 86% dan 92% termasuk kategori sangat layak. Kefektifan penggunaan buku pengayaan dan CD Targuda didukung oleh hasil unjuk kerja siswa dengan rata-rata klasikal 78,3 , 76,0 dan 71,7.

Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan buku pengayaan dan CD Targuda memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: buku pengayaan, CD Targuda, pemahaman lagu daerah.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda Untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan dari banyak pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing;
5. Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn., Dosen Penguji I;
6. Arif Widagdo, S.Pd., M.Sn., Dosen Penguji II;
7. Wiji Sri Wahyuningsih, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang;
8. Jumari, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Gisikdrono 02 Kota Semarang;
9. Semua guru, karyawan, dan siswa SDN Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang;
10. Teman-teman tercinta yang telah memberikan semangat dan kerjasamanya;
11. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa peneliti sebut satu persatu.

Semoga bimbingan, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 19 Juni 2019

Peneliti

Tyas Nurfitriana

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iii

PERNYATAAN KEASLIAN iv

MOTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

PRAKATA vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR BAGAN xvii

DAFTAR GAMBAR xviii

DAFTAR LAMPIRAN xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 7

1.3 Batasan Masalah 8

1.4 Rumusan Masalah 8

1.5 Tujuan Penelitian 8

1.6 Manfaat Penelitian 9

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori 13

2.1.1 Media Pembelajaran 13

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 13

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran 14

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran 16

2.1.1.4 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran 18

2.1.1.5 Ciri-Ciri Media Pembelajaran 21

2.1.1.6 Pengembangan Media Pembelajaran 22

2.1.1.7 Penggunaan Media Pembelajaran 25

2.1.2 Buku Pengayaan 28

2.1.2.1 Pengertian Buku 28

2.1.2.2 Pengertian Buku Pengayaan 29

2.1.2.3 Penyusunan Buku 31

2.1.3 CD (*Compact Disk*) 35

2.1.3.1 Video Tutorial 36

2.1.4 Pemahaman Lagu Daerah 38

2.1.4.1 Pengertian Belajar 38

2.1.4.2 Pengertian Pembelajaran 39

2.1.4.3 Hasil Belajar 40

2.1.4.4 Macam-Macam Hasil Belajar 40

2.1.5 Lagu Daerah 45

2.1.5.1 Pengertian Lagu Daerah 45

2.1.5.2 Ciri-Ciri Lagu Daerah 46

2.1.5.3 Fungsi Musik Bagi Masyarakat 47

2.2 Kajian Empiris 49

2.3 Kerangka Berpikir 60

2.4 Hipotesis 61

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian 62

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 63

3.2.1 Tempat Penelitian 63

3.2.2 Waktu Penelitian 63

3.3 Data, Sumber, Data, dan Subjek Penelitian 64

3.3.1 Data 64

3.3.2 Sumber Data 65

3.3.3 Subjek Penelitian 65

3.4 Variabel Penelitian 66

3.4.1 Variabel Bebas 66

3.4.2 Variabel Terikat 67

3.5 Definisi Operasional Variabel 67

3.6 Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data 69

3.6.1 Teknik Tes 69

3.6.2 Teknik Nontes 70

3.6.3 Instrumen Pengumpulan Data 77

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas 79

3.7.1 Uji Kelayakan 79
3.7.2 Uji Validitas 79
3.7.3 Uji Reliabilitas 82
3.7.4 Uji Taraf Kesukaran 82
3.7.5 Uji Daya Beda Soal 84
3.8 Teknik Analisa Data 86
3.8.1 Analisis Data Produk 86
3.8.2 Analisis Data Awal 87
3.8.3 Analisis Data Akhir 88
3.8.3.1 Uji T-Test 88
3.8.3.2 Uji N-Gain 89

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 91
4.1.1 Perancangan Produk 91
4.1.1.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru 92
4.1.1.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa 97
4.1.2 Hasil Produk 104
4.1.2.1 Propotipe Buku Pengayaan dan CD Targuda 104
4.1.2.2 Desain Pengembangan Media Buku Pengayaan 110
4.1.2.3 Desain Pengembangan Media CD Targuda 117
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk 119
4.1.3.1 Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media 119
4.1.3.2 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil 132

4.1.4 Analisis Data 136
4.1.4.1 Hasil Tanggapan Siswa dan Guru 136
4.1.4.2 Hasil Belajar Siswa 142
4.1.4.3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest 147
4.1.4.4 Uji Perbedaan Rata-Rata Pretest dan Posttest 148
4.1.4.5 Hasil Uji N-Gain 151
4.2 Pembahasan 153
4.2.1 Pemaknaan Temuan 154
4.2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pengayaan dan CD Targuda 154
4.2.1.2 Kelayakan Media Buku Pengayaan dan CD Targuda 157
4.2.1.3 Hasil Analisis Data Keefektifan Media 162
4.3 Implikasi Penelitian 168
4.3.1 Implikasi Teori 168
4.3.2 Implikasi Praktis 169
4.3.3 Implikasi Paedagogis 169
BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan 170
5.2 Saran 170
DAFTAR PUSTAKA 172
LAMPIRAN 177

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Ukuran Kertas Berdasarkan ISO 31

Tabel 2.2 Ukuran Huruf dan Bentuk Huruf 33

Tabel 2.3 Perbandingan Ilustrasi dan Teks dalam Buku 34

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 64

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa dan Guru dalam Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda 71

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa dalam Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda 72

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru dalam Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda 72

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media 73

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi 74

Tabel 3.7 Kisi-kisi Wawancara Guru 76

Tabel 3.8 Instrumen Pengumpulan Data 77

Tabel 3.9 Hasil Analisis Uji Validitas Soal Uji Coba 81

Tabel 3.10 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba 82

Tabel 3.11 Klasifikasi Indeks Kesukaran 82

Tabel 3.12 Analisis Taraf Kesukaran Soal Uji Coba 82

Tabel 3.13 Kriteria Daya Pembeda 85

Tabel 3.14 Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba 85

Tabel 3.15 Soal Instrumen Penelitian 86

Tabel 3.16 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli 87
Tabel 3.17 Kriteria Nilai *N-gain* 90
Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembalajaran Buku Pengayaan dan CD Targuda 92
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Buku Pengayaan dan CD Targuda 98
Tabel 4.3 Prototipe Buku Pengayaan 105
Tabel 4.4 Prototipe CD Targuda 109
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi 120
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media 123
Tabel 4.7 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Setiap Aspek 132
Tabel 4.8 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Setiap Aspek 134
Tabel 4.9 Hasil Persentase Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk 136
Tabel 4.10 Hasil Persentase Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 139
Tabel 4.11 Hasil Belajar Kognitif Siswa 142
Tabel 4.12 Hasil Belajar Keterampilan Siswa 146
Tabel 4.13 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Skala Kecil 149
Tabel 4.14 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Skala Besar 149
Tabel 4.15 Uji *N-gain* pada Uji Coba Produk Skala Kecil 151

Tabel 4.16 Uji *N-gain* pada Uji Coba Produk Skala Besar 152

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 3.1 Model Pengembangan Menurut Sugiyono 63

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1	Sampul Depan	111
Gambar 4.2	Sampul Belakang	112
Gambar 4.3	Kata Pengantar	112
Gambar 4.4	KD dan Indikator	113
Gambar 4.5	Daftar Isi.....	114
Gambar 4.6	Materi dan Isi	114
Gambar 4.7	Soal Evaluasi	115
Gambar 4.8	Kunci Jawaban	115
Gambar 4.9	Daftar Pustaka	116
Gambar 4.10	Biografi Penulis	116
Gambar 4.11	Sampul Luar	117
Gambar 4.12	Sampul Dalam	118
Gambar 4.13	Tampilan Pembukaan CD Targuda	118
Gambar 4.14	Tampilan Isi CD Targuda	119
Gambar 4.15	Kata pengantar sebelum direvisi	127
Gambar 4.16	Kata pengantar menjadi prakata setelah direvisi	127
Gambar 4.17	Jenis font huruf dan ukuran font size sebelum direvisi ...	127
Gambar 4.18	Jenis font huruf dan ukuran font size setelah direvisi	128
Gambar 4.19	Daftar pustaka sebelum direvisi	128
Gambar 4.20	Daftar pustaka setelah direvisi	128
Gambar 4.21	Cover buku sebelum direvisi	129

Gambar 4.22 Cover buku setelah direvisi 129
Gambar 4.23 Sebelum direvisi 130
Gambar 4.24 Setelah direvisi 130
Gambar 4.25 Penambahan kunci jawaban setelah direvisi 130
Gambar 4.26 Tata letak tulisan sebelum direvisi 131
Gambar 4.27 Tata letak tulisan setelah direvisi 131
Gambar 4.28 Penambahan tampilan not angka 131
Gambar 4.29 Grafik Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa 134
Gambar 4.30 Grafik Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru 135
Gambar 4.31 Grafik Hasil Belajar Kognitif Uji Coba Produk Skala Kecil 143
Gambar 4.32 Grafik Hasil Belajar Kognitif Uji Coba Produk Skala Besar 143
Gambar 4.33 Grafik Rata-Rata Ketuntasan Klasikal Skala Kecil 144
Gambar 4.34 Grafik Rata-Rata Ketuntasan Klasikal Skala Besar 144
Gambar 4.35 Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Skala Kecil .. 152
Gambar 4.36 Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Skala Besar .. 153

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Kisi-Kisi Wawancara Pra Penelitian 177

Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru 178

Lampiran 3 Hasil Wawancara Pra Penelitian 180

Lampiran 4 Dafttar Nilai 183

Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian 185

Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru dan Siswa 188

Lampiran 7 Angket Kebutuhan Guru 189

Lampiran 8 Hasil Angket Kebutuhan Guru 192

Lampiran 9 Angket Kebutuhan Siswa 195

Lampiran 10 Hasil Angket Kebutuhan Siswa 198

Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media 200

Lampiran 12 Lembar Insrumen Validai Ahli Media 201

Lampiran 13 Hasil Penilaian Validator Media 205

Lampiran 14 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi 209

Lampiran 15 Lembar Insrumen Validai Ahli Materi 211

Lampiran 16 Hasil Penilaian Validator Materi 215

Lampiran 17 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa 220

Lampiran 18 Angket Tanggapan Siswa 221

Lampiran 19 Hasil Angket Tanggapan Siswa 223

Lampiran 20 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru 225

Lampiran 21 Angket Tanggapan Guru 226

Lampiran 22 Hasil Angket Tanggapan Guru 229
Lampiran 23 Kisi-Kisi Instrumen Tes Uji Coba 221
Lampiran 24 Soal Tes Uji Coba 222
Lampiran 25 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba 240
Lampiran 26 Hasil Tes Soal Uji Coba 241
Lampiran 27 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas 242
Lampiran 28 Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas 246
Lampiran 29 Hasil Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran 249
Lampiran 30 Hasil Rekapitulasi Uji Daya Beda 250
Lampiran 31 Silabus 253
Lampiran 32 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 257
Lampiran 33 Silabus 264
Lampiran 34 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 268
Lampiran 35 Silabus 275
Lampiran 36 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 279
Lampiran 37 Soal Pretest- Posttest 297
Lampiran 38 Kunci Jawaban Soal Pretest- Posttest 302
Lampiran 39 Hasil Pretest 303
Lampiran 40 Hasil Posttest 304
Lampiran 41 Rekapitulasi Hasil Pretest-Posttest 305
Lampiran 42 Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest 306
Lampiran 43 Hasil Uji t-test 309
Lampiran 44 Hasil N-gain 311

Lampiran 45 Rubrik Penilaian Unjuk Kerja 313

Lampiran 46 Penilaian Unjuk Kerja 314

Lsmpiran 47 Surat Persetujuan Validator Materi 317

Lampiran 48 Surat Persetujuan Validator Media 318

Lampiran 49 Surat Izin Uji Instrumen 319

Lampiran 50 Surat Izin Penelitian 320

Lampiran 51 Surat Keterangan Telah Uji Instrumen 321

Lampiran 52 Surat Keterangan Telah Penelitian 322

Lampiran 53 Dokumentasi 323

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat (Sutomo 2015: 132). Salah satu dasar utama pendidikan adalah untuk mengajar kebudayaan melewati generasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan fakta yang terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia, bahwa terdapat upaya-upaya yang dilakukan untuk mengembangkan potensi siswa terkait dengan pengembangan keterampilan maupun pengetahuan dalam bidang pendidikan yaitu termuat pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Banyak siswa lupa budaya daerah sendiri di Indonesia, sehingga perlu mengenyam pendidikan kebudayaan agar tidak terjadi permasalahan yang serius.

Di dunia pendidikan, guru berperan penting dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa. Tugas penting guru dalam proses pembelajaran adalah mengajar. Guru memberikan materi pelajaran kepada siswa. Menurut Permendiknas RI Nomor 19 Tahun 2007 menjelaskan bahwa setiap guru bertanggungjawab terhadap mutu kegiatan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi,

inovatif, dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pernyataan tersebut tidak sesuai dengan fakta yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01. Guru belum melaksanakan proses pembelajaran inovatif secara maksimal. Guru masih menggunakan model pembelajaran secara klasik. Model secara klasik yang dimaksudkan adalah guru hanya mengajarkan kepada siswa sesuai dengan kemampuannya dan tanpa menggunakan media. Guru lebih sering mengajarkan pembelajaran dengan berceramah. Meskipun melakukan metode lain seperti diskusi, namun metode itu jarang sekali untuk digunakan, bahkan hanya sesekali saja digunakan. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih sederhana. Sehingga hal ini dapat menyebabkan siswa cepat bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa terkesan kurang memperhatikan.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran didukung oleh adanya fasilitas, sarana prasarana, dan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pernyataan tersebut tidak sesuai dengan kondisi di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang dimana ketersediaaan media pembelajaran kurang memadai dalam menunjang pembelajaran SBdP materi lagu daerah. Lagu daerah diajarkan oleh guru secara langsung tanpa menggunakan media. Sarana prasarana yang tersedia di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang seperti LCD, laptop, speaker. Namun

belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal dikarenakan guru kurang menguasai dalam bidang teknologi. Media pembelajaran yang tersedia hanya media berupa pajangan gambar dikelas, buku siswa dan buku guru sebagai sumber belajar. Pembelajaran terfokus pada guru, tanpa adanya alat bantu atau media yang digunakan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional pasal 77I ayat 1 menyatakan bahwa kurikulum tingkat pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Seni dan Budaya. Bahan kajian pembelajaran seni dan budaya dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. Oleh karena itu, melalui pendidikan seni dan budaya diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan.

Namun hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi pada pembelajaran SBdP yang terdapat di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang merupakan mata pelajaran seni berbasis budaya belum terlaksana dengan baik. Apresiasi terhadap seni dan budaya daerah sangatlah rendah ditunjukkan para siswa kelas III di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang kurang tertarik dengan lagu-lagu daerah. Hal ini menunjukkan bahwa rasa cinta terhadap budaya daerah sendiri masih kurang.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang pada Desember 2018, mengatakan bahwa sebagian besar siswa suka menyanyi, namun terhadap lagu daerah ketertarikan

siswa masih sangat kurang. Siswa lebih cenderung hanya hafal satu ataupun dua lagu daerah saja. Siswa yang hafal lebih dari tiga lagu daerah hanya sebagian kecil. Banyak siswa mengalami kesulitan untuk menghafal lagu-lagu daerah itu, dikarenakan guru jarang untuk melakukan pembiasaan bernyanyi lagu daerah kepada siswa sehingga siswa kurang wawasan terhadap lagu daerah. Meskipun guru kadang sudah menyisipkan materi lagu daerah dalam proses pembelajaran, namun ketika pembiasaan itu tidak rutin dilakukan maka siswa akan lupa dan akhirnya lagu tersebut tidak lagi terdengar oleh siswa.

Ketertarikan siswa yang kurang terhadap lagu daerah mengakibatkan siswa kurang paham terhadap lagu-lagu daerah, arti lagu daerah, pesan dari lagu daerah, dan banyak siswa yang belum dapat menyanyikan lagu daerah dengan benar. Hanya beberapa lagu daerah yang dihafal oleh siswa, dan itupun merupakan lagu daerah yang terdengar populer saja. Kurangnya pemahaman terhadap lagu daerah dan kurangnya kemampuan siswa dalam bernyanyi lagu daerah merupakan suatu fenomena yang nyata dan sangat memprihatinkan. Khususnya untuk siswa yang tinggal dan menetap di daerah tertentu, mereka tidak mengenal dengan budaya di daerah setempatnya.

Lagu daerah yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah lagu daerah yang berasal dari Jawa Tengah. Peneliti mengambil lagu daerah yang hanya berasal dari Jawa Tengah karena memang daerah yang menjadi subyek penelitian dari peneliti terdapat di lingkungan daerah Jawa Tengah. Lagu daerah terdapat banyak sekali, namun untuk lagu daerah berasal dari Jawa Tengah peneliti menggunakan 18 lagu daerah diantaranya yaitu lagu yang berjudul lir-ilir,

padhang bulan, jaranan, menthok-menthok, gundhul-gundhul pacul, dhondhong opo salak, gambang suling, kidang talun, jamuran, jago kate, kate dipanah, kupu kuwi, cublak-cublak suweng, prau layar, suwe ora jamu, andhe-andhe lumut, buto galak, sluku-sluku bathok.

Permasalahan didukung oleh data hasil belajar SBdP di kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang yang menyatakan bahwa rata rata hasil belajar siswa masih rendah di bawah KKM yaitu dibuktikan dengan penilaian akhir semester dari 30 siswa, terdapat 18 siswa (60%) yang belum mencapai KKM. Dan terdapat 12 siswa (40%) telah mencapai KKM. KKM untuk mata pelajaran SBdP di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 yaitu 62.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, diperlukan adanya suatu pemecahan masalah yang dapat memberikan solusi yang dapat digunakan secara menyeluruh. Solusi tersebut yaitu dengan pengembangan buku pengayaan dan CD Targuda yang dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan dalam permasalahan ini. Buku pengayaan dan CD Targuda dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap wawasan lagu daerah sehingga siswa dapat mengetahui lebih banyak lagi lagu daerah dan dapat cepat untuk menghafal lagu daerah tersebut. Alasan peneliti memilih pemecahan masalah menggunakan penelitian *Reach and Development* karena menurut peneliti sesuai dengan kebutuhan dilapangan dan merupakan salah satu faktor agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa baik juga yaitu melalui media pembelajaran sebagai penunjang. Karena di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 tidak ada media yang menunjang siswa dalam mengenal lagu daerah,

maka peneliti memilih solusi dengan pengembangan buku pengayaan dan CD Targuda.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuha (2019) dengan judul "Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar". Penelitian menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi dari model pengembangan 4D *(four D Model)*. Buku pengayaan pembelajaran cerita fabel berbasis literasi sangat diminati oleh siswa karena tampilan buku banyak ilustrasi gambar dan warna yang mencolok, serta penyajian isi cerita yang cukup memikat. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti, sebab produk yang dikembangkan berupa buku pengayaan yang disusun sebagai buku pendamping yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Letak perbedaannya yaitu dalam penelitian ini buku pengayaan tidak hanya dirancang untuk guru namun juga untuk siswa. Jika siswa memiliki buku pengayaan juga maka akan memudahkan guru dalam mengajarkan materi lagu daerah karena siswa sudah memiliki buku pegangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fadhli (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar". Dalam penelitian ini dikembangkan video pembelajaran menggunakan software *Sony Vegas Pro* yang diterapkan dalam mata pelajaran IPS materi peninggalan sejarah. Video pembelajaran di desain dengan menggunakan prinsip-prinsip pengembangan dengan memperhatikan berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti, video digunakan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil

pembelajaran. Letak perbedaanya dalam penelitian tersebut mengembangkan sebuah video pembelajaran untuk mata pelajaran IPS, sedangkan dalam penelitian ini adalah sebuah video berbentuk tutorial untuk materi SBdP yaitu lagu daerah. Selain itu dalam penelitian ini video tutorial tidak hanya dirancang untuk guru namun juga untuk siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan didukung oleh penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumya, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Pengayaan dan CD Targuda Untuk Meningkatkan Pemahaman Lagu Daerah Siswa Kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang".

1.2 Identifikasi Masalah

Terkait dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, teridentifikasi permasalahan terkait dengan hasil belajar SBdP lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang sebagai berikut.

1. Guru menggunakan model pembelajaran klasik yaitu guru hanya mengajarkan kepada siswa sesuai dengan kemampuannya, lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media
2. Kurangnya media yang menunjang untuk siswa dalam mengenal lagu daerah
3. Ketertarikan siswa terhadap lagu daerah masih kurang
4. Kurangnya pemahaman dan kemampuan siswa terhadap lagu daerah
5. Pada mata pelajaran SBdP masih banyak siswa yang belum mencapai KKM

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka diperlukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini lebih fokus pada permasalahan kurangnya media yang menunjang untuk siswa dalam mengenal lagu daerah. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimanakah desain pengembangan buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan pengembangan buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang?

1.4.3 Bagaimanakah keefektifan pengembangan buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Mengembangkan desain buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang

1.5.2 Menguji kelayakan buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang

1.5.3 Mengetahui keefektifan buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang pengembangan, pembinaan, dan pelindungan bahasa dan sastra, serta peningkatan fungsi bahasa Indonesia, menyatakan bahwa bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan secara turun-temurun oleh warga negara Indonesia di daerah-daerah di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sesuai dengan pernyataan tersebut, bahasa daerah haruslah dibiasakan dalam keseharian dari masing-masing daerah. Melalui pembiasaan bahasa daerah berarti sudah ikut melestarikan budaya di daerah setempat. Pengenalan budaya daerah di lingkungan sekolah, keluarga, dan di tempat umum dapat menambah wawasan bagi siswa. Pembiasaan berbahasa daerah dapat dilakukan melalui pembelajaran bernyanyi lagu daerah. Jika pembiasaan tersebut terus diterapkan dapat melatih kecintaan terhadap budaya Indonesia dan ikut melestarikan budaya tersebut.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Manfaat bagi guru

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya seperti guru. Pengembangan media ini dapat digunakan oleh guru untuk lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa sehingga materi mengenai lagu daerah dapat tersampaikan dengan baik. Didukung dengan pembiasaan bernyanyi lagu daerah sebagai salah satu cara untuk melestarikan bahasa daerah setempat. Pengembangan media ini dapat memberikan inovasi baru untuk media pembelajaran, karena sebelumnya belum ada media yang menunjang pembelajaran lagu daerah di SD Negeri Kalibanteng Kulon 01.

1.6.2.2 Manfaat bagi siswa

Banyak siswa sekarang ini yang tidak mengenal dengan lagu –lagu daerah. Melalui pengembangan media buku dan CD ini, dapat memudahkan siswa mengenal dan memahami lagu daerah sehingga siswa dapat ikut berkontribusi untuk melestarikan budaya daerah. Ketika siswa belajar dengan media pembelajaran ini, berarti dapat menambah daya ingat siswa terhadap lagu daerah dan juga menambah daya kreatifitas siswa, karena dengan media sebagai penunjang pembelajaran ini siswa juga harus belajar bagaimana agar media tersebut dapat benar-benar dapat bermanfaat sehingga siswa harus sekreatif mungkin dalam menggunakan media tersebut.

1.6.2.3 Manfaat bagi sekolah

Melalui media pembelajaran yang dikembangkan ini, lagu daerah yang sebelumnya asing ditelinga siswa, dan sekarang dapat menjadi budaya unuk dapat melestarikan bahasa daerah Jawa Tengah sendiri, pembiasaan menyanyikan lagu daerah tersebut di sekolah dapat menjadi karakter tersendiri bagi siswa maupun bagi sekolah. Selain itu pengembangan media tersebut memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan tambahan media di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan yaitu media cetak berupa buku pengayaan dan CD Targuda untuk meningkatkan pemahaman lagu daerah siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang. Sesuai dengan jenisnya, buku pengayaan merupakan buku pendamping atau buku pelengkap yang berfungsi sebagai bahan pengayaan untuk memperkaya pengetahuan dan wawasan peserta didik yang dilengkapi dengan sebuah CD yag berisi video tutorial guna mengasah keterampilan siswa terhadap lagu daerah. Video yang dikembangkan merupakan bentuk visual dari buku pengayaan, sehingga di dalamnya berisikan materi yang sama dengan buku. Desain yang dikembangkan dalam menyusun buku dan pembuatan CD yang berisikan video tutorial dibuat dengann kreasi warna yang menarik minat siswa dalam mempelajari lagu daerah sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Produk yang dihasilan mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

a. Buku Pengayaan

Bentuk fisik : Buku cetak (*material printed*)

Judul : Buku Pengayaan Targuda Pintar Lagu Daerah

Tebal Halaman : 75 halaman

Ukuran kertas : A5 (21,5 x 14,8 cm)

Jenis kertas :

1) Art Carton 190 gr : sampul depan, belakang
2) Hvs 90 gr : isi buku

Media buku pengayaan terdiri atas sampul depan, prakata, KD dan indikator, daftar isi, materi, soal evaluasi, kunci jawaban, daftar pustaka, biografi penulis, dan sampul belakang.

b. CD Targuda

Bentuk fisik : CD (*compact disk)*

Judul : CD Targuda Pintar Lagu Daerah

Media CD terdiri atas sampul luar, sampul dalam CD, materi yang diawali dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan penyampaian materi.

Pengembangan media buku pengayaan dan CD Targuda didasarkan pada hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Penelitian ini didukung oleh penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pembelajaran menggunakan buku pengayaan dan CD Targuda diantaranya.

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Wati (2016: 2) mengatakan bahwa media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2017: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2017: 4) mengatakan bahwa media pengajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat yang sudah peneliti sampaikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti maksudkan media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan pada proses belajar yang berbentuk buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, computer untuk menyampaikan isi materi suatu pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 20) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak.

Menurut Arsyad (2017: 20) media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki empat fungsi di antaranya adalah

fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris yang dapat dilihat melalui uraian sebagai berikut.

1. Fungsi atensi

   Seringkali siswa tidak memperhatikan pelajaran karena tidak tertarik dengan materinya. Fungsi media pembelajaran yaitu dapat menenangkan dan memfokuskan perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang mereka terima yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran sehingga kemungkinan memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar.

2. Fungsi afektif

   Fungsi media pembelajaran yang dilihat dari tingkat kenyamanan siswa dalam belajar atau membaca suatu teks bergambar yang ditampilkan guna menggugah emosi dan sikap siswa.

3. Fungsi kognitif

   Kognitif adalah fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari tampilannya yang berupa gambar guna memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

   Merupakan fungsi media pembelajaran yang dilihat dari hasil penelitian. Dengan kata lain menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017: 23) menyatakan bahwa suatu media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan tenik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat atau merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak.

Berdasarkan fungsi yang telah ada yaitu dari Arsyad maupun Kemp & Dayton dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah fungsi atensi dan fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk memperoleh dan mengingat isi materi lebih baik lagi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan siswa memahami materi yang disajikan.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Wati (2016: 12) mempunyai beberapa manfaat yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Untuk mengetahui manfaat tersebut, bisa dilihat melalui ulasan sebagai berikut.

1. Manfaat umum
    a. Lebih menarik

        Pembelajaran akan lebih menarik minat siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

b. Materi jelas

Materi pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga lebih dipahami siswa. Siswa juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c. Tidak mudah bosan

Metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan energi.

d. Siswa lebih aktif

Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan demonstrasi dan lain sebagainya.

2. Manfaat Praktis

a. Meningkatkan proses belajar

b. Memotivasi siswa

c. Merangsang kepekaan

d. Terjadi interaksi langsung

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2017: 25) yaitu:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku melalui penyajian media dapat menerima pesan yang sama.
2. Pembelajaran lebih menarik melalui kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus menimbulkan keingintahuan siswa.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip psikologis yang diterima.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat dengan media.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana media dapat menghubungkan elemen pengetahuan dengan baik.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja sesuai keperluan.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Beban guru dalam menjelaskan berulang-ulang isi pelajaran dapat dikurangi.

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Wati maupun Kemp & Dayton yang telah dijelaskan diatas, manfaat media pembelajaran yang peneliti maksudkan yang digunakan dalam penelitian adalah media yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, menimbulkan gairah dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan proses dalam belajar.

2.1.1.4 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 16) prinsip pemilihan media pembelajaran sesuai dengan pertimbangan guru dalam memilih dan menggunakan media yang digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip tersebut diantaranya sebagai berikut.

1. Pemilihan media pembelajaran

   Media pembelajaran dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat sesuai kebutuhan. Pemilihan media pembelajaran, sebaiknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan. Sebelum menentukan

media pembelajaran, guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk mencapai suatu tujuan.

2. Objektifitas Media Pembelajaran

   Memilih media pembelajaran harus secara objektif. Pemilihan media pembelajaran harus didasari dengan pertimbangan yang matang, karena hal tersebut akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.

3. Memahami Kelebihan Setiap Media pembelajaran

   Menggunakan media pembelajaran harus melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

4. Memahamai Karakteristik Setiap Media pembelajaran

   Guru harus mengenal ciri-ciri media yang ada, karena hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan belajar-mengajar.

5. Syarat Memilih Media pembelajaran

   a. Media harus sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai
   b. Memilih media harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan pengadaan
   c. Media pembelajaran disesuaikan dengan biaya pengadaan
   d. Media pembelajaran disesuaikan dengan kualitas atau mutu tehnik
   e. Media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran, yaitu tingkat pengetahuan siswa, bahasa, dan jumlah siswa yang belajar
   f. Memilih media yang tepat, guru harus mengenal ciri dari media pembelajaran
   g. Media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar

h. Media pembelajaran mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, lingkungan fisik tempat siswa belajar

6. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media pembelajaran

Faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran dapat dipakai sebagai dasar pemilihan.

a. Tujuan yang ingin dicapai
b. Karakterisitik siswa
c. Jenis rangsangan belajar yang dikehendaki
d. Keadaan latar atau lingkungan
e. Luasnya jangkauan yang ingin dilayani

Menurut prinsip yang dikemukakan oleh Wati, dalam memilih media pembelajaran yang cocok, peneliti juga melihat prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan pendapat dari Wati yang dipertimbangkan juga dengan kebutuhan siswa. Prinsip tersebut yaitu pemilihan media pembelajaran dipilih guna untuk menyampaikan materi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan kondisi fisik lingkungan sekolah. Objektifitas peneliti dalam memilih media buku pengayaan dan CD Targuda agar dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa dalam menambah wawasan tentang lagu daerah. Pertimbangan lain menurut prinsip pemilihan media yaitu kelebihan dari media. Kelebihan media yang peneliti unggulkan bahwa media yang diterapkan adalah selain berbentuk buku, juga di lengkapi dengan cd, cd digunakan sebagai gambaran secara nyata dari isi buku dan dalam cd terdapat video tutorial

bernyanyi lagu daerah dengan benar dan dengan cd materi dapat diputar secara berulang-ulang.

2.1.1.5 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2017: 15) mengemukakan ciri-ciri media sebagai petunjuk mengapa media digunakan dan apa yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri Fiksatif

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditansportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif

   Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording.* Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian juga dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

3. Ciri Distributif

   Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut

disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Ciri-ciri media pembelajaran yang diterapkan peneliti dalam penelitian ini adalah mengacu pada ciri berdasarkan Gerlach & Ely adalah ciri fiksatif yang dipadukan dengan ciri manipulatif dan ciri distributif yaitu media dibuat dan disajikan dengan video sehingga dapat mudah direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan dan disimpan dengan video tape. Penayangkan kembali hasil suatu rekaman video dapat diputar secara dipercepat maupun diperlambat sesuai dengan kebutuhan.

2.1.1.6 Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 102) media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang dapat mengantarkan pesan dan informasi antara guru dan siswa yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Media visual

   Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam

pembelajaran, di antaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2. Audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan dan informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor, film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perngkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4. Micorosoft power point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Presentasi dengan microsoft power point merupakan salah satu yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang di rangkum dan di kemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami

penjelasan melalui viisualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

5. Internet

Dalam proses belajar mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Jadi, internet di sini berperan sebagai sumber informasi yang memilki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara.

6. Multimedia

Mulitimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen infromasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain. Dalam proses belajar mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berdasarkan pendapat Wati (2016: 102), peneliti menggunakan media visual, media audio visual, dan multimedia dalam penelitian ini. Media visual adalah dengan visual yang menampilkan

gambar diam yaitu buku. Buku tersebut adalah buku pengayaan yang berisi tentang materi lagu daerah Jawa Tengah. Untuk multimedia bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu yaitu dengan bentuk video. Video yang digunakan adalah video tutorial untuk bernyanyi lagu daerah dengan benar. Sedangkan untuk media audio visual, peneliti menggunakan cd untuk menyimpan dan menampilkan video, sehingga video dapat diputar secara berulang-ulang untuk memudahkan cara penyampaian guru kepada siswa.

2.1.1.7 Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 80) pemakaian media pembelajaraan yang akan dibahas adalah: (1) media berbasis manusia; (2) media berbasis cetakan; (3) media berbasis visual; (4) media berbasis *audio visual*; (5) media berbasis komputer; (6) pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar.

1. Media berbasis manusia

   Dalam merancang media berbasis manusia harus merancang pelajaran yang interaktif. Pelajaran interaktif mendorong partisipasi siswa dan jika digunakan dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Media berbasis cetakan

   Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku saku, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran

huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetak adalah warna, huruf, dan kotak.

3. Media berbasis visual

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual dapat berupa: (a) gambar representasi, seperti gambar lukisan foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang diantara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik, seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambar atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

4. Media *audio visual*

Media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio visual* adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan banyak persiapan, rancangan, dan penelitian.

5. Media berbasis komputer

Dalam proses pembelajaran komputer mempunyai peran berbeda yaitu sebagai manajer dalam proses pembelajaran dan sebagai pembantu tambahan dalam belajar. Selain itu komputer juga dapat menunjukkan informasi dan tahapan pembelajaran yang lain, meski bukan melalui media komputer.

6. Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar

   Perpustakaan merupakan pusat sarana akademis. Perpustakaan menyediakan bahan-bahan pustaka berupa barang cetakan seperti buku, majalah atau jurnal ilmiah, peta, surat kabar, karya-karya tulis, dan lain-lain. Perpustakaan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai bidang keilmuan.

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Wati (2016: 80) tentang penggunaan media pembelajaran, penelitian yang peneliti gunakan adalah media pembelajaran yang digunakan seperti media berbasis cetak yang berbentuk sebuah buku pengayaan dengan isi materi lagu daerah Jawa Tengah. Dan dilengkapi dengan video tutorial menyanyikan lagu daerah Jawa Tengah yaitu media audio-visual, dengan dibuat dalam bentuk CD Targuda.

Dengan adanya jenis-jenis media dalam pembelajaran, salah satu jenis media yang efektif untuk dikembangkan adalah media cetak yang berupa buku, karena buku dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran secara mudah dan efisien. Salah satu media cetak berupa buku yang dapat dikembangkan yaitu berupa buku pengayaan.

Guna memudahkan klasifikasi dan pengertian buku pendidikan, Permendikbud RI No. 8 tahun 2016 membagi buku menjadi.

1. Buku teks pelajaran, merupakan sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti dan dinyatakan layak oleh kementrian Pendidikan dan Kebudayaan untuk digunakan pada satuan pendidikan.

2. Buku nonteks pelajaran adalah buku pengayaan untuk mendukung proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan dan jenis buku lain yang tersedia di perpustakaan sekolah.

2.1.2 Buku Pengayaan

2.1.2.1 Pengertian Buku

Sitepu (2015: 11) menyatakan bahwa buku mengandung informasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengetahui apa yang terjadi pada masa yang lalu, masa sekarang, dan kemungkinan masa yang akan datang sehingga memperluas wawasan pembaca serta dapat menjadi sumber inspirasi untuk memperoleh gagasan baru.

Sitepu (2015: 12) menambahkan bahwa kata "buku" dalam bahasa Indonesia memiliki persamaan dalam berbagai bahasa. Dalam bahasa Yunani disebut "biblos", dalam bahasa Inggris disebut "book", dalam bahasa Belanda disebut "boek", dan dalam bahasa Jerman adalah "das Buch". Semua kata dasarnya diawali dengan huruf "b" sehingga besar kemungkinan semuanya berasal dari akar kata yang sama, yaitu dari bahasa Yunani.

Andriese, dkk (dalam Sitepu, 2015: 13) menjelaskan buku dengan lebih sederhana dengan mengatakan "informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan". Dengan pengertian yang demikian, buku memiliki empat sifat pokok yaitu, (1) berisi informasi, (2) informasi itu ditampilkan dengan wujud catakan, (3) media yang dipergunakan adalah kertas, dan (4) lembaran-lembaran kertas itu dijilid dalam bentuk satu kesatuan.

Buku menurut Sitepu (2015: 11) dapat dikelompokkan dan dibedakan berdasarkan isi, pembaca sasaran, tampilan, dan peruntukkannya.

1. Isi buku dapat mengandung informasi yang mengandung kebenaran faktual atau semata-mata imajinasi penulis. Atau juga campuran antara imajinasi atau faktual. Dilihat dari kebenaran isinya, buku dapat dikategorikan ke dalam buku fiksi, nonfiksi, dan buku fiksi ilmu pengetahuan.
2. Dilihat dari sasaran pembacanya, buku dapat dikategorikan ke dalam buku anak-anak, buku remaja, dan buku orang dewasa. Bahasa dan penyajian buku disesuaikan dengan perkembangan psikologis dan kemampuan peserta didik.
3. Dari tampilan fisiknya secara keseluruhan, buku dapat dikategorikan sebagai buku teks, buku bergambar, dan buku gambar (picture book).
4. Buku dikelompokkan menurut peruntukkannya dilihat dari kepentingan pendidikan. Atas dasar kepentingan ini, buku dibedakan sebagai buku pelajaran dan buku bacaan.

Menurut beberapa pendapat yang sudah dijelaskan diatas, buku yang peneliti maksudkan adalah mengandung informasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengetahui dan mengupas tentang lagu daerah Jawa Tengah yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan keterangan-keterangannya dalam bentuk terjilid dengan sampul yang menarik untuk siswa SD.

2.1.2.2 Pengertian Buku Pengayaan

Kategori buku menurut perubahan yang dilakukan tahun 2008 melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008 yang menyebutkan

bahwa kategorisasi buku tidak hanya dibatasi untuk sekolah atau pendidikan dasar dan menengah, khususnya di sekolah, tetapi juga termasuk pendidikan tinggi. Namun semua buku masih dibedakan menjadi empat kelompok dengan istilah berbeda.

1. Buku teks pelajaran adalah buku acuan wajib untuk digunakan di satuan pendidikan dasar dan menengah atau perguruan tinggi yang memuat materi pembelajaran.
2. Buku panduan pendidik adalah buku yang memuat prinsip, prosedur, deskripsi materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh pendidik.
3. Buku pengayaan adalah buku yang memuat materi yang dapat memperkaya buku teks pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi.
4. Buku referensi adalah buku yang isi dan penyajiannya dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya secara dalam dan luas.

Menurut Sitepu (2015: 16) mengatakan bahwa buku pelajaran pelengkap atau pengayaaan berisi informasi yang melengkapi buku pelajaran pokok. Buku pelajaran pelengkap atau buku pengayaan adalah buku yang memberikan informasi tentang pokok bahasan tertentu yang ada dalam kurikulum secara lebih luas dan/atau lebih dalam. Buku ini tidak disusun sepenuhnya berdasarkan kurikulum baik dari tujuan, materi pokok, dan metode penyajiannya. Buku ini tidak wajib dipakai oleh siswa dan guru dalam proses belajar dan pembelajaran,

tetapi berguna bagi siswa yang mengalami kesulitan memahami pokok bahasan tertentu dalam buku pelajaran pokok.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa buku pengayaan merupakan bahan pengayaan yang digunakan untuk memperkaya, meningkatkan, mengembangkan pengetahuan, wawasan, kemampuan peserta didik yang disesuaikan dengan prinsip penyusunan buku.

2.1.2.3 Penyusunan buku

Penyusunan buku menurut Sitepu (2015: 128-162) perlu memerhatikan prinsip-prinsip rancangan buku meliputi.

1. Ukuran Buku

   Ukuran buku akan menjadi acuan dalam merencanakan unsur-unsur desain berikutnya tetapi belum ada hasil penelitian yang dapat dijadikan acuan umum dalam menentukan ukuran buku, banyak penerbit memilih ukuran buku berdasarkan kepraktisan memakainya.

   Dari pendapat di atas, peneliti menggunakan ukuran buku yaitu 14,8 x 21,0 cm (A5), alasannya adalah ukuran 14,8 x 21,0 cm telah sesuai dengan salah satu standar ukuran kertas yang ditetapkan oleh International Organization for Standardization (ISO), dengan rincian ukuran sebagai berikut.

Tabel 2.1 Ukuran Kertas Berdasarkan ISO

Seri A		**Seri B**	
Jenis	**Ukuran (mm)**	**Jenis**	**Ukuran (mm)**
A0	841 x 1189	B0	1000 x 1414
A1	594 x 841	B1	707 x 1000

A2	420 x 594	B2	500 x 707
A3	297 x 420	B3	353 x 500
A4	210 x 297	B4	250 x 353
A5	148 x 210	B5	176 x 250
A6	105 x 148	B6	125 x 176
A7	74 x 105	B7	88 x 125
A8	52 x 74	B8	62 x 88
A9	37 x 52	B9	44 x 62
A10	26 x 37	B10	31 x 44

Dasar ISO membuat ukuran buku untuk masing-masing jenis ukuran itu bertujuan agar dengan ukuran itu, bentuk dan proporsi kertas tetap sama seperti bentuk aslinya sampai ukuran yang terkecil.

2. Tata Letak

Dalam mengatur tata letak dapat menggunakan komputer, konsistensi tata letak judul, subjudul, ilustrasi, teks, nomor halaman, dan judul dapat diatur dengan mudah. Disamping itu, ukuran halaman, margin dan jumlah baris per halaman, lebar kolom dapat dibuat dengan konsisten melalui komputer.

3. Ukuran Huruf dan Spasi Baris

Memilih ukuran huruf yang perlu diperhatikan adalah dapat memuat banyak kata dalam satu baris tanpa melanggar ketentuan jumlah kata dalam satu baris, serta keseimbangan antara spasi kata dan spasi baris. Peneliti menggunakan ukuran huruf yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III SD yaitu 12Pt – 14Pt. Untuk bentuk huruf adalah dengan huruf sans-serif yaitu

huruf yang tidak berkait, namun bisa dipadukan dengan huruf serif yaitu huruf berkait. Penggunaannya lebih baik dengan huruf yang tidak berkait.

Tabel 2.2 Ukuran Huruf dan Bentuk Huruf

Sekolah	Kelas	Ukuran Huruf	Bentuk Huruf
SD/MI	1	16Pt – 24Pt	Sans-serif
	2	14Pt – 16Pt	Sans-serif dan Serif
	3-4	12Pt – 14Pt	Sans-serif dan Serif
	5-6	10Pt – 12Pt	Sans-serif dan Serif

Keterangan:

a. Serif adalah huruf yang memiliki kait pada setiap ujung huruf.

   Contoh Aa Bb Cc Dd, Aa Bb Cc Dd

b. Sans-serif adalah huruf yang tidak memiliki kait pada setiap ujung huruf.

   Contoh Aa Bb Cc Dd, Aa Bb Cc Dd

4. Spasi dan Struktur

   Spasi digunakan untuk memperjelas dan memahami struktur isi teks secara sistematis sehingga akan membantu pembaca untuk mengidentifikaasi struktur gagasan dalam teks, mempercepat laju membaca, dan menentukan bagian penting.

5. Diagram dan Ilustrasi

   Informasi disajikan dalam bentuk teks, ilustrasi, atau teks dan ilustrasi. Ilustrasi dapat juga disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Perbandingan antara ilustrasi dan teks dalam buku dijelaskan dalam tabel berikut. Dalam

buku pengayaan, peneliti menggunakan perbandingan untuk ilustrasi 60 dan teks yaitu 40 sesuai dengan ukuran yang digunakan untuk siswa kelas III SD.

Tabel 2.3 Perbandingan Ilustrasi dan Teks dalam Buku

Sekolah	Ilustrasi : Teks
Prasekolah	90 : 10
SD/ Mi kelas I-III	60 : 40
SD/ MI kelas I-IV	30 : 70
SMP/ MTs	20 : 80
SMA/ MA/ SMK/ MAK	10 : 90

6. Anatomi Buku

Terdapat dua unsur pokok yaitu kulit dan isi buku.

a. Kulit buku terdiri atas kulit depan (memuat judul buku, subjudul, nama penulis, ilustrasi, nama penerbit, logo penerbit); kulit punggung (memuat judul buku, subjudul, nama penulis, logo penerbit); dan kulit belakang (memuat sinopsis buku, pembaca sasaran, riwayat singkat dan foto penulis, nomor ISBN).
b. Bagian depan memuat halaman judul separuh/ perancis (halaman kanan: i); halaman kosong (halaman kiri: ii); halaman judul utama (halaman kanan: iii); halaman hak cipta (halaman kiri: iv); halaman daftar isi (halaman kanan: v); halaman kata pengantar (halaman kanan: vi).
c. Bagian teks buku memuat bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.
d. Bagian belakang memuat glosari (bila perlu), daftar pustaka, dan indeks (bila perlu).

Media pembelajaran lain yang peneliti gunakan dalam penelitian ini disamping buku pengayaan adalah CD. CD adalah salah satu jenis media dalam pembelajaran, yang efektif untuk digunakan dan dikembangkan. CD yang dibuat oleh peneliti adalah realisasi dari buku pengayaan, melalui CD Targuda siswa dapat mendengarkan secara langsung dan dapat yang digunakan sebagai media untuk berlatih bernyanyi lagu daerah Jawa Tengah. Dalam CD Targuda berisi video tutorial untuk bernyanyi lagu daerah dengan memerhatikan ketepatan dari nada lagu, penguasaan lagu yaitu lirik lagu, artikulasi dalam melafalkan lirik lagu, serta ekspresi yang harus diutarakan ketika bernyanyi dari sebuah lagu.

2.1.3 CD *(Compact Disk)*

Menurut pernyataan Daryanto (2016: 56) piringan optical yang digunakan untuk menyimpan data secara digital disebut dengan compact disk atau cakram padat yang kemudian diadopsi sebagai suatu alat dalam menimpan data yaitu D-ROM.

Menurut Daryanto (2016: 56) kelebihan CD diantaranya yaitu.

1. Dibandingkan dengan piringan hitam, CD lebih kecil diameternya.
2. CD dapat tahan dalam penggunaan berulang-ulang.
3. Teknologi CD juga memungkinkan menghilangkan suara gangguan permukaan yang sering terjadi.
4. Mutu suara dapat diperbaiki karena musik direkam secara digital.

Berdasarkan beberapa pendapat yang ada, CD yang dimaksudkan oleh peneliti adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyimpan file dalam bentuk video sehingga melalui CD tersebut dapat membantu guru untuk menyampaikan

materi pembelajaran tanpa diulang-ulang hanya perlu menyetel saja, sehingga guru pun tidak kehabisan tenaga untuk menyampaikan materi kepada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media CD untuk menyimpan file berisi video tutorial bernyanyi lagu daerah.

2.1.3.1 Video Tutorial

Menurut pendapat Munir (2013: 18) video merupakan alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew Kellerman mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

Munir (2013: 289) juga menyatakan bahwa istilah video berasal dari bahasa latin itu vidi atau visual yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinya elektronik dari suatu gambar bergerak.

Menurut Wati (2016: 48) video merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa juga bersifat informatif, edukatif, dan instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Namun, tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film.

Menurut Munir (2013: 61) interaksi pembelajaran yang berbentuk tutorial merupakan informasi yang disajikan dalam unit kecil disertai pertanyaan dengan materi pembelajaran yang dapat dipelajari menurut kemauan peserta didik, dan

biasanya program interaksi berbentuk tutorial berisi latihan guna membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Definisi tutorial menurut Rusman (2014: 300) adalah suatu pemberian arahan ataupun bimbingan dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif maupun efisien.

Daryanto (2016: 72) juga ikut menambahkan bahwa format sajian tutorial dalam multimedia pembelajaran adalah menyampaikan materi secara tutorial oleh guru maupun instruktur berpengalaman berupa konsep dalam bentuk teks, grafik, atau gambar diam maupun bergerak.

Kelemahan dan kelebihan video berdasarkan Munir (2013: 295) yaitu.

Kelebihan video

1. Sebagai bagian keadaan real dari suatu proses, fenomena, atau kejadian.
2. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan.
3. Pengguna dapat melakukan pengulangan (*replay*) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
4. Cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
5. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text.
6. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

Kelemahan video

1. Video mungkin saja tidak detail dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detail dari scene ke scene.

2. Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa video tutorial yang peneliti maksudkan adalah video tutorial yang dikemas dalam CD Targuda adalah media digital yang berupa rekaman tutor yang dilakukan oleh peneliti dalam memberikan informasi mengenai lagu daerah dengan cara-cara bernyanyi lagu daerah yang benar, sehingga siswa dapat mengetahui dan dapat mempraktikan sendiri cara bernyanyi lagu daerah.

Media pembelajaran berupa buku pengayaan dan CD Targuda berisi materi lagu daerah. Lagu daerah yang dgunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lagu-lagu daerah dari Jawa Tengah. Karena daerah tempat tinggal dan lingkungan peneltian berada di daerah Jawa Tengah.

2.1.4 Pemahaman Lagu Daerah

Pemahaman lagu daerah merupakan hasil belajar yang akan peneliti gunakan dalam penelitian. Hasil belajar yang diteliti oleh peneliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan ranah psikomotor.

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Pendapat yang disampaikan Rifa'i (2015: 67) bahwa belajar adalah proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu dengan menguasai

konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Menurut R.Gagne (dalam Susanto, 2016: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa ada saat pembelajaran berlangsung.

2.1.4.2 Pengertian Pembelajaran

Berdasarkan Susanto (2016: 18) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan kata belajar dan mengajar, dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Selanjutnya menurut Susanto (2015: 84) pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe“ dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Menurut Briggs (dalam Rifa'i, 2015: 84) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal.

2.1.4.3 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. (Rifa'i, 2015: 67)

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. (Susanto, 2013: 1)

2.1.4.4 Macam-macam Hasil Belajar

Berdasarkan pendapat Susanto (2013: 6) hasil belajar sebagaimana dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep

Menurut Bloom (1979: 89) pemahaman adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia

baca yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Dari definisi yang diberikan oleh Carin dan Sund dapat dipahami bahwa pemahaman dikategorikan kepada beberapa aspek, sesuai kriteria sebagai berikut.

a. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterprestasikan sesuatu, ini berarti bahwa seseorang yang telah mengalami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima.
b. Pemahaman bukan sekedar mengetahui yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari. Bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai.
c. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis, dengan memahami ia akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.
d. Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri seperti, menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (1993: 77) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan

kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbauatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kretaivitasnya.

Indrawati (1993: 3) merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori.

3. Sikap

Menurut Lange dalam Azwar (1998: 3), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak.

Sementara menurut Sardiman (1996: 275), sikap merupakan kecendurungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, mtode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, peneliti menggunakan penilaian untuk hasil belajar pada penelitian yang dilaksanakan yaitu pada ranah kognitif untuk mengukur pengetahuan atau pemahaman dalam penelitian yang dilakukan

dan ranah psikomotor untuk mengukur kemampuan dalam proses keterampilan siswa terhadap lagu daerah Jawa Tengah.

Keterampilan yang dinilai dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam bernyanyi lagu daerah Jawa Tengah. Menurut Sukrisno (2015: 3) dalam bernyanyi lagu daerah harus memerhatikan teknik-teknik dalam bernyanyi. Teknik dalam bernyanyi meliputi.

1. Pernapasan

   Pernapasan merupakan unsur terpenting dalam seni vokal (menyanyi), sebab suara terbentuk dari udara yang dihirup, tanpa napas tidak akan bisa bersuara. Orang yang memiliki pernapasan yang buruk tidak mungkin bisa bersuara dengan baik. Sebaliknya orang yang bisa menguasai atau mengatur pernapasannya akan pula sanggup menguasai dan mengatur suaranya. Pernapasan dibedakan menjadi tiga yaitu pernapasan perut, pernapasan dada, dan pernapasan perut.

2. Intonasi

   Berbicara masalah teknik vokal, tidak dapat lepas dari intonasi (ketepatan nada). Hal ini mudah dipahami karena mempelajari teknik vokal pada intinya adalah untuk menyanyi. Salah satu syarat utama menyanyi yang benar adalah kemampuan menjangkau nada.

3. Artikulasi

   Suatu bentuk lirik dalam nyanyian suatu karya musik terdapat suatu pesan yang akan disampaikan.

4. Resonansi

   Pengetahuan tentang cara menggunakan resonator (rongga-rongga suara) yang terdapat dalam tubuh sehingga vokal yang dihasilkan dapat lebih keras dan lebih jelas dari suara dasarnya.

5. Frasering

   Teknik vokal yang baik juga dipengaruhi oleh pemenggalan kalimat pada syair lagu, yaitu kaidah pemenggalan.

6. Sikap badan

   Sikap badan yang benar sangatlah penting, sebab berpengaruh terhadap sirkulasi pernapasan yang merupakan unsur terpenting dalam bernyanyi dan langsung berakibat pada pembentukan suara. Sikap badan tersebut dibagi menjadi dua, yaitu sikap berdiri dan sikap duduk.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa teknik-teknik dasar menyanyi merupakan cara-cara yang dilakukan dalam kegiatan bernyanyi agar bernyanyi dapat dibawakan dengan baik dan sesuai yang meliputi pernafasan, intonasi, artikulasi, sikap badan, frasering, resonansi. Penelitian ini memfokuskan penilaian bernyanyi dengan teknik bernyanyi pada aspek ketepatan nada, penguasaan lagu, kejelasan vokal (artikulasi dan volume suara), ekspresi. Aspek penilaian menyanyi disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kemampuan siswa.

2.1.5 Lagu Daerah

2.1.5.1 Pengertian Lagu Daerah

Lagu daerah menurut Purnomo (2017) adalah lagu yang lahir dari budaya daerah setempat yang bersifat turun-temurun. Bahasa dan dialek lagu daerah yang digunakan tersebut kadang-kadang sulit untuk diketahui maksud dan tujuan yang ada dalam lagu daerah. Lagu daerah memuat tentang kehidupan masyarakat setempat. Lagu daerah banyak dilantunkan pada acara adat atau acara hiburan rakyat. Lagu daerah juga disebut sebagai lagu rakyat. Lagu daerah memiliki ciri unik dan berbeda dengan masing-masing daerah. Gaya bahasa dalam lirik lagunya sesuai dengan susunan bahasa masing-masing daerah.

Kemudian Subagyo (2010: 4) mengatakan bahwa lagu daerah merupakan kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu daerah setempat. Bahwa lagu daerah berisi mengenai tingkah lagu, dan segala kehidupan masyarakat setempat secara umum, lirik dari lagu daerah menggunakan bahasa daerah yang sulit dimengerti oleh daerah lain yang memiliki bahasa yang berbeda. Bentuk pola iramanya pun sangat sederhana sehingga mudah dibawakan kembali oleh siapa saja, baik masyarakat setempat maupun masyarakat dari daerah lain. Dikarenakan lagu daerah adalah lagu yang berasal dari daerah setempat, maka teknik pengucapannya pun menggunakan dialek daerah setempat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa yang dinamakan lagu daerah merupakan suatu wujud karya seni yang berasal dari daerah setempat, memiliki nilai kebudayaan dan penciptaannya sendiri merupakan cerminan dari kehidupan masyarakatnya. Jadi lagu daerah merupakan bentuk kekayaan budaya

yang dimiliki daerah setempat. Dalam bernyanyi lagu daerah hendaknya harus mengetahui terlebih dahulu ciri-ciri dari lagu daerah tersebut.

2.1.5.2 Ciri-Ciri Lagu Daerah

Menurut Subagyo (2010: 5) seperti kesenian pada umumnya, lagu daerah juga memiliki beberapa ciri khas, seperti:

1. Sederhana

   Lagu daerah biasanya bersifat sederhana baik melodi maupun syairnya. Tangga nada yang digunakan kebanyakan tangga nada pentatonis. Tangga nada pentatonis adalah tangga nada yang terdiri atas 5 nada berjenjang. Tangga nada pentatonis sebenarnya tidak dapat dituliskan dalam notasi umum. Namun, notasi pentatonis dapat diterapkan mendekati jajaran nada yang digunakan nada do-re-mi-sol-la.

2. Kedaerahan

   Lirik syair lagu daerah sesuai dengan daerah atau dialek setempat yang bersifat lokal karena lagu daerah tumbuh dari budaya daerah setempat. Lagu daerah, syairnya bersifat kedaerahan sehingga artinya hanya dimengerti oleh daerah tersebut.

3. Turun-temurun

   Lagu daerah pengajarannya bersifat turun-temurun dari orang tua kepada anaknya atau dari nenek kepada cucunya. Lagu daerah tersebut biasanya diciptakan dalam kondisi alam di daerah setempat.

4. Jarang Diketahui Penciptanya

   Lagu daerah tidak diketahui penciptanya, tidak tertulis, dan sifatnya bukan semata-mata untuk tujuan komersial.

Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Subagyo bahwa ciri-ciri lagu daerah menurut peneliti adalah mengandung suatu makna yang dapat menjelaskan secara nyata bagaimana isi dari lagu tersebut, memuat pesan dan nasihat untuk masyarakat daerah sehingga bukan hanya sekedar bernyanyi namun ada pesan tersirat yang dapat digunakan oleh masyarakat sebagai penyemangat ataupun yang lainnya. Selain hal tersebut lagu daerah dapat menggambarkan suasana dari masing-masing daerahnya dan yang tidak kalah penting yaitu lagu daerah dapat digunakan sebagai media untuk mengenal bahasa daerah tempat masyarakat bernaung melalui lirik-lirik yang sederhana.

2.1.5.3 Fungsi Musik Bagi Masyarakat

Berdasarkan pendapat Purnomo (2017) menyatakan bahwa musik daerah sering berkaitan dengan pertunjukan tari, pengiring upacara adat, ilustrasi pagelaran teater ataupun media hiburan semata. Musik sendiri memiliki fungsi sebagai media hiburan dalam menghilangkan bosan atau lelah dalam aktivitas sosial budaya. Berikut adalah fungsi-fungsi musik bagi masyarakat.

1. Sarana upacara adat

   Musik daerah bukan objek yang otonom/berdiri sendiri. Musik daerah biasanya merupakan bagian dari kegiatan lain. Di berbagai daerah di Indonesia bunyi-bunyian tertentu dianggap memiliki kekuatan yang dapat

mendukung kegiatan magis. Inilah sebabnya musik terlihat dalam berbagai upacara adat.

2. Musik pengiring tari

   Irama musik dapat berpengaruh pada perasaan seseorang untuk melakukan gerakan-gerakan indah dalam tari. Berbagai macam tari daerah, pada dasarnya hanya dapat diringi dengan musik daerah tersebut.

3. Media bermain

   Lagu-lagu rakyat yang tumbuh subur di daerah pedesaan banyak digunakan sebagai media bermain anak-anak.

4. Media penerangan

   Lagu-lagu dalam iklan layanan masyarakat merupakan contoh fungsi musik sebagai media penerangan. Lagu sebagai media penerangan missalnya berisi tentang pelestarian lingkungan dan adat istiadat.

Berdasarkan pendapat diatas tentang kedudukan dan fungsi musik dalam tradisi masyarakat Indonesia, bahwa lagu daerah yang peneliti gunakan dalam penelitian diantaranya dapat digunakan sebagai musik pengiring tari yaitu lagu daerah jaranan, cublak-cublak suweng, dan sebagai media bermain yaitu lagu daerah lir-ilir, padhang bulan, menthok-menthok, gundhul-gundhul pacul, dhondhong opo salak, gambang suling, kidang talun, jamuran, jago kate, kate dipanah, kupu kuwi, prau layar, suwe ora jamu, andhe-andhe lumut, buto galak, sluku-sluku bathok.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran buku pengayaan maupun CD Targuda. Berikut beberapa penelitian yang dijadikan sebagai acuan.

Penelitian diperkuat oleh Purnomo, dkk (2016) berjudul "Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia." Fokus dari penelitian ini yaitu menekankan pada pengembangan media berupa aplikasi pembelajaran berbasis android guna memudahkan siswa mempelajari lagu setiap daerah di Indonesia. Aplikasi yang dibuat menampilkan 4 kategori lagu dalam satu aplikasi yaitu memuat lagu nasional atau lagu wajib, lagu daerah, lagu dolanan atau anak-anak, dan macapat. Pada aplikasi yang dibuat terdapat fitur info lagu, *audio*, *video*, dan fitur pencarian. Untuk fitur *audio* dan *video*, lagu dapat langsung dimainkan dan diputar tanpa harus mengunduh terlebih dahulu ke internet.Penelitian ini dijadikan referensi oleh peneliti karena menggunakan sebuah media yang inovatif dalam membelajarkan lagu nusantara yang didalamnya berisi lagu daerah. Sehingga dengan menggunakan media yang inovatif, siswa lebih mudah dalam belajar lagu nusantara. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah media yangdikembangkan berbeda yaitu aplikasi berbasis andorid dan video tutorial, namun keduanya merupakan media yang inovatif untuk digunakan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Widiana (2017) dengan judul "Efektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas IV SD". Pengembangan suplemen bahan ajar penelitian ini untuk

meningkatkan prestasi belajar siswa, meingkatkan aktivitas siswa, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kraetif. Dalam penelitian ini bahan ajar suplemen yang dimaksudkan adalah bahan ajar yang menjadi pendamping dari bahan ajar pokok yang disusun dengan menggunakan adobe photoshop CS4. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti,yaitu dapat digunakan sebagai bahan pengayaan bagi para siswa namun terdiri atas bahan ajar bagi siswa dan bahan ajar pegangan bagi guru. Letak perbedaanya dalam penelitian tersebut mengembangkan sebuah suplemen bahan ajar untuk mata pelajaran IPA, sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan buku pengayaan sebagai bahan pendamping bahan ajar pokok yaitu materi lagu daerah.

Penelitian terdahulu yang juga relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yatri (2017) berjudul "Peranan Media Video Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN Mampang Prapatan 02 Pagi". Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Fokus penelitian adalah aktivitas siswa. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti, sebab menggunakan media berupa video dalam proses pembelajaran. Media video pembelajaran IPS dibuat menggunakan software *pinnacle*. Letak perbedaanya dalam penelitian tersebut mengembangkan sebuah video pembelajaran untuk mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia, sedangkan dalam penelitian ini adalah sebuah video berbentuk tutorial untuk materi SBdP materi yang akan digunakan yaitu lagu daerah.

Penelitian yang memperkuat adalah penelitian yang dilakukan oleh Batubara (2018) dengan judul " Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis deskriptif untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan program gerakan literasi sekolah. Dalam mempertahankan minat baca dan meningkatkan kecakapan literasi peserta didik, pada tahap pembelajaran dilakukan kegiatan pembinaan melalui buku-buku pengayaan dan buku teks pelajaran. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil oleh peneliti terkait penggunaan buku pengayaan. Letak perbedaanya pada metode yang digunakan yaitu dengan pendekatan kualitatif yang mendalami pelaksanaan program gerakan literasi sekolah menggunakan buku pengayaan, sedangkan peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku pengayaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Anjani (2016) dengan judul "Peningkatan Prestasi Belajar PKn Melalui Video Pada Kelas IV SD Negeri Sleman 5". Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pembelajaran dengan menggunakan video dilakukan melalui dua siklua. Dari hasil penelitian pada siklus pertama, sebagian siswa antusias dan fokus memperhatikan video materi globalisasi. Pada siklus kedua siswa ikut terlibat menggunakan media dengan meminta siswa secara bersama-sama membaca tulisan yang ada di video yang dibekukan. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang diambil oleh peneliti, sebab media video dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Letak perbedaanya video yang dikembangkan oleh peneliti berupa video tutorial yang dipraktikan oleh peneliti sendiri dalam mengenalkan lagu daerah kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Harumawati (2018) dengan judul "Efektivitas Media Video Tutorial Recorder Terhadap Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik". Relevansinya dengan penelitian ini adalah terletak pada media video tutorial. Dalam penelitian tersebut dengan menggunakan media video pembelajaran *recorder*, siswa melihat dan memahami cara bermain alat musik *recorder*. Siswa dapat meniru gerakan tangan untuk memainkan not yang ada di alat musik tersebut. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa video tutorial lebih banyak menyerap perhatian siswa daripada pembelajaran secara konvensional tanpa media apapaun. Letak perbedaannya video tutorial yang peneliti kembangkan dikemas dalam bentuk CD sedangkan penelitian ini tidak.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, dkk (2017) berjudul "Aplikasi Belajar Bernyanyi Dan Menghafal Lagu Lagu Daerah Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Website". Aplikasi yang dikembangkan berupa sebuah aplikasi yang bukan yang dirancang untuk memfasilitasi guru dan siswa yang hanya sekedar bernyanyi tetapi juga yang tidak mengerti makna dan tidak menghayati lirik lagu. Konten dalam aplikasi berisi menu pemutar lagu yang dilengkapi dengan lirik dan informasi lagu, video pengenalan dasar not seperti tangga nada, kunci nada. Konten selanjutnya yaitu menu materi dan menu soal-soal latihan yang harus dikerjakan oleh siswa. Fokus dari penelitian dan yang dilakukan peneliti yakni mengenai pemahaman dari lagu daerah melalui media inovatif. Sedangkan perbedaan antara penelitian Fauziah, dkk dengan penelitian yang dilakukan peneliti yakni media yang digunakan dalam membelajarkan lagu daerah tersebut

berupa aplikasi website dan video tutorial. Dan metode yang digunakanpun berbeda, Fauziah, dkk menggunakan metode ADDIE *(analysis, design, development, implementation, evaluation)* sedang peneliti menggunakan metode R & D dengan model pengembangan menurut Sugiyono.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian oleh Utami (2018) berjudul "Buku Pengayaan Cerita Anak Dwi Bahasa Bermuatan Budaya Semarangan Potensi Dan Prinsip Pengembangannya". Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* dari Borg dan Gall. Fokus dari penelitian ini adalah dalam implementasinya terdapat empat prinsip pengembangan buku pengayaan cerita anak bermuatan kearifan lokal Semarangan, yakni: berdasarkan aspek isi, penyajian, bahasa, dan grafika. Cerita anak bermuatan kearifan lokal mengandung *moral value* (nilai karakter) yang sangatlah beragam. Misalkan toleransi, gotong royong, kekeluargaan dan lainya. Perbedaan antara penelitian Utami, dkk dan penelitian peneliti terdapat metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dari Borg dan Gall sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* menurut Sugiyono. Pada materi yang disajikan juga berbeda yaitu tentang cerita anak dwi bahasa dan lagu daerah, namun keduanya merupakan sebuah materi bermuatan budaya yang wajib untuk dilestarikan. Persamaan penelitian Utami, dkk dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan buku pengayaan yang subjek penelitiannya adalah untuk siswa jenjang sekolah dasar.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Omodara, dkk (2014) dengan judul *"Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective*

Service Delivery in Teaching and Learning Processes" menjelaskan bahwa penelitian memfokuskan pada kesesuaian antara media pembelajaran dan teknologi multimedia yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu klasifikasi media yang terdapat dalam penelitian ini adalah berupa media cetak dan media audio visual. Penelitian ini memberikan inspirasi kepada peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk buku dan video yang dikemas dalam CD yang disesuaikan dengan perkembangan media saat ini.

Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriani (2015) berjudul "Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Dongeng Yang Bermuatan CLIL Bagi Peserta Didik SD Kelas Tiga". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dari Borg dan Gall dengan tahap 4C sebagai penerapan CLIL, yaitu *content, communication, cognition, culture*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan mengapresiasi dongeng sangat bermanfaat bagi pengembangan daya pikir dan pembentukan karakter anak. Peserta didik senang dan tidak merasa bosan terhadap buku pengayaaan karena desain buku menarik. Persamaan antara penelitian Febriani dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan media berupa buku pengayaan dengan subjek penelitian untuk siswa sekolah dasar yang dibuat menarik agar siswa senang. Perbedaan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dari Borg dan Gall dengan tahap 4C sebagai penerapan CLIL sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan metode *Research and Development* menurut Sugiyono dengan 9 tahap. Kegiatan mengapresiasi dongeng dalam buku pengayaan Febriani merupakan buku yang

dapat digunakan dalam pembentukan karakter anak sama dengan halnya buku pengayaan peneliti yang berisi materi lagu daerah yang didalamnya berisi nilai hidup atau pesan moral yang dapat menjadi jembatan dalam pembentukan karakter anak.

Diperkuat dengan penelitian dari Tresnawati, dkk (2015) berjudul "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android." Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis android. Kesenian yang ditampilkan pada pengembangan aplikasi ini diantaranya adalah lagu daerah, alat musik, rumah adat dan pakaian adat, alat musik. Penelitian menekankan pada media pembelajaran yang dibuat menarik dan mempermudah dalam belajar kesenian daerah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengenalkan lagu daerah kepada anak melalui media pembelajaran. yang inovatif. Sedangkan perbedaan antara peneliti Tresnawati, dkk dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu media pembelajaran yang dikembangkan berbeda, peneliti mengembangkan media berupa video tutorial yang di kemas dalam CD, sedangkan penelitian Tresnawati, dkk mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Metode penelitian dalam merancang aplikasi pengenalan kesenian daerah ini menggunakan metode Pengembangan Multimedia versi Luther-Sutopo sedangkan milik peneliti menggunakan metode R & D dengan model pengembangan menurut Sugiyono.

Penelitian terdahulu yang mendukung dilakukan oleh Andriani, dkk (2018) berjudul "Pengembangan Buku Pengayaan Keterampilan Menulis

Permulaan yang Bermuatan Nilai Karakter pada Peserta Didik Kelas I SD." Pendekatan R&D *(Reseach and Development)* digunakan sebagai desain dari penelitian ini. Buku pengayaan keterampilan ini berisi materi menulis permulaan dengan komponen isi tersaji dalam uraian materi, penyajian materi, serta bahasa dan keterbacaan. Dan buku dikembangkan dengan muatan nilai karakter dan kesantunan berbahasa yang dimuat dalam gambar ilustrasi, kalimat petunjuk kegiatan, uraian materi, dan kelengkapan buku seperti lagu-lagu anak dan kata motivasi pembangun semangat belajar anak untuk menumbuhkan nilai karakter. Persamaan penelitian Andriani, dkk dengan peneliti adalah mengembangkan sebuah media berbentuk buku pengayaan untuk siswa SD kelas rendah sehingga materi yang disampaikan diterima dengan baik oleh siswa.

Penelitian yang mendukung yaitu oleh Neina, dkk (2015) berjudul "Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Cerita Anak Bermuatan Nilai Karakter Berdasarkan *Content And Languange Integrated Learning* (CLIL) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi". Penelitian ini menunjukkan bahwa buku pengayaan menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga sesuai dengan buku pengayaaan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu menarik, dan efektif. Buku pengayaan Neina, dkk dikembangkan dengan berpedoman pada prinsip pengembangan aspek isi, penyajian, bahasa dan keterbacaan. Buku dilengkapi pula dengan pendalaman materi dan penambahan wawasan bagi siswa yang tidak tersaji secara lengkap dalam buku teks pelajaran. Sama halnya dengan buku pengayaan yang peneliti kembangkan berisi pendalaman materi yaitu lagu daerah beserta artinya dalam bahasa Indonesia, sehingga dapat lebih mendalami pesan

yang terkandung dalam lagu. Perbedaan penelitian terdapat pada pendekatan yang dilakukan yaitu penelitian Neina, dkk menggunakan penelitian CLIL sedangkan peneliti dengan pendekatan *R&D* model Sugiyono.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan, dkk (2017) berjudul "Pengembangan Media Informasi Pengenalan Lagu Daerah Kalimantan Timur Berbasis Web". Pada penelitian ini metode pengembangannya menggunakan *SDLC (Sistem Development Life Cycle)* dengan menggunakan model waterfall dan pengujian perangkat lunak dilakukan melalui pengujian black-box yang memfokuskan pada fungsionalitas sistem. Berdasarkan hasil pengujian pada sistem pengembangan media informasi pengenalan lagu daerah Kalimantan Timur berbasis *web* layak digunakan karena memberi informasi yang di harapkan. Persamaan dalam penelitian tersebut dan peneliti adalah pada kajian tentang lagu daerah. Meskipun lagu daerah yang dipakai berbeda yaitu lagu daerah Kalimantan dan lagu daerah Jawa. Media yang dikembangkanpun berbeda yaitu menggunakan media informasi berbasis web dan media video tutorial. Peneliti mengambil penelitian ini disebabkan lagu daerah lebih efektif diterima mealalui bantuan sebuah media pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung yaitu oleh Ahmadian, dkk (2017) dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah Di Indonesia Berbasis Android". Perancangan aplikasi berupa lirik lagu, suara pelantunnya dan video berbasis android yang dikhususkan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari lagu setiap daerah yang ada di Indonesia. Perbedaan penelitian Ahmadian dengan peneliti adalah pengembangan sebuah aplikasi dan video tutorial namun sama-

sama untuk memahami lagu-lagu daerah. Namun untuk isi materi dari media yang dikembangkan hampir serupa yaitu menampilkan lirik dari lagu daerah, terjemahan lagu dalam bahasa Indonesia. Kelebihan dari media rancang bangun aplikasi lagu daerah menggunakan terjemahan dalam bahasa Inggris. Namun untuk peneliti tidak mengembangkan dengan bahasa Inggris tersebut, dikarenakan peneliti fokus hanya untuk memudahkan siswa mengetahui arti dari setiap lirik lagu. Lirik dalam bahasa Indonesia saja terkadang siswa masih belum memahami, apalagi jika dengan lirik lagu berbahasa Inggris. Namun media yang digunakan dalam mempelajari lagu daerah dalam penelitian ini dan peneliti, keduanya merupakan media yang inovatif yang dapat memudahkan siswa dalam belajar lagu daerah.

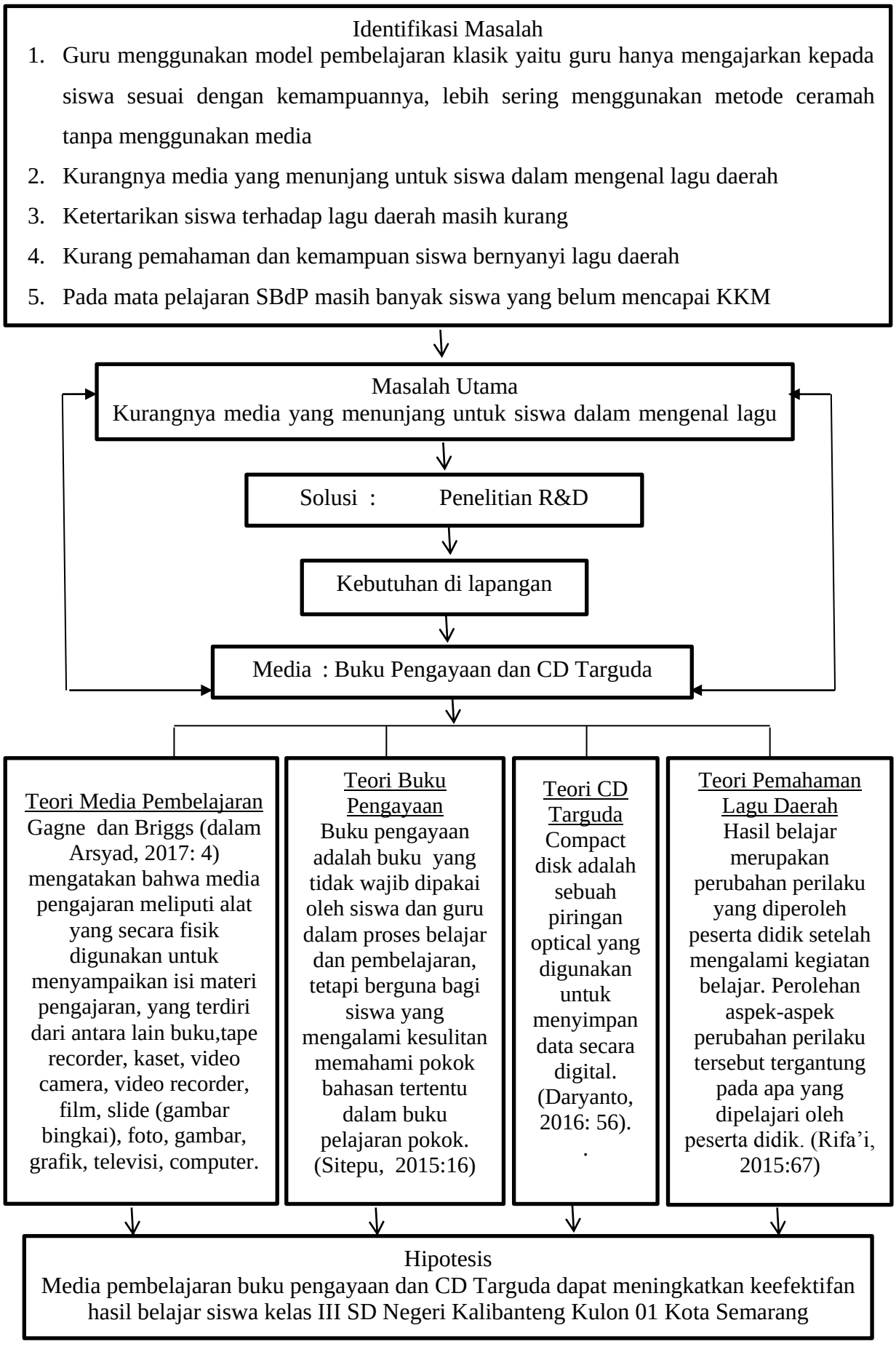
Penelitian juga dilakukan oleh Rajhi (2016) dengan judul "*Using Multimedia Presentations In Teaching (Video, Films) In Oman: A Cause Study Of A Primary School"* menjelaskan bahwa salah satu multimedia yang digunakan sebagai alat mengajar adalah video. Dengan menggunakan alat multimedia dalam presentasi pembelajaran dapat membantu siswa maupun guru. Pemahaman siswa akan jauh lebih baik dan dapat menikmati materi. Guru juga dapat menyampaikan materi kepada siswa jauh lebih jelas dan mudah.

Penelitian lain yang mendukung yaitu oleh Umar (2015) berjudul "Aplikasi Pembelajaran Dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia". Penelitian menjelaskan suatu pengembangan aplikasi pembelajaran dan pengenalan budaya Indonesia yang bersifat *offline*. Aplikasi memiliki fitur materi untuk menunjang pengetahuan tentang budaya indonesia, fitur permainan kuis

untuk mengasah dan menguji kemampuan belajar, serta terdapat fitur tutorial penggunaan aplikasi yang dilengkapi musik, suara dan teks. Penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebab mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan guru maupun siswa berupa aplikasi yang berisi video tutorial. Perbedaannya bahwa video tutorial peneliti dikemas dalam sebuah CD, sedangkan penelitian ini video tutorial terdapat dalam sebuah aplikasi.

Penelitian juga dilakukan oleh Ljubojevic (2014) dengan judul "*Using Supplementary Video In Multimedia Instruction as a Teaching Tool to Increase Efficiency of Learning and Quality of Experience*" menjelaskan bahwa menggunakan video dalam presentasi multimedia dapat meningkatkan persepsi siswa terhadap informasi yang penting dan memotivasi siswa untuk belajar. Sebab dengan video siswa dapat lebih memhami dan mengingat poin-poin penting. Isi dari video dan efek dari posisi video mempengaruhi motivasi dan efisiensi pembelajaran. Hal tersebut menjadikan salah satu inspirasi oleh peneliti mengembangkan sebuah media, sebab melalui media pembelajaran dapat memberikan motivasi yang lebih kepada siswa.

2.3 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah dikemukan, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Media pembelajaran buku pengayaan dan CD Targuda dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Kalibanteng Kulon 01 Kota Semarang

BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari pembahasan dan juga hasil penelitian yang telah ada, disimpulkan bahwa.

a. Desain buku pengayaan dan CD Targuda yang dikembangkan peneliti disusun dengan berdasar pada angket kebutuhan guru dan siswa, meliputi aspek materi, tampilan, bahasa, dan penyajian. Desain buku dan CD dibuat menarik sesuai tahap perkembangan siswa kelas III sekolah dasar.
b. Media buku pengayaan dan CD Targuda yang dikembangkan oleh peneliti, berdasarkan analisis penilaian ahli materi dan ahli media, dinyatakan layak pada komponen isi, penyajian, kebahasaan, kegrafikan.
c. Media buku pengayaan dan CD Targuda efektif untuk digunakan pada pembelajaran SBdP terhadap hasil belajar siswa dengan t_{hitung} sebesar 13,096 dan t_{tabel} 2,063. Sebagai penguat diperoleh juga penghitungan dengan menggunakan *N-gain* sebesar 27,0 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest*.

5.2 Saran

Saran yang diberikan peneliti berdasarkan simpulan adalah sebagai berikut.

a. Media pembelajaran buku pengayaan dan CD Targuda dapat dijadikan sebagai salah satu bajan kajian untuk mengembangkan media

pembelajaran lain yang inovatif demi tercapainya pembelajaran yang efektif

b. Media pembelajaran buku pengayaan dan CD Targuda dapat dikembangkan dalam desain maupun kualitasnya, sehingga layak digunakan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

c. Media pembelajaran buku pengayaan dan CD Targuda dapat dikombinasikan dengan materi dan model pembelajaran yang dinilai lebih efisien dan berpusat pada siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, N., Kasdi, A., & Riyanto, Y. 2018. Pendidikan Nilai Nasionalisme Dengan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(3)

Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. Pancaran Pendidikan, 4(1): 55-68

Ahmadian, H. & Safwanda. S. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2): 80

Andriani, E.Y., Subyantoro., & Mardikantoro. H.B. 2018. Pengembangan Buku Pengayaan Keterampilan Menulis Permulaan yang Bermuatan Nilai Karakter pada Peserta Didik Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3 (1): 27

Anjani, C.K. 2016. Peningkatan Prestasi Belajar PKn Melalui Video Pada Kelas IV SD Negeri Sleman 5. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(23): 2.188

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

_____ . 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Batubara, H.H. & Ariani, D.N. 2018. Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin. *JPSD*, 4(1): 15-29

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke – 2 Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media

Fadhli, M. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1): 24-29

Fauziah, S., Tambunan. T.A., & Telnoni, P.A. 2017. Aplikasi Belajar Bernyanyi Dan Menghafal Lagu Lagu Daerah Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Website. *e-Proceeding Of Apllied Science*, 3(3): 1654

Febriani, M. 2015. Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Dongeng Yang Bermuatan CLIL Bagi Peserta Didik SD Kelas Tiga. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (1): 1

Harumawati, D.M. & Yermiandhoko, Y. 2018. Efektivitas Media Video Tutorial Recorder Terhadap Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10): 1759-1768

Haryono, N.D. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(17): 1-9

Kreswanto, F.N. 2018. I-SCEM (*Indonesia Song Culture Education Mobile*) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 7(1): 23-31

Lestari, K.E. & Yudhanegara, M.R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang: PT Refika Aditama Rosadakarya

Ljubojevic, M., Vaskovic, V., Stankovic, S., Vaskovic, J. 2014. Using Supplementary Video In Multimedia Instruction as a Teaching Tool to Increase Efficiency of Learning and Quality of Experience. *The International Review of Reserach In Open And Distributed Learning*, 15(3): 275-291

Mahlianurrahman. & Syamsu, F.D. 2019. Developing Tutorial Video for Enchancing Elementary School Students Process Skills in Science

Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta

Neina, Q.A., Mardikantoro. H.B., & Supriyanto, T. 2015. Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Cerita Anak Bermuatan Nilai Karakter Berdasarkan *Content And Languange Integrated Learning* (CLIL) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (2): 50

Nuha, M.F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah. 2019. Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(2): 156-163

Oktavaian, N., Indrastoeti, J., & Riyadi. 2016. Peningkatan Keterampilan Menyanyi Tembang Dolanan Melalui Model Quantum Berbasis Media Audio Visual. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 4 (10)

Omodara. & Adu. 2014. Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes. *Jurnal of Research & Method in Education*, 4(1): 48

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Buku Yang Digunakan Oleh Satuan Pendidikan. 2016. Jakarta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan. 2007. Jakarta

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Buku. 2008. Jakarta

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. 2013. Jakarta

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Perlindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia. 2014. Jakarta

Poerwanti, E. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Pratama, A. & Widodo, S. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 9(1): 1-9

Purnomo, A., Hartono, R., Hartatik., Riasti, B.K., & Hidayah, I.N. 2016. Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal Simetris,* 7(2): 527-536

Purnomo, E., Haerudin, D., Rohmanto, B., & Juih, J. 2017. *Seni Budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud

Putra, I.G.L.A.K., Tastra, I.D.K., & Suwatra, I.I.W. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, 2(1)

Rajhi, A.A. 2016. Using Multimedia Presentations In Teaching (Videos, Films) In Oman: A Cause Study Of A Primary School. *Journal of Teaching and Education,* 5(1): 127

Ramadhan, G., Budiman, E., & Syakir, A. 2017. Pengembangan Media Informasi Pengenalan Lagu Daerah Kalimantan Timur Berbasis Web. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2 (1): 256

Rediati, A. 2015. Pengembangan Buku Pengayaan Cara Menulis Teks Penjelasan Bermuatan Nilai Budaya Lokal Untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*,4(1): 1-7

Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Rifa'i. A. & Anni, C.A. 2012. *Psikologi Pendidikan. Semarang*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang

Roul, S.K. 2014. Languange Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi. *International Journal of Instruction*, 7(1): 59-74

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Sholihah, M. & Sulistiowati. 2014. Pengembangan Media Audio Tentang Ragam Lagu Daerah Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 2(2): 1-9

Sitepu, B.P. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Subagyo, F. & Purnomo, W. 2010. *Terampil Bermusik*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

_____. 2016. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

_____ . 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

_____. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Sukrisno, C. 2015. Pembelajaran Vokal Dengan Metode Solfego Pada Paduan Suara Gracia Gitaswara Di GKJ Cilacap Utara Kabupaten Cilacap. Jurnal Seni Musik, 4(1): 1-8

Sulthony, M.M.M. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Untuk Siswa SD Negeri Giwangan Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Sutomo. 2015. *Manajemen Sekolah*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang

Tejokusumo, B. 2018. Pengembangan Buku Pengayaan Perubahan Sosial Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan,* 3(1): 1-10

Tresnawati, D. & Nugraha, T.S. 2015. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 12(1): 1-10

Umar, N.A., Suryan, A., & Prasetyo, H.N. 2015. Aplikasi Pembelajaran Dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia. *e-Proceeding Of Apllied Science*, 1(3): 1699

Utami, R.R., Putri. N.I., & Nugraha, C. 2018. Buku Pengayaan Cerita Anak Dwi Bahasa Bermuatan Budaya Semarangan Potensi Dan Prinsip Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia,* 6(1): 65-74

Wardani, L. 2019. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo. *Indonesia Journal of Basic Education*, 2(1): 1-4

Wati, E.R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Jakarta: Kata Pena

Widiana, G.T. & Wardani, I.K. 2017. Efektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1): 41-55

Yatri, I. & Pratiwi, L. 2017. Peranan Media Video Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN Mampang Prapatan 02 Pagi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2): 70-80

Yuniarti, S. & Kresnadi, H. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Video Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(7): 1-10