

**Skripsi**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS LAGU  
DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA MTSN 7 MALANG**

**Oleh:**

**M. Irsyad Al Abdillah**

**NIM. 210102110093**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2025**

**Skripsi**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS LAGU  
DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA MTSN 7 MALANG**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

**Oleh**

**M. Irsyad Al Abdillah**

**NIM. 210102110093**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2025**

**LEMBAR PESETUJUAN**

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTSN 7 Malang**" oleh M. Irsyad Al Abdillah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang.

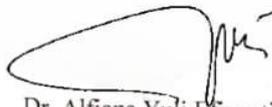
Pembimbing,



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I  
NIP. 198902072019051012

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Alfiana Yuli Eliyanti, MA  
NIP. 1971070120006042001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Imam Wahyu Hidayat, M. Pd.I  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi M. Irsyad Al Abdillah  
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
Di Malang

*Assalamualaikum, Wr,Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : M. Irsyad Al Abdillah  
NIM : 210102110093  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTS 7 Malang.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dosen Pembimbing,



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I  
NIP. 198902072019051012

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Irsyad Al Abdillah

NIM : 210102110093

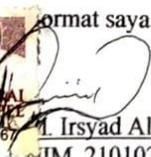
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTSN 7 Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk di proses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 13 Juni 2025

format saya  
  
M. Irsyad Al Abdillah  
NIM. 210102110093

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS LAGU DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MTSN 7 MALANG**" oleh M Irsyad Al Abdillah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 11 April 2025 dan dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar starta atau sarjana pendidikan (S.Pd)

**Dewan Penguji**

**Ketua Penguji**

Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak  
NIP. 197910022015032001

**Penguji**

Hayyun Lathifaty Yasri M.Pd  
NIP. 19900831201608012013

**Sekretaris Sidang**

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I  
NIP. 198902072019031012

**Pembimbing**

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I  
NIP. 198902072019031012

**Tanda Tangan**

:

:

:

:

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650431998031002

## **LEMBAR MOTTO**

“Hiduplah seperti seniman jalanan ; bebas berekspresi, walau kadang dicurigai”

Motto ini menggambarkan pemuda nyeni yang ekspresif dan unik, meskipun kadang dianggap aneh oleh orang lain.

~ Sam Pitak ~

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan izin Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. **Kedua orang tua tercinta**, Ayahanda Miftakhul Huda dan Ibunda Umi Faridah, atas segala doa, dukungan, kasih sayang, pengorbanan, perhatian, semangat, serta nasihat yang luar biasa selama proses penyelesaian skripsi ini. Semoga Ayah dan Ibu selalu diberi umur panjang sehingga dapat terus mendampingi saya di setiap langkah dan kesempatan di masa depan. Aamiin.
2. **Dosen pembimbing saya**, Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I. yang dengan penuh kesabaran meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, dan nasihat hingga skripsi ini selesai. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT selalu melancarkan urusan Bapak/Ibu Dosen Pembimbing. Aamiin.
3. **Bapak/Ibu Dosen jurusan PIPS**, yang telah berbagi ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas dedikasi dan bimbingannya. Semoga Allah SWT melancarkan segala urusan Bapak/Ibu Dosen. Aamiin.
4. **Teman-teman seperjuangan**, PIPS'21. Terima kasih telah menjadi teman setia selama empat tahun terakhir, memberikan semangat, kenangan, dan warna dalam perjalanan pendidikan saya di Malang.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat-Nya atas limpahan rahmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS LAGU DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MTSN 7 MALANG.” Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat menuju jalan kebenaran Islam.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan dan koreksi selama proses penulisan.

5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang selalu memberikan motivasi dan masukan terkait penelitian ini.
6. Ayah dan Ibu yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2021 yang turut memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, kekurangan tersebut menjadi motivasi untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Semoga skripsi ini dapat dikembangkan lebih lanjut serta memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca. Amin.

Malang, 15 Juni 2025

Penulis

M Irsyad Al Abdillah

NIM. 210102110093

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Dalam skripsi ini, sistem transliterasi Arab-Latin menggunakan pedoman resmi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, sebagaimana tercantum dalam Surat Keputusan No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987. Secara umum, panduan tersebut mencakup poin-poin berikut:

### A. Huruf

A = ا	Dz = ذ	Zh = ظ	N = ن
B = ب	R = ر	' = ع	W = و
T = ت	Z = ز	G = غ	H = هـ
s = ث	S = س	F = ف	' = ء
J = ج	Sy = ش	Q = ق	Y = ي
H = ح	Sh = ص	K = ك	
Kh = خ	DI = ض	L = ل	
D = د	Th = ط	M = م	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

### C. Vokal Diftong

aw = أو

ay = أي

û = أو

î = إي

## DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
خلاصة .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan .....	10
D. Manfaat.....	11
1. Manfaat Teoritis .....	11
2. Manfaat Praktis.....	12
E. Spesifikasi Produk .....	14
F. Orisinalitas Pengembangan.....	16
G. Definisi Operasi.....	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	25
A. Pengertian Media Pembelajaran .....	25
B. Media Pembelajaran Berbasis Lagu.....	28
C. Fungsi Media Pembelajaran Lagu .....	31
E. Kriteria Pemilihan Lagu .....	35
E. Jenis Lagu yang Digunakan dalam Pembelajaran IPS .....	36

F. Penerapan Media Lagu dalam Pembelajaran IPS .....	42
I. Perspektif Teori Islam .....	43
J. Kerangka Berpikir .....	48
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Prosedur Pengembangan.....	52
BAB IV .....	71
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....	71
A. Proses Pengembangan .....	71
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	71
2. Desain ( <i>Design</i> ).....	72
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	74
4. Penerapan ( <i>Implementation</i> ) .....	76
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	78
B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk .....	81
1. Paparan data .....	81
2. Analisis data.....	82
C. Revisi Produk .....	88
1. Hasil Penilaian Dosen Uji Ahli .....	88
2. Hasil Revisi Naskah Lagu Oleh Ahli Musik.....	37
BAB V.....	90
PEMBAHASAN .....	90
A. Pembelajaran Berbasis Lagu di MTsN 7 Malang .....	90
B. Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Lagu Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa SMP MTsN 7 Malang.....	98
BAB VI.....	107
PENUTUP.....	107
A. Kesimpulan.....	107

B.    Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA .....	110
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	113

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinilitas Pengembangan.....	17
Tabel 3. 1 Populasi dan sampel.....	64
Tabel 4. 1 Alur Isi Bahan Ajar .....	74
Tabel 4. 2 Rata-rata Skor Angket Motivasi Belajar.....	81
Tabel 4. 3 Uji Normalitas .....	82
Tabel 4. 4 Paired Samples Statistics.....	84
Tabel 4. 5 Paired Samples Correlations .....	86
Tabel 4. 6 Penilaian .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin melakukan penelitian.....	114
Lampiran 2 Surat keterangan telah melakukan penelitian .....	115
Lampiran 3 Surat ahli validator.....	116
Lampiran 4 Naskah lagu media pembelajaran .....	118
Lampiran 5 Data mentah kuesioner angket.....	120
Lampiran 6 Data mentah angket .....	125
Lampiran 7 Hasil olah data .....	128
Lampiran 8 Dokumentasi saat penelitian .....	130
Lampiran 9 Biodata Mahasiswa .....	131

## ABSTRAK

Al Abdillah, M Irsyad, 2025, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTsN 7 Malang*, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Lagu, Ilmu Pengetahuan Sosial, Motivasi Belajar

Media lagu merupakan salah satu bentuk seni yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran di sekolah, media lagu tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, serta membantu meredakan stres. Proses pembelajaran yang memanfaatkan media lagu mencakup berbagai unsur, seperti pemahaman lirik, penghayatan lagu, serta pengenalan terhadap berbagai genre lagu. Tujuan utama dari penggunaan media lagu dalam pembelajaran adalah untuk menumbuhkan kreativitas, meningkatkan kemampuan menyimak, melatih koordinasi motorik, serta menanamkan nilai kebersamaan dan kedisiplinan melalui kegiatan bernyanyi bersama.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat MTs masih sering dihadapkan pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang disebabkan oleh penyampaian materi yang bersifat monoton dan kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis lagu dan mengkaji pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dikolaborasi dengan metode *Experimental class* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba berjumlah 32 siswa dari dua kelas, yaitu kelas VIII-G dan VIII-H. Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial, termasuk uji normalitas dan uji *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat dari 45,74 pada pretest menjadi 64,17 pada posttest. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media pembelajaran IPS berbasis lagu terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis lagu memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, dan meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dinilai layak dan relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPS, khususnya di tingkat MTs, serta dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa.

## ABSTRACT

Al Abdillah, M. Irsyad, 2025. The Development of Song-Based Social Studies Learning Media and Its Effect on Increasing Students' Learning Motivation at MTsN 7 Malang. Social Studies Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

**Keywords:** Learning Media, Song, Social Studies, Learning Motivation

Song media is a form of art that plays an important role in education. In school learning, songs are not only used as entertainment, but also serve as educational tools capable of developing students' cognitive, affective, and psychomotor aspects, as well as helping to reduce stress. The learning process using song media involves various elements, such as understanding lyrics, emotional appreciation of songs, and the introduction to various musical genres. The main goals of using song media in education are to foster creativity, improve listening skills, train motor coordination, and instill values of togetherness and discipline through group singing activities.

Social Studies learning at the MTs level still often faces the issue of low student motivation, caused by monotonous and less engaging material delivery. To address this problem, this study aims to develop song-based Social Studies learning media and examine its effect on improving the learning motivation of eighth-grade students at MTsN 7 Malang. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 32 students from two classes, VIII-G and VIII-H. The data collection instrument was a learning motivation questionnaire administered before (pretest) and after (posttest) the use of the media. Data analysis was conducted both descriptively and inferentially, including a normality test and paired sample t-test.

The results showed that the average student motivation score increased from 45.74 in the pretest to 64.17 in the posttest. The paired sample t-test revealed a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant difference in learning motivation before and after the treatment. Therefore, the song-based Social Studies learning media has a significant effect on increasing students' learning motivation. It can be concluded that this media has a positive and significant impact, providing a more enjoyable learning atmosphere, encouraging active student participation, and increasing interest in the subject matter. Thus, it is considered suitable and relevant for use in Social Studies learning, especially at the MTs level, and can serve as an alternative solution to the problem of low student motivation.

## خلاصة

العبد الله، محمد إرشاد، ٢٠٢٥. تطوير وسيلة تعليمية لمادة الدراسات الاجتماعية قائمة على الأغاني وتأثيرها في زيادة دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة MTsN 7 مالانج. برنامج تعليم الدراسات الاجتماعية، كلية التربية وإعداد المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: الإمام وحي هداية، الماجستير

الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية، الأغاني، الدراسات الاجتماعية، دافعية التعلم

تُعَدُّ الأغنية شكلاً من أشكال الفن التي تلعب دوراً مهماً في مجال التعليم. ففي بيئة التعلم المدرسية، لا تُستخدم الأغاني للترفيه فحسب، بل تُوظَّف أيضاً كأداة تعليمية تُسهم في تنمية الجوانب المعرفية، والوجدانية، والحركية لدى المتعلمين، وتساعد في التخفيف من التوتر. يشمل استخدام الأغاني في التعليم عناصر متعددة، منها فهم الكلمات، والتفاعل الوجداني مع الألحان، والتعرُّف إلى الأنواع الموسيقية المختلفة. والغاية الأساسية من استخدام الأغنية في التعلم هي تعزيز الإبداع، وتحسين مهارات الاستماع، وتدريب التنسيق الحركي، وغرس قيم التعاون والانضباط من خلال أنشطة الغناء الجماعي.

لا تزال عملية تعليم مادة الدراسات الاجتماعية في مستوى الـ MTs تواجه مشكلة انخفاض دافعية التعلم لدى الطلاب، بسبب تقديم المحتوى بصورة رتيبة وضعف في الجاذبية. ولحل هذه الإشكالية، يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الأغاني لمادة الدراسات الاجتماعية، ودراسة أثرها في رفع دافعية التعلم لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة MTsN 7 مالانج. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكوّن من خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. وشمل عيّنة البحث ٣٢ طالباً من الصفين الثامن G و H. وقد تم جمع البيانات باستخدام استبيان دافعية التعلم قبل (الاختبار القبلي) وبعد (الاختبار البعدي) تطبيق الوسيلة. جرت عملية تحليل البيانات بطريقة وصفية واستنتاجية، باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار (t) لعينات مرتبطة.

أظهرت النتائج أن متوسط دافعية التعلم ارتفع من ٤٥,٧٤ في الاختبار القبلي إلى ٦٤,١٧ في الاختبار البعدي. ، مما يدل على وجود فرق معنوي في الدافعية ( $p < 0.05$ ) دلالة إحصائية بلغت ٠,٠٠٠ (t) كما أظهر اختبار قبل وبعد التطبيق. وبناءً على ذلك، تُثبت الدراسة أن الوسيلة التعليمية القائمة على الأغاني أثّرت بشكل إيجابي ومعنوي في رفع دافعية التعلم. ويمكن الاستنتاج أن هذه الوسيلة تسهم في خلق بيئة تعليمية أكثر متعة، وتُحفِّز المشاركة الفاعلة للطلاب، وتعزز اهتمامهم بالمحتوى الدراسي. وعليه، تُعدُّ هذه الوسيلة مناسبة وجديرة بالتطبيق في ، كما يمكن اعتمادها كحل بديل لمشكلة ضعف MTs مادة الدراسات الاجتماعية، خصوصاً على مستوى الـ الدافعية لدى الطلاب

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Musik merupakan salah satu bentuk seni yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Sebagai bahan ajar di sekolah, musik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dan juga bisa menghilangkan stress.<sup>1</sup> Pembelajaran musik mencakup berbagai aspek, seperti teori musik, praktik bermain alat musik, vokal, serta apresiasi terhadap berbagai genre musik. Tujuan utama dari pembelajaran musik adalah untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan mendengar, melatih koordinasi motorik, serta membangun rasa kebersamaan dan disiplin melalui kegiatan musik kelompok.<sup>2</sup> Selain itu, musik juga memiliki banyak manfaat bagi siswa, seperti meningkatkan konsentrasi dan daya ingat, memperkaya kemampuan berbahasa, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial. Implementasi musik dalam kurikulum sekolah dapat dilakukan melalui pengajaran teori dan sejarah musik, praktik bermain alat musik, serta apresiasi terhadap berbagai karya musik. Musik menjadi salah satu elemen penting dalam pendidikan yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membentuk

---

<sup>1</sup> Azwaj Nailla Hasna, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, 'Terapi Musik Terhadap Stres Pada Mahasiswa Dalam Perspektif Islam', *Intan Husada : Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 13.1 (2025).

<sup>2</sup> Agvely Aulia, Diana, and Deni Setiawan, 'Pentingnya Pembelajaran Musik Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 6.1 (2022).

karakter mereka secara positif.

Musik bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai alternatif dalam bahan ajar di sekolah. Keunikan musik yang bersifat universal dan mudah diterima oleh berbagai kalangan menjadikannya alat yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran. Musik dapat merangsang berbagai aspek perkembangan siswa, baik dari segi kognitif, emosional, maupun sosial.

Salah satu alasan utama musik menjadi alternatif bahan ajar adalah kemampuannya dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat.<sup>3</sup> Berbagai penelitian menunjukkan bahwa musik dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam pembelajaran bahasa dan matematika. Ritme dan melodi dalam musik dapat memperkuat ingatan, sehingga siswa lebih mudah menghafal konsep atau informasi yang disampaikan.

Selain itu, musik juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Musik dapat dilibatkan dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah mengekspresikan diri, baik melalui nyanyian, gerakan, maupun pembuatan karya seni yang berkaitan dengan musik. Hal ini sangat bermanfaat dalam mata pelajaran yang membutuhkan kreativitas tinggi, seperti seni, sastra, dan bahkan sains.<sup>4</sup>

Musik berperan dalam hal psikologi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi stres. Suara musik yang menenangkan dapat membantu siswa merasa lebih rileks dan fokus saat belajar. Selain itu,

---

<sup>3</sup> Aulia, Diana, and Setiawan, 'Pentingnya Pembelajaran Musik Untuk Anak Usia Dini', Azwaj Nailla Hasna, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, 'Terapi Musik Terhadap Stres Pada Mahasiswa Dalam Perspektif Islam', *Intan Husada : Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 13.1 (2025)..

<sup>4</sup> Elfi Indriani, Desyandri Desyandri, and Farida Mayar, 'Manfaat Pembelajaran Seni Musik Melalui Lagu Anak Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023).

penggunaan lagu atau nada tertentu dalam pembelajaran dapat membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi.

Musik juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang inklusif, yang dapat menjangkau berbagai tipe pembelajar. Siswa dengan gaya belajar auditori akan lebih mudah memahami konsep melalui lagu atau ritme, sementara siswa kinestetik dapat belajar melalui gerakan yang mengikuti irama musik. Dengan demikian, musik dapat menjadi solusi bagi guru dalam menghadapi keberagaman gaya belajar siswa di kelas.<sup>5</sup>

Selain manfaat akademik dan psikologis, musik juga memiliki dampak sosial yang positif. Kegiatan musik dalam pembelajaran, seperti bernyanyi bersama atau bermain alat musik secara berkelompok, dapat meningkatkan kerja sama dan keterampilan komunikasi siswa. Melalui musik, siswa belajar bagaimana berinteraksi, bekerja dalam tim, dan saling menghargai satu sama lain.

Motivasi adalah dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), motivasi berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar, disiplin, dan pengembangan diri siswa.<sup>6</sup> Motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis utama. Pertama, motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, seperti keinginan untuk memahami materi, mencapai prestasi akademik, atau mengembangkan keterampilan tertentu. Kedua, motivasi ekstrinsik, yakni dorongan yang berasal dari faktor luar, seperti penghargaan dari

---

<sup>5</sup> Jaris Paulus Aait Banua, 'Pengaruh Pembelajaran Seni Musik Dalam Penanaman Nilai Karakter Di SMP Negeri 1 Tondano', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8.3 (2022).

<sup>6</sup> Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024).

guru dan orang tua, persaingan dengan teman sebaya, atau hadiah sebagai bentuk apresiasi.

Motivasi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan belajar siswa di SMP. Pembelajaran LKS sering kali membuat siswa jenuh dan harus ada media pembelajaran yang fresh untuk motivasi yang kuat baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar, siswa dapat mencapai prestasi akademik yang lebih baik serta mengembangkan potensi mereka secara maksimal.<sup>7</sup> Oleh karena itu, peran guru, orang tua, dan lingkungan sekolah sangat penting dalam membantu siswa membangun dan mempertahankan motivasi mereka. Penggunaan bahan ajar musik dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Musik dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.<sup>8</sup>

Harapan dari penerapan bahan ajar musik dalam pembelajaran adalah agar siswa lebih termotivasi untuk belajar, baik dalam mata pelajaran akademik maupun dalam pengembangan keterampilan lainnya.<sup>9</sup> Pendekatan yang lebih kreatif, diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, musik juga dapat membantu siswa

---

<sup>7</sup> Andika, Rizky, dan Muhammad Rasyid, Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Shifa' Kalipare, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 5, no. 1 (2024)

<sup>8</sup> Herman Nirwana<sup>3</sup> Neni Elvira Z1\*, Neviyarni 2, 'Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1.2 (2022)..

<sup>9</sup> Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, and Merika Setiawati, 'Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas', *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10.2 (2022).

dalam mengelola emosi dan stres yang sering muncul selama proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih positif dan produktif.

Ada beberapa alasan mengapa bahan ajar musik layak diterapkan dalam pembelajaran di SMP. Pertama, musik memiliki efek psikologis yang dapat meningkatkan konsentrasi dan mengurangi kebosanan. Kedua, musik dapat merangsang kreativitas dan imajinasi siswa, sehingga mereka lebih tertarik terhadap materi pelajaran. Ketiga, pendekatan pembelajaran berbasis musik memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif, menggabungkan unsur audio dan ritme dalam memahami konsep-konsep akademik. Keempat, penggunaan musik dalam pembelajaran dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa, baik yang lebih responsif terhadap suara, gerakan, maupun visual.

Keuntungan dari penggunaan bahan ajar musik dalam pendidikan sangat beragam. Salah satu manfaat utamanya adalah meningkatkan retensi informasi, karena ritme dan melodi dapat membantu siswa mengingat konsep dengan lebih mudah.<sup>10</sup> Selain itu, musik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi tekanan akademik, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Pembelajaran berbasis musik juga dapat membantu membangun keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, terutama dalam kegiatan kelompok yang melibatkan musik. Lebih jauh lagi, pendekatan ini dapat membantu meningkatkan kesejahteraan emosional siswa dengan mengurangi stres dan kecemasan, serta memberikan pengalaman belajar yang

---

<sup>10</sup> Christian Angga1 , Tony Mulumbot, S.Sn, M.Hum2 , Dr. A. Padalia, 'Pengaruh Lagu Rohani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Siswa Kelas X Di SMA Kristen Elim Makassar Class X Student at Kristen Elim High School Makassar', *PINISI JOURNAL OF EDUCATION* 1., 2023.

lebih holistik dan menyenangkan.

Musik dapat menjadi alternatif bahan ajar yang efektif dan menarik. Tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan karakter dan keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, integrasi musik dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan agar proses pendidikan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran IPS berbasis lagu merupakan media pengajaran yang memanfaatkan lagu sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Lagu tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana efektif untuk membantu siswa memahami, mengingat, dan menikmati pembelajaran, khususnya dalam aspek sejarah, geografi, ekonomi, dan sosial budaya. Melalui integrasi lagu, pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami kosakata dan konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks atau penjelasan verbal.<sup>11</sup> Lirik lagu dapat menggambarkan peristiwa sejarah, tokoh penting, budaya, serta aspek sosial yang relevan, sehingga siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga terlibat secara emosional, meningkatkan daya ingat dan minat mereka terhadap pelajaran.

Musik memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) karena dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kreativitas mereka. Pada jenjang SMP, siswa berada dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja, di mana mereka mulai mencari cara belajar yang lebih menarik dan interaktif. Musik dapat menjadi solusi untuk membuat

---

<sup>11</sup> Antonius Awan Asta Adhiprana Whisnubrata, 'Penggunaan Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.12 (2024)

pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Salah satu alasan utama musik perlu digunakan sebagai media pembelajaran di SMP adalah kemampuannya dalam meningkatkan fokus dan daya ingat. Siswa SMP cenderung mudah kehilangan konsentrasi dalam pembelajaran tradisional, sehingga penggunaan musik dalam proses belajar dapat membantu mereka lebih mudah memahami serta mengingat materi. Lagu atau ritme tertentu bisa digunakan untuk menghafal konsep dalam pelajaran seperti bahasa, sejarah, atau bahkan rumus matematika.<sup>12</sup>

Selain itu, musik dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri. Pada usia SMP, perkembangan emosional mereka mulai lebih kompleks, dan musik dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengekspresikan perasaan serta mengasah imajinasi. Penggunaan musik dalam pembelajaran seni, bahasa, atau bahkan pelajaran sosial dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar.

Musik juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan. Bagi siswa SMP yang sering merasa jenuh dengan media pembelajaran konvensional, musik dapat memberikan variasi dalam cara belajar mereka. Musik yang dipadukan dengan kegiatan seperti diskusi, refleksi, atau tugas kreatif dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Aspek sosial melibatkan music untuk mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa. Kegiatan seperti bernyanyi bersama, membuat jingle edukatif, atau belajar melalui permainan musik dapat mempererat hubungan sosial di dalam

---

<sup>12</sup> Erli Setiani Irianawati, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Musik Nusantara Melalui Pendekatan Apresiasi Pada Siswa Kelas Viii C Smp Negeri 5', *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.*, 31.2 (2014), pp. 101–8.

kelas. Hal ini penting dalam membangun keterampilan komunikasi dan kerja sama tim, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa SMP.

Penggunaan lagu dalam pembelajaran IPS memiliki berbagai keunggulan, seperti meningkatkan daya ingat siswa melalui melodi dan ritme, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, serta menumbuhkan kreativitas baik bagi guru maupun siswa.<sup>13</sup> Jenis lagu yang digunakan dapat bervariasi, mulai dari lagu edukatif, lagu bertema sosial, lagu sejarah, hingga lagu yang berkaitan dengan geografi dan ekonomi. Dalam penerapannya, guru dapat memilih lagu yang sesuai dengan materi atau menciptakan lagu sendiri untuk mendukung pembelajaran. Siswa pun dapat diajak bernyanyi bersama, mendiskusikan lirik lagu, atau bahkan menciptakan lagu mereka sendiri sebagai bagian dari proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Di luar itu, kegiatan bernyanyi atau mendengarkan lagu juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis proyek atau penugasan, di mana siswa dapat diajak untuk menciptakan lagu mereka sendiri berdasarkan materi IPS yang telah diajarkan. Ini akan memotivasi siswa untuk lebih kreatif dan terlibat dalam pembelajaran<sup>14</sup>.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peran media pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan informasi secara visual, auditif, atau bahkan interaktif. Variasi media seperti video, gambar, dan animasi

---

<sup>13</sup> Mastri Dihita Sagala and Zakarias Aria Widyatama Putra, 'Pembelajaran Musik Dengan Menggunakan Metode Penokohan Pada Anak Usia Dini', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5.1 (2024), pp. 66–83, doi:10.19105/kiddo.v5i1.11029.

<sup>14</sup> Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (August 2021).

missal untuk mengemas Pelajaran Sejarah untuk memaknai kemerdekaan<sup>15</sup>, Buku pelajaran sering kali dirasa kurang menarik oleh siswa, karena dianggap membosankan dan sulit dipahami, khususnya apabila seorang guru tidak memiliki kreativitas dalam mengajar, sehingga hanya memakai metode ceramah untuk memberikan dan menyampaikan sebuah materi. Meski sebagian buku sudah dilengkapi dengan gambar, hal ini belum cukup untuk membangkitkan minat baca dan minat belajar siswa terhadap materi atau pelajaran yang disampaikan, sehingga hal ini dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka<sup>16</sup>. Pengalaman pembelajaran siswa dapat diperkaya dengan contoh konkret tentang konsep-konsep IPS yang abstrak. Selain itu, media pembelajaran juga mendorong pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat dalam eksplorasi, diskusi, atau pemecahan masalah. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari IPS. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran IPS menjadi hal yang penting untuk diperhatikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas karena adanya media pembelajaran akan menjadi lebih asyik<sup>17</sup>.

Dalam konteks pembelajaran, pentingnya adanya media pembelajaran yang unik seperti media lagu untuk merangsang kemampuan auditori siswa menjadi relevan hal ini nantinya mempermudah seorang guru dalam penyampaian

---

<sup>15</sup> Rosmiati et al., "Media Pembelajaran Podcast Pada Mata Pelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5985–93.

<sup>16</sup> Ira Wulandari Suparman, Marlina Eliyanti, and Eli Hermawati, "Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020).

<sup>17</sup> Sugiyarto et al., "Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cerdas Proklamator* 8, no. 2 (2020).

materinya<sup>18</sup>. Kemampuan auditori merupakan salah satu gaya belajar yang penting dan dominan bagi sebagian siswa, di mana mereka lebih efektif dalam memahami informasi melalui pendengaran dan pengulangan. Namun, dalam praktiknya, pendekatan pembelajaran sering kali lebih menekankan pada penggunaan media visual atau tulisan, yang mungkin tidak selalu mendukung siswa dengan gaya belajar auditori. Dengan memperkenalkan media pembelajaran berbasis lagu, guru dapat memberikan alternatif yang menarik dan efektif bagi siswa dengan gaya belajar auditori. Lagu dapat membantu memperkuat retensi informasi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak. Melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sambil memperoleh manfaat dari rangsangan auditori yang kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran yang unik seperti media lagu dalam konteks pembelajaran menjadi relevan untuk meningkatkan beragamitas pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak<sup>19</sup>.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat diusulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran berbasis lagu di MTsN 7 Malang?
2. Apakah media pembelajaran berbasis lagu efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTsN 7 Malang?

## **C. Tujuan**

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

---

<sup>18</sup> Putri, Eliza Nola Dwi, and Desyandari, "Integrasi Lagu Dalam Rencana Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2023).

<sup>19</sup> Ratnawati and Lusy Angraeni, "Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Dan Media Audio Visual," *Madaniya* 2, no. 1 (2021).

1. Menjelaskan tentang media pembelajaran berbasis lagu.
2. Untuk mengetahui efektifitas Media pembelajaran berbasis lagu dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa MTsN 7 Malang

#### **D. Manfaat**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat untuk menekankan pentingnya media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar auditori siswa, seperti media lagu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan menjelajahi aspek-aspek ini, penelitian ini akan memberikan landasan yang kokoh untuk merumuskan masalah, tujuan, dan metodologi yang tepat.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis yang signifikan dalam pengembangan teori pendidikan, terutama dengan mengidentifikasi keterbatasan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyoroti pentingnya media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga memperkaya pemahaman tentang relevansi gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar auditori, melalui penggunaan media seperti lagu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memperkuat teori tentang peran strategis media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS. Lebih jauh, penelitian ini menjadi landasan untuk pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini, sekaligus menjadi rujukan bagi penelitian lain terkait media pembelajaran dan dampaknya pada

berbagai aspek pendidikan. Dari sisi metodologi, penelitian ini memberikan kontribusi melalui analisis hubungan antara media pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar, sehingga memperkaya wawasan akademik dalam bidang pendidikan.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Manfaat bagi Siswa**

#### **1) Meningkatkan Minat Belajar**

Lagu sebagai media pembelajaran membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari IPS.

#### **2) Mempermudah Pemahaman Materi**

Materi yang disampaikan melalui lagu cenderung lebih mudah diingat dan dipahami karena memanfaatkan unsur repetisi dan ritme.

#### **3) Meningkatkan Kreativitas**

Dengan media berbasis lagu, siswa dapat terinspirasi untuk mengembangkan kreativitas mereka, seperti menciptakan lagu sendiri terkait materi pelajaran.

#### **4) Belajar dengan Gaya yang Beragam**

Media berbasis lagu cocok untuk siswa dengan gaya belajar auditori, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka.

### **b. Manfaat bagi Guru**

#### **1) Media Pembelajaran yang Variatif**

Guru dapat memiliki alat bantu baru yang inovatif, sehingga tidak hanya terpaku pada metode konvensional seperti ceramah.

#### 2) Mempermudah Penyampaian Materi

Materi yang disajikan melalui lagu lebih efektif untuk menyampaikan konsep abstrak atau sulit dipahami secara langsung.

#### 3) Meningkatkan Interaksi dengan Siswa

Aktivitas menyanyi bersama atau diskusi tentang isi lagu dapat mempererat hubungan antara guru dan siswa.

#### 4) Menghemat Waktu Persiapan

Jika media ini sudah terstruktur dengan baik, guru dapat langsung menggunakannya tanpa harus membuat ulang bahan ajar.

### c. Manfaat bagi Sekolah

#### 1) Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran berbasis lagu mencerminkan inovasi dalam proses belajar mengajar, yang dapat meningkatkan citra sekolah.

#### 2) Mendukung Inovasi Pendidikan

Sekolah dapat menjadi contoh dalam penerapan media pembelajaran kreatif dan inovatif, yang sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi.

#### 3) Memperkuat Identitas Sekolah

Pengembangan media berbasis lagu dapat menjadi ciri khas pembelajaran di MTsN 7 Malang, yang membedakannya dari sekolah lain.

Media pembelajaran ini, jika dikembangkan dan diimplementasikan dengan baik, dapat menjadi solusi kreatif dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, khususnya untuk mata pelajaran IPS.

## **E. Spesifikasi Produk**

### **1. Fitur Utama**

Pilihan lagu yang relevan meruju pada materi Perdagangan Internasional (Ekspor-Import). Materi pendukung seperti teks lagu, terjemahan, dan aktifitas belajar. Integrasi konsep pembelajaran kedalam lirik lagu.

### **2. Konten Edukatif**

Dalam media pembelajaran berbasis lagu ini menekankan pemilihan lagu-lagu yang relevan dengan tema perdagangan internasional dengan materi pembelajaran untuk memperkuat aspek-aspek tertentu dari kurikulum. Proses ini membutuhkan pemahaman mendalam terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan keseimbangan antara esensi pendidikan dengan unsur seni. Dengan pendekatan holistik yang berorientasi pada tujuan pembelajaran, penyusunan konten edukatif ini dapat meningkatkan keterlibatan, retensi informasi, dan pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

### **3. Interaktif**

Model ini bisa menjadi lebih efektif jika disertai dengan aktivitas-aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif dari para pembelajar, seperti menyanyi bersama, membuat lirik tambahan, atau membuat proyek kreatif terkait lagu tersebut.

#### 4. Media Pembelajaran

Penggunaan lagu-lagu sebagai alat untuk mengajarkan konsep, kosakata, dan keterampilan bahasa.

Penggunaan lagu-lagu sebagai alat untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep IPS, ilmu pengetahuan, dan bidang pembelajaran lainnya.

#### 5. Diiringi Dengan Gitar

Modifikasi pembelajaran berbasis lagu dengan diiringi gitar merupakan media yang kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif. Dengan menggunakan irama dan melodi, materi pelajaran dapat diubah menjadi lirik lagu yang mudah diingat. Guru dapat memanfaatkan lagu populer atau menciptakan melodi sederhana yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Proses ini melibatkan langkah-langkah seperti memilih materi yang tepat, menyesuaikan lirik dengan isi pembelajaran, dan memainkan lagu dengan gitar menggunakan chord sederhana.

### **F. Batasan Masalah**

Penelitian ini akan dibatasi pada aspek-aspek berikut:

#### 1. Lokasi Penelitian:

Penelitian ini akan dilakukan di MTs Negeri 7 Malang

## 2. Subjek Penelitian:

Subjek penelitian adalah siswa-siswa kelas 8 G dan H

## 3. Metode Penelitian:

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D dikolaborasikan dengan Experimental class. Data akan dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada siswa kelas 8 G dan 8 H sebanyak 16 siswa setiap kelas.

## 4. Waktu Penelitian:

Penelitian ini akan dilakukan selama kurang lebih pada bulan April-Mei

## 5. Keterbatasan Data:

Penelitian ini hanya akan menciptakan 1 lagu yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan pada waktu tersebut yaitu pada tanggal 2 Mei tentang materi Perdagangan Internasional.

## **G. Orisinalitas Pengembangan**

Peneliti akan menyajikan perbandingan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dengan analisis dari penelitian terdahulu. Hal ini bertujuan untuk menghindari duplikasi analisis pada aspek yang serupa. Penelitian sebelumnya akan dimanfaatkan sebagai referensi penting untuk memperkuat dasar penelitian ini. Selain itu, temuan dari penelitian sebelumnya yang mendukung kajian ini juga akan dipaparkan. Berikut adalah beberapa studi yang relevan dengan topik yang dibahas.

Tabel 1.1 Orisinilitas Pengembangan

Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Metode	Hasil
"Efektivitas Pembelajaran Berbasis Budaya Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII UPTD SMPN 9 Parepare Melalui Nilai Pappaseng Dalam Lagu Bugis."	Fitriani	Tujuan skripsi tersebut adalah untuk meneliti efektivitas pembelajaran berbasis budaya terhadap pembentukan karakter siswa melalui nilai Pappaseng dalam lagu Bugis, yang merupakan unsur musik daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana musik, khususnya lagu-lagu daerah, dapat menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Dengan demikian, skripsi ini mengaitkan peran musik dalam pendidikan karakter siswa. <sup>20</sup>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada analisis data berbentuk angka dan pengolahan statistik. Metode yang digunakan termasuk dalam jenis <i>quasi eksperimen</i> (eksperimen semu), karena tidak sepenuhnya memenuhi syarat eksperimen murni, namun tetap melibatkan manipulasi variabel dan pengamatan terhadap dampaknya.  Desain penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus dan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pembentukan karakter siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis budaya melalui nilai Pappaseng dalam lagu Bugis. Data analisis menunjukkan bahwa nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 76,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis budaya efektif dalam meningkatkan karakter siswa.

<sup>20</sup> FITRIANI, 'EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER (STUDI TERHADAP NILAI PAPPASENG LAGU BUGIS DI KELAS VIII UPTD SMPN ( PAREPARE)', *Central Library State Of Ilamic Institute Parepare*, 15.1 (2024), pp. 37–48.

			<p>kelompok eksperimen yang menerima perlakuan tertentu. Kedua kelompok diberikan tes awal (<i>pretest</i>) dan tes akhir (<i>posttest</i>) untuk mengetahui adanya perubahan yang terjadi, khususnya dalam aspek pembentukan karakter kebaikan.</p> <p>Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, di mana peneliti turut terlibat dalam kegiatan peserta didik untuk memperoleh data yang lebih autentik dan menggambarkan kondisi sebenarnya di lapangan.</p>	
Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narrative Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) Menggunakan	(Nurahman, 2023)	Penelitian Irman Nurahman bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi model pembelajaran berbasis proyek (PBL) dan	Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan sebuah pendekatan	Penelitian ini menemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam

Media Video Klip Lagu di Kelas VIII-D Smpn 1 Cikembar Sukabumi <sup>21</sup>		media video klip lagu dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam menyusun narasi sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk menulis, yang selama ini diamati rendah dan kurang optimal.	reflektif yang dilakukan oleh guru di dalam kelas mereka sendiri untuk meningkatkan kinerja mengajar mereka. Penelitian ini berlangsung selama tiga siklus, yang masing-masing dirancang untuk mengatasi tantangan khusus yang dihadapi siswa dalam menulis teks naratif. Sebelum memulai siklus pertama, tahap awal, yang disebut prasiklus dilakukan untuk menilai kondisi awal dengan mengidentifikasi masalah yang ada, dan mengukur keberhasilan awal yang menjadi dasar proses perencanaan untuk siklus berikutnya.	menulis teks naratif. Pada siklus awal, 67,5% siswa mencapai tingkat kompetensi yang dibutuhkan, yang meningkat menjadi 84,61% pada siklus kedua, disertai dengan skor rata-rata 80,19. Temuan ini menunjukkan bahwa penelitian ini secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam penulisan teks naratif, sehingga siklus selanjutnya tidak diperlukan.
Efektivitas Model PBL Menggunakan	(Sutriyani &	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi	Penelitian ini menggunakan pendekatan	Hasil penelitian menunjukkan

<sup>21</sup> Nurahman and Irman, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narrative Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) Menggunakan Media Video Klip Lagu," JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan 3, no. 5 (2022).

Media Lagu Rumus Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar <sup>22</sup>	Widyatmoko, 2020)	efektivitas pendekatan Problem Based Learning (PBL) bila dikombinasikan dengan lagu rumus matematika sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar kelas V. Dengan memperkenalkan metode yang kreatif dan inovatif ini, penelitian ini bertujuan untuk menawarkan strategi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam matematika.	quasi experiment atau eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi model Problem-Based Learning (PBL) yang terintegrasi dengan media lagu rumus matematika, dan kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode tradisional. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 23. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov.	bahwa siswa kelompok eksperimen yang belajar melalui model Problem-Based Learning (PBL) dengan dukungan media lagu rumus matematika memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Analisis statistik menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, karena nilai T hitung (3,469) melebihi nilai T tabel (2,145). Temuan ini menunjukkan efektivitas pendekatan PBL dalam meningkatkan hasil belajar.
Strategi pembelajaran Bahasa Inggris	(Dian Ayu Ningsih et al., 2024)	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi	Penelitian ini menggunakan pendekatan	Hasil penelitian menunjukkan

<sup>22</sup> Sutriyani, Wulan, and Herwin Widyatmoko, "Efektivitas Model Pbl Menggunakan Media Lagu Rumus Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020).

<p>Anak Usia Dini melalui Pendekatan Gerak dan Lagu<sup>23</sup></p>		<p>pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini di TK Luhuring Budi dan menilai efektivitas penggabungan metode berbasis gerakan dan lagu dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.</p>	<p>kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik utama untuk memeriksa dan melacak perkembangan bahasa anak-anak.</p>	<p>bahwa menggabungkan gerakan dan lagu sebagai strategi pengajaran, secara signifikan dapat meningkatkan pengalaman belajar bahasa Inggris anak-anak. Pendekatan ini menumbuhkan motivasi yang lebih besar dan partisipasi aktif, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat kosakata dan berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris.</p>
<p>Integrasi Nilai Islam melalui Lagu pada Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Communicative Language Teaching (CLT)<sup>24</sup></p>	<p>(Sampul Buku Soedarsono, n.d.)</p>	<p>Buku ini berupaya memadukan pembelajaran bahasa Inggris dengan nilai-nilai keagamaan melalui penggunaan</p>	<p>Buku ini menggunakan pendekatan Communicative Language Teaching (CLT) dengan teknik seperti Missing Lyric, di mana</p>	<p>Hasil penerapan metode ini adalah peningkatan keterampilan berbahasa siswa, terutama</p>

<sup>23</sup> Dian Ayu Ningsih et al., "Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Gerak Dan Lagu," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2024): 92–109.

<sup>24</sup> Fika Megawati et al., *Integrasi Nilai Islam Melalui Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Communicative Language Teaching (CLT)* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2024).

		lagu-lagu Islami untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa menggunakan metode Communicative Language Teaching (CLT), sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, menanamkan prinsip-prinsip moral dan spiritual, serta dapat memberikan strategi pengajaran inovatif untuk menginspirasi para pendidik dalam menyampaikan instruksi yang efektif.	siswa mengisi lirik yang hilang dari lagu untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara; diskusi kelompok kecil tentang tema dan nilai-nilai lagu untuk mendorong pemikiran kritis; serta aktivitas information-gap yang melibatkan pertukaran informasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi. Metode ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna , .	dalam mendengarkan dan berbicara, serta kemampuan komunikasi yang lebih baik. Siswa juga dapat memahami nilai-nilai moral dan spiritual dari lagu-lagu Islami, yang meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar mereka , .
--	--	--	---	---

Perbedaan pada Penelitian ini berbeda dari penelitian lainnya dalam beberapa aspek utama. Pertama, fokus penelitian ini adalah pada motivasi belajar siswa SMP dengan menggunakan model pembelajaran berbasis lagu, sementara penelitian lain menekankan pada pembentukan karakter, kemampuan menulis, hasil belajar matematika, dan pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini. Selain

itu penelitian ini bukan hanya menggunakan lagu yang sudah jadi tetapi juga membuat lirik untuk menyelaraskan dengan materi IPS yang sedang dipelajari. Terakhir, penelitian ini tertuju untuk siswa SMP, sementara penelitian lainnya mencakup siswa di tingkat yang berbeda, termasuk anak usia dini dan siswa SD. Perbedaan dalam fokus, status pelaksanaan, metode, dan konteks usia merupakan ciri khas yang membedakan Penelitian 1 dari penelitian lainnya.

## H. Definisi Operasi

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis untuk digunakan oleh pendidik untuk mentransmisikan informasi kepada peserta didik secara sistematis dan terencana, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman dan penyerapan konsep secara efektif.

### 2. Lagu

Lagu adalah sebuah karya seni audio yang terdiri dari vokal atau instrumen musik, atau keduanya, yang disusun dalam bentuk melodi dan lirik untuk mengungkapkan emosi, menyampaikan pesan non verbal, atau sekadar memberikan hiburan.

### 3. Pelajaran IPS

Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan disiplin yang sangat dekat dengan sosial siswa.<sup>25</sup> menyelidiki dan mengkaji interaksi manusia dengan lingkungan sosial, budaya, politik, dan

---

<sup>25</sup> Jumriani et al., "Kontribusi Mata Pelajaran IPS Untuk Penguatan Sikap Sosial Pada Anak Tunagrahita," Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3, no. 6 (2021).

ekonomi mereka. Ini melibatkan pemahaman tentang sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan ilmu politik, serta keterampilan analisis dan pemecahan masalah dalam konteks sosial.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik, yang dapat merangsang perhatian, minat, serta persepsi mereka dalam proses belajar mengajar. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin yang berarti "perantara" atau "alat." Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merujuk pada alat atau sumber daya yang dapat memfasilitasi proses transfer pengetahuan dan keterampilan antara pengajar dan peserta didik.<sup>26</sup>

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran secara umum dapat dipahami sebagai alat, metode, atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media membantu menciptakan situasi belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Media pembelajaran tidak terbatas pada benda-benda tertentu saja, melainkan mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu siswa menangkap isi pelajaran dengan lebih baik. Contohnya bisa berupa gambar, video, rekaman suara, animasi, alat peraga, bahkan lingkungan sekitar. Media juga dapat berbentuk digital seperti aplikasi, game edukatif, atau platform pembelajaran berbasis internet yang kini banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran modern.

---

<sup>26</sup> Dany Syarifudin Abdullah, Rifan Nur Hadi, and Meity Suryandari, "CENDIKIA PENDIDIKAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KONTEKS PENDIDIKAN MODERN" 4, no. 1 (2024).

Guru dapat menghindari pembelajaran yang monoton dengan menggunakan media. Ketika hanya menggunakan metode ceramah, siswa cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus. Namun, jika materi disampaikan melalui media yang menarik, perhatian siswa akan lebih mudah tercurah dan mereka menjadi lebih antusias untuk belajar. Media pembelajaran mampu menyederhanakan konsep-konsep yang sulit, sehingga materi yang abstrak dapat disampaikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media juga dapat membantu menyelaraskan perbedaan gaya belajar siswa. Ada siswa yang lebih mudah memahami melalui penglihatan (visual), pendengaran (auditorial), atau melalui gerakan dan praktik langsung (kinestetik). Dengan menggunakan berbagai media yang sesuai, proses pembelajaran dapat lebih inklusif dan menjangkau berbagai tipe belajar tersebut.

Di era digital saat ini, peran media pembelajaran semakin luas. Penggunaan teknologi seperti komputer, proyektor, internet, dan perangkat lunak pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang variatif dan kreatif. Media tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi bagian penting dari strategi pembelajaran yang efektif. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah jembatan yang menghubungkan antara guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Kehadirannya sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, membangun semangat belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perangkat yang digunakan dalam proses komunikasi pembelajaran untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran mencakup berbagai macam sumber dan alat yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, termasuk di dalamnya adalah alat fisik seperti gambar, film, diagram, serta alat teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer dan perangkat multimedia lainnya.

Definisi media pembelajaran sebagai segala bentuk teknologi komunikasi yang memungkinkan penyampaian informasi atau materi pembelajaran baik dalam bentuk visual, auditori, maupun keduanya secara bersamaan untuk melibatkan secara aktif kepada peserta didik<sup>27</sup>. Media ini berfungsi untuk menyederhanakan materi yang sulit, menghidupkan suasana belajar, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai suatu sarana yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret. Media pembelajaran dapat berperan dalam membuat pembelajaran lebih berkesan dan efektif, karena dapat memperjelas materi yang abstrak atau kompleks, serta membuat materi lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa.

Di sisi lain media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat yang digunakan dalam proses pembelajaran tetapi juga mencakup bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk memahami informasi dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Hal ini termasuk buku teks, presentasi digital, dan materi pembelajaran

---

<sup>27</sup> Yulina Desri Hariaty1, Sahrun Nisa2 "Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling.

berbasis teknologi lainnya.

Penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, dan suara dapat membantu siswa menerima pesan dan memahami materi lebih baik yang diajarkan guru karena melibatkan kedua saluran kognitif, yaitu saluran visual dan auditorial, yang membuat pembelajaran lebih efektif<sup>28</sup>. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu menyampaikan pesan yang lebih jelas, mengurangi kebosanan, serta memudahkan pemahaman siswa.

## **B. Media Pembelajaran Berbasis Lagu**

Media pembelajaran berbasis lagu merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audiovisual yang menggabungkan unsur musik dan lirik sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Lagu sebagai media belajar tidak hanya digunakan untuk menghibur, melainkan berfungsi sebagai alat edukatif untuk mengurangi stress yang mampu menanamkan konsep secara lebih menyenangkan dan mudah diingat.<sup>29</sup> Penggunaan lagu dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang diberikan.

Media pembelajaran berbasis lagu merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan unsur seni musik dengan proses penyampaian materi pelajaran. Penggunaan lagu dalam kegiatan belajar bertujuan

---

<sup>28</sup> Universitas Nusantara and Pgris Kediri, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET BERBASIS QR-CODE MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA MANUSIA (PANCA INDRA) UNTUK SISWA KELAS IV SDN DAWUHAN LOR (2024).

<sup>29</sup> Azwaj Naila Hasna, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, 'Terapi Musik Terhadap Stres Pada Mahasiswa Dalam Perspektif Islam'. Intan Husada : Jurnal Ilmiah Keperawatan, 2025

untuk menciptakan suasana yang lebih hidup, menyenangkan, serta mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Lagu yang disisipkan dengan materi pelajaran dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu secara lebih cepat dan mudah diingat. Lagu memiliki daya tarik tersendiri karena melibatkan irama, nada, dan pengulangan lirik, yang semuanya bisa memperkuat daya ingat. Hal ini menjadikan lagu sebagai alat bantu yang cocok untuk menyampaikan materi yang membutuhkan penghafalan atau pemahaman konsep yang berulang. Misalnya, dalam pelajaran IPS, lagu bisa digunakan untuk menjelaskan materi geografi, sejarah, atau ekonomi dalam bentuk syair yang disesuaikan dengan isi pelajaran.

Selain memperkuat ingatan, media pembelajaran berbasis lagu juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan tidak tegang. Banyak siswa yang merasa jenuh ketika harus belajar dengan cara konvensional. Lagu memberikan variasi dalam media pembelajaran dan membuat siswa merasa lebih terlibat secara emosional. Suasana kelas yang semula pasif bisa berubah menjadi lebih aktif, karena siswa ikut bernyanyi atau mengikuti irama sambil belajar. Penggunaan lagu dalam pembelajaran juga mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Ketika mereka menyanyikan lagu yang berisi materi pelajaran, secara tidak langsung mereka sedang memproses dan mengingat informasi tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan. Ini memberikan efek ganda: siswa merasa terhibur dan sekaligus menyerap materi pembelajaran. Bahkan, dalam beberapa kasus, siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran dengan media biasa justru bisa lebih cepat paham ketika materi tersebut disajikan dalam bentuk lagu.

Media pembelajaran berbasis lagu juga dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Guru dapat menciptakan lagu sendiri, mengubah lirik lagu populer dengan isi pelajaran, atau menggunakan lagu-lagu edukatif yang sudah tersedia. Kebebasan dalam memilih dan menciptakan lagu memberikan peluang besar bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan kelas. Lagu bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga secara emosional dan kreatif. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menyentuh sisi afektif siswa, yang sangat penting dalam membentuk sikap positif terhadap proses belajar. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis lagu dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Selain membuat suasana kelas lebih menyenangkan, lagu juga mampu memperkuat daya ingat dan mempercepat pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Secara pedagogis, lagu memiliki struktur yang bersifat repetitif dan ritmis, yang sangat efektif dalam membantu siswa mengingat informasi. Irama yang menarik dapat memperkuat ingatan jangka panjang karena otak manusia cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan dalam bentuk pola yang berulang. Selain itu, lagu memungkinkan adanya pelibatan emosi dan imajinasi siswa, karena musik telah diakui sebagai alat yang berpengaruh positif untuk meningkatkan suasana keterlibatan belajar.<sup>30</sup>

Penggunaan lagu dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman kosakata dengan disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat

---

<sup>30</sup> Whisnubrata, 'Penggunaan Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata ', Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2024.

pendidikan.<sup>31</sup> Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Inggris, lagu digunakan untuk memperkenalkan dan melatih pengucapan kosakata baru. Dalam pelajaran Matematika, lagu tentang operasi hitung dasar dapat membantu siswa menghafal rumus atau tabel perkalian. Dalam pembelajaran Pendidikan IPS, lagu dapat digunakan untuk memahami sebuah konsep sosial maupun cerita sejarah.

Keberhasilan penggunaan lagu sebagai media pembelajaran sangat ditentukan oleh ketepatan pemilihan lagu. Lagu yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, relevan dengan materi yang diajarkan, dan memiliki lirik yang jelas serta mudah dipahami. Guru juga perlu menyesuaikan media penggunaannya, seperti menyanyikan bersama, membuat gerakan, atau mendiskusikan isi lagu setelah diputar, agar pesan yang ingin disampaikan benar-benar terserap oleh siswa.

Media pembelajaran berbasis lagu tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi secara efektif. Inovasi pembelajaran ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna.

### **C. Fungsi Media Pembelajaran Lagu**

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting baik itu nantinya dalam bentuk perorangan maupun kelompok untuk merangsang mental peserta

---

<sup>31</sup> Whisnubrata, 'Penggunaan Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata ', Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2024. Whisnubrata, 'Penggunaan Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata'.

didik<sup>32</sup>. Berikut fungsi media pembelajaran Lagu dalam proses pendidikan, di antaranya:

1. Meningkatkan daya ingat siswa

Lagu memiliki struktur ritmis dan repetitif yang membantu siswa mengingat materi pelajaran dengan lebih mudah dan tahan lama.<sup>33</sup>

2. Meningkatkan motivasi belajar

Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa merasa lebih antusias untuk belajar ketika materi disampaikan melalui lagu.

3. Meningkatkan keterampilan berbahasa

Dalam pembelajaran bahasa, lagu dapat melatih pelafalan, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan mendengar dan memahami.

4. Menanamkan nilai moral dan karakter

Lagu dengan lirik yang memuat pesan positif dapat membantu menanamkan sikap jujur, tanggung jawab, dan kerja sama secara tidak langsung.

5. Mengurangi kejenuhan dalam belajar

Lagu menjadi variasi pembelajaran yang menarik, terutama

---

<sup>32</sup> KADEK AYU MARSELINA1, MUHAMAD BASORI2, WAHID IBNU ZAMAN3. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOOKLET BERBASIS QR-CODE MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA MANUSIA (PANCA INDRA) UNTUK SISWA KELAS IV SDN DAWUHAN LOR" Nusantara and Kediri.

<sup>33</sup> Fahmiatul Ilmi, Resa Respati, and Akhmad Nugraha, 'Manfaat Lagu Anak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.3 (2021).

bagi siswa usia dini, sehingga menghindari rasa bosan dalam kelas.<sup>34</sup>

Media pembelajaran berbasis lagu memiliki beragam fungsi yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Lagu tidak hanya berperan sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai alat bantu yang dapat menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam praktiknya, penggunaan lagu dalam pembelajaran membawa dampak positif bagi suasana kelas dan hasil belajar siswa. Salah satu fungsi utama lagu dalam pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa. Lagu dengan irama yang menyenangkan dan lirik yang relevan dengan materi pelajaran mampu membuat siswa lebih fokus dan tertarik pada pelajaran yang sedang berlangsung. Ketika siswa merasa tertarik, maka mereka akan lebih mudah menerima dan memproses informasi yang diberikan.

Selain itu, lagu juga berfungsi sebagai alat bantu memori. Melalui pengulangan lirik dan melodi, siswa dapat lebih mudah mengingat konsep atau fakta tertentu. Lagu yang dinyanyikan berulang kali akan tertanam dalam ingatan, sehingga materi pelajaran yang dikandung dalam lagu tersebut pun ikut tersimpan dalam memori jangka panjang. Ini sangat bermanfaat untuk materi yang memerlukan hafalan atau pemahaman konsep dasar. Fungsi lainnya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Lagu mampu mengurangi ketegangan dan kejenuhan yang sering dialami siswa selama mengikuti pelajaran. Suasana kelas yang semula tegang dapat berubah menjadi lebih rileks dan

---

<sup>34</sup> Ilmi, Respati, and Nugraha, 'Manfaat Lagu Anak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.3 (2021)

interaktif. Ketika siswa merasa nyaman, mereka menjadi lebih terbuka dalam menerima materi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media lagu juga memiliki fungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Kadang-kadang, siswa merasa canggung atau kurang antusias terhadap media pembelajaran yang terlalu formal. Lagu bisa menjadi media untuk menjalin kedekatan emosional antara guru dan siswa, sehingga komunikasi di kelas berjalan lebih baik dan suasana menjadi lebih akrab. Selain itu, lagu juga dapat berfungsi sebagai alat penguat nilai-nilai positif. Dalam pembelajaran yang menyisipkan pesan moral, sosial, atau karakter, lagu menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai tersebut tanpa kesan menggurui. Lirik lagu yang mengandung pesan edukatif akan lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan dengan penjelasan verbal biasa.

Lagu juga berfungsi sebagai alat evaluasi informal. Guru dapat melihat sejauh mana siswa memahami isi lagu yang mengandung materi pelajaran melalui respons mereka saat menyanyikan, mendengarkan, atau bahkan saat diminta menjelaskan kembali isi lagu. Guru bisa menilai tingkat pemahaman siswa secara alami tanpa harus selalu menggunakan tes tertulis. Dengan segala fungsinya, media pembelajaran berbasis lagu memberikan kontribusi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Lagu bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian penting dari strategi pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukatif, emosional, dan estetika dalam satu kesatuan yang harmonis. Dengan berbagai manfaat tersebut, lagu dapat dijadikan salah satu media alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

### **E. Kriteria Pemilihan Lagu Untuk Motivasi Belajar**

Agar penggunaan lagu dalam pembelajaran dapat berjalan efektif, pemilihan lagu perlu dilakukan secara selektif dan mempertimbangkan beberapa aspek penting. Edward L. Deci dan Richard M. Ryan adalah pelopor dalam pengembangan Self-Determination Theory (SDT), yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam proses belajar. Dalam pandangan mereka, individu secara alami memiliki kecenderungan untuk belajar dan berkembang, namun hal ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial yang dapat mendukung atau menghambat motivasi tersebut.<sup>35</sup> menyatakan bahwa motivasi yang sehat dan berkelanjutan bergantung pada pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy* (kebutuhan untuk merasa memiliki kendali atas tindakannya), *competence* (kebutuhan untuk merasa mampu), dan *relatedness* (kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain). Ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi dalam lingkungan belajar, siswa akan menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih dalam, dan hasil belajar yang lebih baik. Tidak semua lagu cocok dijadikan media pembelajaran, karena selain harus menarik, lagu juga harus memiliki keterkaitan dengan materi yang diajarkan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Adapun beberapa kriteria dalam memilih lagu sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Relevansi dengan materi pelajaran

Lagu yang dipilih harus memiliki keterkaitan langsung

---

<sup>35</sup> Richard M. Ryan & Edward L. Deci, *Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions*, *Contemporary Educational Psychology*, Vol. 61, 2020.

dengan topik atau konsep IPS yang sedang diajarkan, sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

## 2. Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami

Lirik lagu harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, terutama dalam pembelajaran anak SMP

## 3. Irama yang menarik dan mudah diikuti

Lagu sebaiknya memiliki tempo melodi yang tidak terlalu cepat, alami, indah, lembut mudah diikuti agar siswa dapat mengikuti dan menyanyikan lagu tersebut dengan mudah.<sup>36</sup>

## 4. Mengandung nilai edukatif atau pesan positif

Lagu yang baik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengandung pesan moral atau nilai-nilai karakter yang dapat membentuk sikap siswa.

## 5. Durasi yang sesuai

Lagu yang terlalu panjang dapat membuat siswa kehilangan fokus. Oleh karena itu, disarankan memilih lagu dengan durasi singkat namun padat isi.

### **E. Jenis Lagu yang Dipaparkan dan Direvisi**

Ada berbagai jenis lagu yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, tergantung pada topik atau tema yang sedang diajarkan. Lagu yang digunakan bisa berupa lagu yang sudah ada dan sesuai dengan topik dan tema disini memakai

---

<sup>36</sup> Ilmi, Respati, and Nugraha, 'Manfaat Lagu Anak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar', PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2021.

materi ekonomi bab perdagangan internasional, atau lagu yang dibuat khusus oleh guru untuk membantu siswa memahami materi lebih baik. Disini ada beberapa lagu yang mungkin sesuai dengan materi yang saya ambil.

a. Lagu Edukatif

Lagu yang memang dibuat dengan tujuan mendidik, seperti lagu yang menceritakan tentang sejarah bangsa, kehidupan sosial, atau budaya. Lagu ini biasanya memiliki lirik yang mudah dimengerti dan relevan dengan materi pembelajaran IPS.

b. Lagu Bertema Ekonomi

Lagu yang mengangkat tema ekonomi sederhana, seperti perdagangan atau perkembangan ekonomi indonesia dapat menjadi bahan materi untuk lirik lagu yang akan dibuat.

c. Hasil Revisi Naskah Lagu Oleh Ahli Musik

a. Naskah Awal Sebelum Revisi

**Judul: “Dari Rupiah ke Dunia”**

(Gaya pop-ceria, 4/4 beat)

Kita mengirim barang jauh ke sana,

C F

Dibayar pake dollar, bukan rupiah.

G C

Uang asing masuknya juga ke bank kita,

C F

Ditukar jadi rupiah, masuk ke negara.

G C

Terkumpulnya devisa, simpanan berharga,

C F

Untuk beli barang dari luar sana.

G C

Masalah konsep ekspor, yok kita pahami,

C F

Jalan tuk buka rezeki, devisa negeri.

G C

### **[Reff]**

Mengapa perlu berdagang

Dm G

Kita dengan semua dunia?

Em Am

Karena kita beda-beda

Dm G

sumber dayanya.

C

Teknologi pun tak sama

Dm G

Ada yang canggih, sederhana.

Em Am

Tercipta sebuah system

G

Perdagangan dunia

C

b.Naskah Selesai Revisi

Verse 1

Kita mengekspor barang unggulan bangsa,

C F

Dari hasil alam, dan industri jasa.

G C

Dibayar pakai dolar, masuk ke negara,

C F

Ditukar jadi rupiah, tambah devisa.

G C

Verse 2

Devisanya terkumpul jadi cadangan,

C F

Digunakan mengimpor barang kebutuhan.

G C

Kita mendorong ekspor, nilai tambah tinggi,

C F

Membuka peluang kerja, bangun ekonomi.

G C

Reff

Mengapa ekspor penting

Dm G

Bagi kemajuan negeri?

Em Am

Karena tak semua bisa

Dm G

Kita produksi.

C

Sumber daya yang berbeda

Dm G

Di tiap penjuru dunia.

Em Am

Lewat ekspor dan impor

G C

Terjalin kerja sama.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis lagu, dilakukan uji validasi ahli terhadap substansi isi dan aspek musikal oleh Bapak Kelik Desta R., S.Sn., M.Pd. Selaku dosen ahli produk, beliau

memberikan masukan yang konstruktif terhadap naskah awal lagu berjudul “Dari Rupiah ke Dunia”, yang ditujukan untuk membantu siswa memahami materi ekspor dan perdagangan internasional dalam pembelajaran IPS. Hasil dari dosen ahli menyarankan sejumlah revisi yang bertujuan untuk memperbaiki aspek kebahasaan, kejelasan isi, dan efektivitas penyampaian pesan dalam lirik lagu. Diksi dan struktur kalimat dalam naskah awal dinilai perlu disempurnakan agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, tanpa menghilangkan keutuhan rima dan irama lagu. Selain itu, isi lagu juga perlu lebih menekankan pada pokok-pokok materi IPS, seperti menegaskan bahwa ekspor berasal dari hasil alam dan jasa, serta menjelaskan secara jelas fungsi devisa sebagai cadangan negara yang digunakan untuk impor.

Bagian reffrain lagu juga mengalami perbaikan dari segi bahasa dan substansi, agar siswa lebih mudah memahami alasan pentingnya ekspor dan impor, yaitu karena adanya perbedaan sumber daya dan teknologi antarnegara. Jika dibandingkan, naskah awal masih bersifat naratif dan umum, dengan struktur kalimat yang belum sepenuhnya efektif menyampaikan konsep ekonomi secara sistematis. Sedangkan naskah hasil revisi telah disusun dengan lebih runtut, padat, dan edukatif. Verse pertama dalam naskah baru menggambarkan proses ekspor yang lebih spesifik, sementara verse kedua memperluas pemahaman tentang fungsi devisa dan manfaat ekspor dalam membuka lapangan kerja dan membangun ekonomi.

Reffrain pada naskah baru juga lebih menekankan pentingnya kerja sama ekonomi global melalui ekspor dan impor. Revisi yang diberikan oleh

dosen ahli ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas lagu sebagai media pembelajaran. Lagu yang semula hanya bersifat informatif kini menjadi lebih komunikatif dan bermuatan edukatif yang kuat, sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat MTs. Dengan demikian, hasil revisi ini memperkuat fungsi lagu tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap materi IPS.

#### **F. Penerapan Media Lagu dalam Pembelajaran IPS**

Penerapan media lagu dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan berbagai cara yang kreatif. Salah satu cara yang sederhana adalah dengan memilih lagu yang sudah ada dan menyesuaikannya dengan topik pembelajaran. Guru dapat menggunakan lagu yang sudah terkenal dan mudah diingat, lalu mengaitkan liriknya dengan konsep atau fakta yang sedang dipelajari.

Selain itu, guru juga dapat membuat lagu sendiri yang khusus untuk materi IPS tertentu. Misalnya, untuk mengajarkan peristiwa sejarah seperti Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, guru dapat membuat lagu yang menceritakan jalannya peristiwa tersebut. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi sejarah tersebut.

Lagu juga dapat digunakan untuk mengajak siswa bernyanyi bersama, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa bisa diajak berdiskusi mengenai lirik lagu, apa yang mereka pelajari dari lagu tersebut, dan bagaimana lagu tersebut bisa membantu mereka memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPS.

Di luar itu, kegiatan bernyanyi atau mendengarkan lagu juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis proyek atau penugasan, di mana siswa dapat diajak untuk menciptakan lagu mereka sendiri berdasarkan materi IPS yang telah diajarkan. Ini akan memotivasi siswa untuk lebih kreatif dan terlibat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran IPS berbasis lagu menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Lagu memiliki kekuatan untuk menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran. Lagu dapat membuat pembelajaran IPS dapat menjadi lebih hidup, interaktif, dan kreatif, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasakan keterlibatan yang lebih dalam dalam proses belajar.

### **I. Perspektif Teori Islam**

Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan disiplin yang sangat dekat dengan sosial siswa<sup>37</sup> menyelidiki dan mengkaji interaksi manusia dengan lingkungan sosial, budaya, politik, dan ekonomi mereka. Ini melibatkan pemahaman tentang sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan ilmu politik, serta keterampilan analisis dan pemecahan masalah dalam konteks sosial.

Dalam pendidikan Islam, lagu yang digunakan sebagai media pembelajaran harus memenuhi syarat moral yaitu tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan akidah atau nilai-nilai Islam<sup>38</sup>. Lagu dapat menjadi alat untuk

---

<sup>37</sup> Jumriani et al., "Kontribusi Mata Pelajaran IPS Untuk Penguatan Sikap Sosial Pada Anak Tunagrahita," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021).

<sup>38</sup> Megawati et al., *Integrasi Nilai Islam Melalui Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris .Berbasis Communicative Language .Teaching ,(CLT)*.

mempermudah siswa memahami materi IPS, terutama dalam menghafal fakta sejarah, geografi, atau konsep sosial. Ritme dan lirik yang disusun dengan baik dapat menjadi media belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif untuk membangun pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam materi IPS, seperti keadilan sosial, tanggung jawab, dan toleransi.

Teori pembelajaran dalam Islam memiliki sudut pandang mengenai pengembangan media berbasis lagu mencerminkan prinsip tarbiyah yang menekankan pendekatan yang holistik. Lagu melibatkan aspek kognitif., afektif, dan psikomotorik siswa, yang sejalan dengan tujuan pendidikan Islam, yaitu mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh (insan kamil). Hal ini juga sejalan dengan prinsip uswah hasanah (teladan yang baik), di mana guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat memberikan contoh penggunaan lagu untuk memperkuat pengajaran yang bermakna. Hal ini sesuai dengan hadist yang tertuang dalam HR. Al-Baihaqi dalam Syu'abul Iman, no. 20976 yang berbunyi sebagai berikut.<sup>39</sup>

لَقَدْ بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

Artinya : "Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan akhlak yang mulia.."

MTsN 7 Malang dapat menciptakan pembelajaran IPS yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam. Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga

---

<sup>39</sup> 'HR. Al-Baihaqi Syu'abul Iman, No. 20976'.

membentuk kepribadian Islami yang lebih baik melalui penyampaian nilai-nilai yang terkandung dalam lirik maupun proses pembelajaran itu sendiri.

#### 1. Surah Ibrahim 4

Menekankan pentingnya menyampaikan pesan dengan bahasa yang sesuai dengan kaumnya agar lebih mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran, ayat ini memberikan pelajaran tentang pentingnya menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik. Sebagaimana yang berbunyi pada berikut:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانِ قَوْمِهِ لِيُبَيِّنَ لَهُمْ فَيُضِلُّ  
 ④ اللَّهُ مَنْ يَشَاءُ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ وَهُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

“ Kami tidak mengutus seorang rasul pun, kecuali dengan bahasa kaumnya, agar dia dapat memberi penjelasan kepada mereka. Maka, Allah menyesatkan siapa yang Dia kehendaki (karena kecenderungannya untuk sesat), dan memberi petunjuk kepada siapa yang .Dia kehendaki (berdasarkan kesiapannya untuk menerima petunjuk). Dia Yang Mahaperkasa lagi Mahabijaksana..<sup>40</sup>”

Dari ayat diatas Salah satu media yang relevan adalah lagu, karena lagu merupakan bentuk komunikasi yang menarik, menyenangkan, dan mudah diterima, terutama oleh anak-anak dan remaja.

Lagu dapat dianggap sebagai “bahasa” yang dekat dengan peserta didik, sehingga penggunaan lagu sebagai media pembelajaran sejalan dengan prinsip yang diajarkan dalam ayat ini. Lagu membantu menyederhanakan materi pembelajaran

---

<sup>40</sup> Qs Ibrahim 4.

yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Irama dan pengulangan yang melekat pada lagu, peserta didik dapat lebih cepat mengingat materi, seperti kosakata baru, konsep sains, atau bahkan doa dan ayat Al-Qur'an.

Selain itu, lagu memiliki elemen emosional dan estetika yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Ketika materi pembelajaran disampaikan melalui lagu, peserta didik cenderung lebih terlibat dan antusias. Misalnya, dalam pelajaran bahasa Inggris, guru dapat menggunakan lagu sederhana untuk mengajarkan kosakata, atau dalam pendidikan agama, lagu dapat membantu anak-anak menghafal doa dan asmaul husna. Lagu juga efektif dalam menjelaskan konsep abstrak, seperti tabel perkalian dalam matematika atau urutan planet dalam tata surya.<sup>41</sup>

Prinsip yang terkandung dalam Surah Ibrahim ayat 4 mengingatkan guru untuk memahami karakteristik peserta didik dan menciptakan media pembelajaran yang relevan, seperti lagu, agar pembelajaran lebih efektif. Lagu tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan ilmu tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman dan menarik minat belajar peserta didik. Lagu yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang mampu meningkatkan efektivitas dan kenyamanan dalam belajar. Melalui nada dan lirik yang menarik, siswa dapat lebih mudah terlibat secara aktif dalam menerima materi pelajaran. Lagu membantu menarik perhatian dan menciptakan suasana yang lebih santai di dalam kelas, sehingga mengurangi kejenuhan dan membangun motivasi belajar yang lebih tinggi.

---

<sup>41</sup> Nining Hajeniati Nining Arsyantika, Hermanto, 'Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar ,Matematika Siswa Kelas x Sma. Negeri 1 Meluhu', 5.1 (2020)

Salah satu peran penting dari lagu dalam pembelajaran adalah memperkuat daya ingat siswa. Melodi yang berulang dan lirik yang mudah dihafal membuat informasi yang terkandung di dalamnya lebih cepat masuk ke dalam ingatan. Terlebih lagi, lagu seringkali mampu menjelaskan materi yang sulit dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Ini menjadikan lagu sebagai media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mempermudah proses pemahaman konsep. Lagu juga mampu memperlancar interaksi antara guru dan siswa. Dalam proses belajar, penting untuk menciptakan hubungan yang hangat dan terbuka, agar suasana kelas menjadi kondusif. Melalui media lagu, penyampaian materi menjadi lebih personal dan tidak terlalu kaku, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran.

Islam memiliki sudut pandang terhadap fungsi media pembelajaran lagu dapat dikaitkan dengan prinsip bahwa pendidikan adalah proses pembentukan manusia seutuhnya, baik secara intelektual, emosional, maupun spiritual. Islam mendorong penggunaan media yang bijak dan menyenangkan dalam menyampaikan ilmu, selama tidak bertentangan dengan nilai-nilai syariat. Allah SWT dalam Al-Qur'an pun menggunakan berbagai pendekatan yang menarik, seperti kisah (qasas), perumpamaan (amtsal), dan bahasa yang indah untuk menanamkan nilai-nilai dalam jiwa manusia. Hal ini menunjukkan bahwa cara penyampaian yang menyentuh perasaan, termasuk melalui seni seperti lagu, diperbolehkan selama isinya mengandung kebaikan.

Dalam konteks itu, lagu yang memuat nilai edukatif dan tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan akidah dan adab Islam dapat digunakan sebagai sarana dalam menanamkan ilmu. Bahkan, jika lirik lagu mengandung nilai-nilai

kejujuran, tanggung jawab, cinta ilmu, atau semangat belajar, maka lagu tersebut bisa menjadi bagian dari pendidikan karakter yang Islami. Media pembelajaran memberikan fungsi lagu tidak hanya berperan dalam aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembinaan akhlak dan nilai dalam pembelajaran, sebagaimana diajarkan dalam Islam. Melalui pendekatan seperti ini, pendidikan bukan hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga sarana untuk membentuk manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia.

## **J. Kerangka Berpikir**

Prinsip yang terkandung dalam Surah Ibrahim ayat 4 mengingatkan guru untuk memahami karakteristik peserta didik dan menciptakan media pembelajaran yang relevan, seperti lagu, agar pembelajaran lebih efektif. Lagu tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan ilmu tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman dan menarik minat belajar peserta didik.<sup>42</sup>

### **1. Model Pembelajaran yang Kurang Efektif**

Pada alur pertama ini, Model Pembelajaran yang Kurang Efektif menggambarkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran IPS yang biasa diterapkan saat ini. Banyak model pembelajaran yang dianggap kurang efektif karena kurangnya keterlibatan aktif siswa, pendekatan yang monoton, atau materi yang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

### **2. Model Pembelajaran Berbasis Lagu**

---

<sup>42</sup> Indah ,Aprianti and others, 'Pemanfaatan Penggunaan Media Lagu Pada Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Kampung Besar II Teluk Naga Kabupaten Tangerang', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 .(2022)

Setelah mengadopsi Model Pembelajaran Berbasis Lagu, langkah berikutnya adalah penerapannya dalam Mata Pelajaran IPS. Lagu dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan berbagai topik dalam IPS, seperti sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. Lagu mampu menyampaikan pesan-pesan terkait materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah diingat dan menyentuh aspek emosional siswa.

### 3. Hasil Belajar

Setelah menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Lagu dalam Mata Pelajaran IPS, tujuan akhirnya adalah tercapainya Hasil Belajar yang lebih baik. Hasil belajar yang diharapkan mencakup peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Lagu membantu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mereka lebih memahami dan dapat mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas.<sup>43</sup>

### 4. Evaluasi

Langkah terakhir adalah Evaluasi, yang dilakukan untuk menilai sejauh mana model pembelajaran berbasis lagu berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, baik melalui tes tertulis, presentasi, atau diskusi kelompok. Evaluasi juga dapat

---

<sup>43</sup> Meike Paat, Ferny Margo Tumbel, and Yohanes Bery Mokal, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Lagu Dengan Menggunakan Model Pbl Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di Sma Negeri 1 Motoling Development of Learning Media in the Form of Song Using Pbl Model on Life Classification At Sma Negeri 1 Motoling', *SOSCIED Vol. 5 No. 2, 5.2* (2022).

mencakup umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan lagu sebagai media pembelajaran.



**Gambar 2.1** Kerangka Berpikir

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengusung metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis lagu yang revolusioner. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode R&D dikolaborasikan dengan metode *experimental class* dan juga mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terkenal akan pendekatannya yang sistematis dan terstruktur untuk memvalidasi model pembelajaran<sup>44</sup>. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini mencakup lima fase utama. Pertama, tahap *Analysis* (Analisis) di mana peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran serta menganalisis masalah yang ada, sebagai landasan dalam merancang media pembelajaran berbasis lagu. Fase selanjutnya adalah *Design* (Desain), di mana strategi pembelajaran dirancang dengan memperhatikan penyusunan lirik lagu yang relevan dengan materi pembelajaran dan pengaturan alat serta media pendukungnya. Sementara tahap *Development* (Pengembangan) melibatkan produksi dan uji coba awal dari media pembelajaran yang telah direncanakan. Setelah itu, pada tahap *Implementation* (Implementasi), media pembelajaran tersebut diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Terakhir, tahap *Evaluation* (Evaluasi) dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis lagu yang telah dikembangkan. Melalui proses ini,

---

<sup>44</sup> Noviyanti and Gading Gamaputra, "Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif Di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa)," *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial* 4, no. 2 (2020).

diharapkan dapat tercipta produk pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga mampu meningkatkan hasil pembelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif.

## **B. Prosedur Pengembangan**

### **1. Langkah Pengembangan Produk Model Design ADDIE**

Model ADDIE adalah model yang digunakan untuk menyesuaikan dengan materi perdagangan internasional dalam merancang dan mengembangkan program pelatihan atau pembelajaran. ADDIE merupakan akronim dari Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi). Setiap tahap dalam model ADDIE memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan produk pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berikut adalah pembahasan tentang Langkah Pengembangan Produk dengan Model ADDIE:

#### **a) *Analyze* (Analisis)**

Langkah pertama dalam model ADDIE adalah Analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang pembelajaran harus mengumpulkan informasi terkait audiens, tujuan pembelajaran, konten yang akan diajarkan yang sesuai dengan materi perdagangan internasional, dan kondisi yang ada di lingkungan belajar. Analisis memiliki peran strategis sebagai dasar dalam merancang suatu proses pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran. Pada tahap ini, fokus utama adalah untuk menggali dan mengidentifikasi berbagai aspek penting yang berkaitan dengan kebutuhan

pembelajaran, permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tanpa analisis yang menyeluruh, proses pengembangan pembelajaran akan kehilangan arah, karena strategi dan media yang digunakan mungkin tidak sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran untuk materi Perdagangan Internasional, analisis dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan belajar siswa. Pengembang harus mulai dengan mengidentifikasi siapa audiens atau peserta didik yang menjadi sasaran—misalnya, siswa kelas VIII di tingkat SMP/MTs—dan memahami karakteristik mereka, seperti usia, gaya belajar, tingkat pemahaman sebelumnya, serta motivasi belajar mereka terhadap materi ekonomi. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang tercantum dalam kurikulum. Hal ini penting agar media dan materi yang disusun tetap berada dalam koridor tujuan pendidikan nasional dan mendukung capaian pembelajaran yang diharapkan. Dalam hal ini, topik perdagangan internasional mencakup berbagai konsep seperti ekspor, impor, neraca perdagangan, kerja sama ekonomi antarnegara, dan dampak globalisasi. Materi-materi tersebut perlu dikaji dan disusun secara sistematis sesuai dengan tingkat kognitif siswa.

Analisis lingkungan belajar juga menjadi komponen penting. Pengembang perlu memahami bagaimana kondisi fisik kelas, ketersediaan sarana dan prasarana seperti proyektor, speaker, jaringan internet, serta kebiasaan belajar yang berlaku di sekolah tersebut. Misalnya, jika sekolah

memiliki keterbatasan teknologi, maka media yang dikembangkan harus dapat digunakan secara offline. Selain itu, analisis juga melibatkan pemahaman terhadap kebijakan sekolah, peran guru dalam proses pembelajaran, serta kultur belajar siswa di lingkungan tersebut.

Data yang akurat dalam tahap analisis ini, pengembang dapat menggunakan berbagai teknik pengumpulan informasi, penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui minat dan kebutuhan mereka. Studi dokumentasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, dan buku ajar juga memberikan kontribusi penting dalam menyusun kerangka kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil dari tahap analisis ini akan menjadi pondasi bagi tahap-tahap berikutnya dalam model ADDIE, yaitu *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Analisis yang mendalam dan komprehensif, pengembang dapat merancang media pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa, khususnya pada materi yang dianggap abstrak atau sulit seperti perdagangan internasional.

#### b) *Design* (Desain)

Pada tahap Desain, pengembang mulai merencanakan dan merancang elemen-elemen pembelajaran yang akan digunakan. Di tahap ini, desain instruksional dilakukan untuk menciptakan struktur pembelajaran yang jelas dan terorganisir. Ini termasuk merancang lirik lagu akan digunakan dalam pembelajaran perdagangan internasional yang nantinya akan dikirim ke siswa untuk dihafalkan supaya pada pembelajaran

di kelas akan memulai menyanyikan lagu sebelum masuk kedalam materi.

Desain (Design) berfungsi sebagai proses perencanaan sistematis terhadap seluruh komponen pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah informasi yang dibutuhkan diperoleh dari tahap analisis, langkah selanjutnya adalah merancang bentuk pembelajaran yang tepat agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Tahap ini tidak hanya sekedar membuat rancangan visual atau media, melainkan juga melibatkan proses pemikiran yang mendalam tentang bagaimana materi akan disampaikan, aktivitas apa yang akan dilakukan siswa, serta media dan strategi apa yang paling sesuai untuk karakteristik peserta didik.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis lagu untuk materi Perdagangan Internasional, tahap desain menjadi kunci dalam membentuk kerangka kerja yang akan memandu proses pembuatan media tersebut. Pengembang mulai merumuskan desain instruksional yang mencakup struktur penyampaian materi, urutan kegiatan pembelajaran, dan peran masing-masing elemen pembelajaran. Salah satu fokus utama dalam tahap ini adalah merancang lirik lagu edukatif yang akan dijadikan sebagai alat bantu untuk memperkenalkan dan menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar perdagangan internasional, seperti ekspor, impor, keunggulan komparatif, dan kerja sama ekonomi antarnegara.

Proses merancang lirik lagu ini tidak dilakukan secara sembarangan. Pengembang perlu memastikan bahwa lirik tersebut memuat unsur-unsur edukatif, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta disusun secara ritmis agar mudah dihafalkan dan menyenangkan saat

dinyanyikan. Selain itu, pemilihan nada dan irama lagu juga disesuaikan dengan usia dan minat siswa agar lagu terasa akrab dan menarik. Lagu tersebut dirancang sebagai bagian dari strategi advance organizer, yaitu dengan memperdengarkan dan menyanyikannya bersama siswa di awal pembelajaran sebelum memasuki penjelasan materi secara formal. Media pembelajaran ini seperti memiliki cara supaya siswa tidak hanya merasa lebih antusias dan termotivasi, tetapi juga telah memiliki gambaran awal mengenai isi materi yang akan dipelajari.

Selain lirik dan struktur lagu, tahap desain juga mencakup perencanaan media pendukung lainnya, seperti teks lirik yang akan dibagikan kepada siswa, format audio rekaman lagu, dan rencana kegiatan kelas yang terintegrasi dengan lagu tersebut. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung secara sistematis, menyenangkan, dan tetap mengacu pada capaian pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, tahap Desain dalam model ADDIE bukan hanya berkaitan dengan estetika atau teknis media, tetapi juga mencerminkan pemikiran pedagogis yang matang untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar mampu menjembatani siswa dalam memahami materi secara lebih efektif dan bermakna.

c) *Develop* (Pengembangan)

Tahap Pengembangan adalah tahap di mana desain yang telah direncanakan dikembangkan menjadi produk lagu yang sudah nyata. Pada tahap ini, materi pembelajaran yang sudah dirancang diuji coba dan dikembangkan untuk memastikan bahwa model pembelajaran berbasis lagu

dapat diterapkan dengan efektif di kelas. Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE adalah Pengembangan (Development), yang merupakan proses mewujudkan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi bentuk nyata atau produk akhir yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, segala perencanaan dan desain yang telah dirumuskan—termasuk struktur materi, lirik lagu edukatif, serta media pendukung lainnya—diimplementasikan secara konkret dalam bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Dalam konteks pembelajaran Perdagangan Internasional, tahap ini berfokus pada produksi lagu edukatif sebagai media pembelajaran utama. Lirik lagu yang sebelumnya telah dirancang kemudian diolah dan dikemas menjadi karya audio, baik dalam bentuk rekaman sederhana maupun lagu yang diiringi dengan musik instrumen yang sesuai dengan karakter peserta didik. Proses produksi ini dapat melibatkan penggunaan perangkat lunak pengolah audio, perekaman vokal, pengeditan suara agar penyampaian materi menjadi lebih menarik dan interaktif.

Selain memproduksi media, tahap pengembangan juga mencakup pembuatan perangkat pembelajaran pendukung seperti teks lirik, lembar kegiatan siswa, serta panduan penggunaan media bagi guru. Semua komponen ini harus selaras dan mendukung satu sama lain untuk menciptakan pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Setelah media lagu selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba atau try-out. Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media lagu yang dikembangkan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi,

meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Uji coba bisa dilakukan secara terbatas (uji coba awal) kepada sejumlah siswa dalam skala kecil untuk melihat efektivitas awal media tersebut, kemudian dilakukan revisi jika diperlukan berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari siswa maupun guru.

Selain itu, tahap ini juga berfungsi sebagai evaluasi awal terhadap kesesuaian antara media dengan tujuan pembelajaran. Jika ditemukan kekurangan, baik dari segi isi lagu, kejelasan pesan, maupun teknis penyajian, pengembang harus melakukan perbaikan sebelum media tersebut digunakan secara lebih luas di kelas. Pengembangan menjadi tahap untuk tidak hanya menghasilkan produk akhir berupa lagu edukatif, tetapi juga memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dan mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Ini adalah jembatan penting antara teori (desain) dan praktik (implementasi) dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis lagu.

#### d) *Implement* (Implementasi)

Setelah tahap pengembangan, langkah selanjutnya adalah Implementasi. Pada tahap ini, model pembelajaran berbasis lagu diterapkan secara luas dalam konteks yang lebih besar, misalnya dalam kelas apakah lagu sudah memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Implementasi (Implementation), yaitu proses penerapan media yang telah dirancang dan dikembangkan ke dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, model pembelajaran berbasis lagu mulai

digunakan secara langsung oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana efektivitas media tersebut dalam membantu siswa memahami materi.

Dalam konteks pembelajaran Perdagangan Internasional, tahap implementasi dilakukan dengan menyisipkan lagu edukatif ke dalam alur pembelajaran yang telah dirancang. Lagu yang telah dibuat sebelumnya dinyanyikan bersama-sama oleh siswa, biasanya di awal pembelajaran sebagai bentuk pengantar atau stimulus untuk membangkitkan minat, konsentrasi, dan rasa antusias terhadap materi yang akan dipelajari. Aktivitas ini diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Implementasi tidak hanya terbatas pada menyanyikan lagu, tetapi juga mencakup strategi pembelajaran secara keseluruhan yang mendukung pemanfaatan media tersebut. Misalnya, guru dapat melanjutkan dengan diskusi terkait isi lagu, mengaitkan lirik dengan konsep-konsep dalam perdagangan internasional, hingga memberikan tugas atau pertanyaan yang merangsang pemahaman kritis siswa terhadap materi.

Melalui implementasi ini, pengaruh media lagu terhadap hasil belajar siswa mulai dapat diukur secara lebih nyata. Guru atau peneliti dapat melakukan perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media, misalnya melalui pretest dan posttest, guna mengetahui apakah penggunaan lagu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai materi perdagangan internasional. Implementasi menjadi berperan penting sebagai momen uji efektivitas

media pembelajaran dalam konteks nyata. Keberhasilan tahap ini menjadi indikator awal bahwa media lagu yang dikembangkan memang layak digunakan dan berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa secara lebih luas.

e) *Evaluate* (Evaluasi)

Langkah terakhir dalam model ADDIE adalah Evaluasi, yang dilakukan untuk menilai efektivitas model pembelajaran berbasis lagu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini bisa dilakukan secara formatif (selama proses) maupun sumatif (setelah proses selesai). Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah model ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. evaluasi memiliki peran penting dalam menilai efektivitas dan keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis lagu benar-benar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perdagangan internasional. Dalam tahap ini, evaluasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi media berlangsung. Tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik awal yang dapat digunakan sebagai dasar perbaikan. Misalnya, apabila dalam proses uji coba awal ditemukan bahwa lirik lagu terlalu panjang, tempo lagu terlalu cepat, atau makna materi dalam lagu belum tersampaikan secara jelas, maka pengembang dapat melakukan revisi segera

agar media menjadi lebih optimal sebelum digunakan secara luas di kelas. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah proses pembelajaran selesai untuk menilai dampak keseluruhan dari penggunaan media lagu terhadap hasil belajar siswa.

Evaluasi ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, seperti hasil pretest dan posttest siswa, serta angket mengenai respon siswa terhadap penggunaan lagu sebagai media belajar. Evaluasi memiliki hasil sumatif, dapat diketahui apakah terjadi peningkatan pemahaman konsep perdagangan internasional setelah media digunakan. Selain itu, evaluasi juga mengungkap sejauh mana media lagu berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Hasil evaluasi, baik formatif maupun sumatif, menjadi landasan penting untuk mengambil keputusan apakah media pembelajaran tersebut layak untuk diterapkan secara lebih luas, perlu direvisi, atau bahkan dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, tahap evaluasi bukan hanya sekadar pengukuran keberhasilan akhir, tetapi juga sebagai alat refleksi menyeluruh terhadap seluruh proses pengembangan media. Evaluasi memastikan bahwa media pembelajaran berbasis lagu tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif secara pedagogis dalam membantu siswa memahami materi IPS secara mendalam, menyenangkan, dan bermakna.

### **C. Pengaruh Media Pembelajaran Musik terhadap Pengembangan Materi Belajar IPS**

*Media Pembelajaran Musik* (variabel X) perlu kita ketahui

pengaruhnya terhadap *Pengembangan Materi Belajar IPS* (variabel Y), digunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu variabel independen dan satu variabel dependen.

Persamaan regresi linear sederhana yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y=a+bX+e$$

**Keterangan:**

1. **Y** = Pengembangan Materi Belajar IPS (variabel dependen)
2. **X** = Media Pembelajaran Musik (variabel independen)
3. **a** = Konstanta, yaitu nilai Y ketika  $X = 0$
4. **b** = Koefisien regresi, menunjukkan besarnya pengaruh X terhadap Y
5. **e** = Error (residu), yaitu variabel pengganggu di luar model

Dalam penelitian ini, analisis regresi digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran musik berpengaruh secara signifikan terhadap bagaimana materi pembelajaran IPS dikembangkan dan dipahami oleh siswa. Data akan dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS, dengan uji signifikansi untuk melihat pengaruh secara parsial melalui uji t.

#### **D. Uji Produk**

1. Uji Validator Ahli
  - a) Desain Uji Ahli

Kelayakan media IPS berbasis lagu ditentukan melalui tanggapan dan penilaian dari para validator. Proses validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi IPS (Ekonomi) dan ahli media.

#### b) Subjek Ahli

Para ahli yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relevan diundang untuk terlibat dalam proses validasi di bidang masing-masing guna memastikan kualitas dan efektivitas media yang akan dikembangkan. Seorang ahli media dilibatkan untuk mengevaluasi aspek desain dan fungsionalitas dari media IPS berbasis lagu, dengan tujuan memastikan bahwa elemen melodi, lirik, dan materi media tersebut memenuhi standar yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Proses validasi ini dilakukan oleh Drs. Muh. Yunus, M.SI Selain itu, seorang ahli materi juga dilibatkan untuk menilai kelayakan dan akurasi konten Ekonomi yang disajikan dalam media tersebut, dengan validasi yang dilakukan oleh Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

### 2. Uji Coba Produk

#### a) Desain Uji Coba

Setelah dilakukan validasi dan modifikasi oleh para ahli materi dan media, tim peneliti melaksanakan uji coba di kelas eksperimen. Dalam pelaksanaan tersebut, peneliti mencatat berbagai masukan yang diperoleh dari hasil pengujian melalui kuesioner respons, dengan tujuan untuk menentukan tanggapan subjek terhadap penggunaan media pembelajaran.

b) Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 32 siswa kelas 8 di MTsN 7 Malang yang bertindak sebagai kelas eksperimen.

**D. Populasi dan Sampel**

Tabel 3. 1 Populasi dan sampel

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Populasi</b>	<b>Proporsi</b>	<b>Sampel yang diambil</b>
8 F	32	50%	16
8 G	33	50%	16
Jumlah	52	100	32

Penelitian selanjutnya peneliti menggunakan seluruh populaasi 8 sebagai sampel penelitian. Dengan kata lain berikut:

$$\text{Random Sampling} = \text{Sampel Penelitian}^{45}$$

Maka peneliti akan melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif korelasi menggunakan sampel 26 siswa yang terdiri dari seluruh kelas 8 MTsN 7 Malang

**E. Jenis Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen, seperti skala penilaian dan lembar respons. Data yang diperoleh meliputi kedua jenis informasi, yakni kuantitatif dan kualitatif. Data

---

<sup>45</sup> Martin Ringbauer and others, 'Verifiable Measurement-Based Quantum Random Sampling with Trapped Ions', *Nature Communications*, February 2024

kualitatif, yang diperoleh melalui kuesioner, memberikan masukan berharga dalam tahap pengembangan produk. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan melalui penilaian terhadap kelayakan media yang diisi oleh para ahli media, ahli materi, guru, dan siswa, serta melalui hasil posttest siswa.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penilaian produk pengembangan menggunakan angket skala Likert 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju) dengan 5 pertanyaan untuk 32 siswa kelas 8. Sebelum pengambilan data, soal tes dan kuesioner diuji validitasnya dengan korelasi product moment (valid jika  $R \text{ hitung} > R \text{ tabel}$ ), kemudian diuji reliabilitasnya dengan Cronbach's Alpha (reliabel jika  $\text{Alpha} > 0,6$ ).

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Beberapa metode digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data, termasuk:

##### **1. Angket**

Sekumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk menilai kelayakan media yang diterapkan. Kuesioner ini disebarakan kepada ahli materi dan media, serta kepada siswa untuk mengevaluasi minat belajar mereka terhadap media IPS berbasis lagu.

##### **2. Analisis Data**

Penelitian ini mengkolaborasikan R&D dengan *Experimental Class*. Analisisnya menggunakan kuantitatif yang memanfaatkan statistik deskriptif dalam bentuk persentase untuk mengolah data yang diperoleh dari penilaian skor kriteria menggunakan 5 skala Likert. Untuk memulai

penelitian lanjutan dilakukan 2 uji pra-syarat sebagai berikut:

a) Uji Validitas Ahli

Penilaian terhadap kelayakan lagu sebagai media pembelajaran dilakukan oleh satu orang validator ahli, dengan menggunakan instrumen berupa angket yang terdiri dari 10 pernyataan. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert 5 poin, dari skor 1 (sangat tidak sesuai) hingga 5 (sangat sesuai). Berikut hasil rekapitulasi penilaian:

No	Pernyataan	Skor
1	Lirik lagu sesuai dengan materi pembelajaran yang dituju.	4
2	Bahasa dalam lagu mudah dipahami oleh siswa SMP.	4
3	Lagu dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi.	3
4	Lagu memiliki struktur yang jelas (misalnya: bait dan reff).	5
5	Melodi lagu sesuai dengan karakteristik usia SMP.	5
6	Tempo dan ritme lagu mudah diikuti oleh siswa.	5
7	Lagu memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa.	4
8	Lagu bebas dari unsur negatif, seperti kekerasan atau ujaran kebencian.	5
9	Lagu dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif.	5
10	Secara keseluruhan, lagu ini layak digunakan dalam pembelajaran di SMP.	5

Berdasarkan hasil penilaian di atas, total skor yang diperoleh adalah 45 dari maksimal 50. Hal ini menunjukkan bahwa lagu yang digunakan dalam penelitian ini berada pada kategori sangat layak untuk digunakan

sebagai media pembelajaran.

## b) Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1.) Data pretest

- Uji validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi Pearson dengan bantuan program SPSS, dengan jumlah responden sebanyak 32 orang.

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh butir pertanyaan (P01 sampai P05) memiliki nilai korelasi terhadap skor total yang signifikan, yaitu dengan nilai signifikansi (sig. 2-tailed)  $< 0,05$ , serta nilai koefisien korelasi yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian lebih lanjut.

Berikut ringkasan hasil uji validitas:

Item	Nilai Korelasi terhadap Total	Signifikansi (p-value)	Keterangan
P01	0,601	0,000	Valid
P02	0,699	0,000	Valid
P03	0,488	0,005	Valid
P04	0,521	0,002	Valid
P05	0,722	0,000	Valid

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh item

pertanyaan memiliki korelasi signifikan terhadap skor total dengan nilai  $p < 0,05$ , sehingga seluruh item layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

- Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha, dengan hasil sebagai berikut:

Statistik Reliabilitas	Nilai
Cronbach's Alpha	0,712
Jumlah Item	5

Berdasarkan hasil tersebut, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,712 menunjukkan bahwa instrumen penelitian berada dalam kategori reliabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$ . Dengan demikian, kelima item dalam kuesioner dapat dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

b.) Data posttest

- Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir soal posttest mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknik yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment, dengan jumlah responden sebanyak 32 orang.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua butir soal

memiliki nilai korelasi positif terhadap skor total, dengan beberapa di antaranya menunjukkan signifikansi pada tingkat 0,05 dan 0,01.

Berikut ringkasan hasil uji validitas:

Item	Nilai Korelasi terhadap Total	Sig. (p-value)	Keterangan
P01	0,521	0,002	Valid
P02	0,722	0,000	Valid
P03	0,450	0,010	Valid
P04	0,551	0,001	Valid
P05	0,636	0,000	Valid

Berdasarkan tabel di atas, seluruh item memiliki nilai signifikansi < 0,05 yang menunjukkan bahwa seluruh soal posttest dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen evaluasi dalam penelitian.

- Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji ini dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan jumlah item sebanyak 5 butir soal posttest.

Hasil uji reliabilitas ditunjukkan dalam tabel berikut:

Statistik Reliabilitas	Nilai
Cronbach's Alpha	0,615
Jumlah Item	5

Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih

besar dari 0,60. Dengan demikian, nilai 0,615 menunjukkan bahwa instrumen posttest dinyatakan reliabel, sehingga dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara konsisten.

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Proses Pengembangan

##### 1. Analisis (*Analysis*)

Motivasi belajar peserta didik kelas VII dalam mengikuti pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam menerima materi, terutama ketika proses pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama.<sup>46</sup> Siswa cenderung menunjukkan sikap pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar, yang berpengaruh pada capaian hasil belajar mereka. Salah satu faktor yang turut memengaruhi rendahnya semangat belajar siswa adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Umumnya, proses pembelajaran hanya mengandalkan buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan sesekali didukung oleh video pembelajaran dari platform daring. Minimnya variasi dalam penyampaian materi menyebabkan suasana kelas menjadi monoton, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik untuk mendalami materi yang disampaikan.

Hasil penelitian terdahulu siswa lebih tertarik pada bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Banyak siswa menyatakan bahwa

---

<sup>46</sup> Andika, Rizky, dan Muhammad Rasyid, *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Shifa' Kalipare*, Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora 5, no. 1 (2024).

mereka lebih mudah memahami materi ketika disampaikan melalui cara-cara kreatif, salah satunya adalah melalui media musik atau lagu. Lagu dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, serta membantu mengingat materi melalui irama dan lirik yang mudah dihafal. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis lagu sebagai alternatif yang inovatif dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk membangkitkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan sesuai dengan minat mereka.

Lagu yang digunakan akan dikemas dengan lirik yang mengandung isi materi pelajaran IPS, khususnya pada subbab pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan, sehingga siswa dapat belajar sambil menikmati irama lagu. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis lagu ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran IPS, meningkatkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

## **2. Desain (*Design*)**

Pada tahap desain, peneliti mulai melakukan langkah-langkah lanjutan setelah mengetahui kebutuhan belajar peserta didik. Tahapan ini diawali dengan menyusun perencanaan media pembelajaran berbasis lagu yang akan dikembangkan. Perancangan mencakup pemilihan materi ajar yang tepat, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan lirik dan nada lagu yang sesuai, serta penyusunan instrumen evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis lagu dirancang agar tampil menarik dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses desain, beberapa aspek penting diperhatikan, seperti pemilihan tema lagu yang sesuai dengan karakter siswa usia SMP, pemilihan kata dalam lirik agar mudah diingat, serta pengemasan audio secara menarik dengan irama yang sesuai selera remaja.

Berikut ini merupakan tahapan dalam perancangan media pembelajaran berbasis lagu:

a. Menentukan materi ajar dan menyusun evaluasi pembelajaran

Langkah awal dalam proses pengembangan adalah memilih materi yang akan dimuat dalam lagu. Materi diambil dari subbab pelajaran IPS kelas VIII, khususnya pada topik pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan. Isi lagu dirancang berdasarkan poin-poin penting seperti pengertian pembangunan berkelanjutan, tujuan Sustainable Development Goals (SDGs), penyebab kelangkaan, serta solusi dalam mengatasi kelangkaan sumber daya. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media ini, disusun soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda. Soal-soal tersebut diselaraskan dengan materi yang termuat dalam lagu, dan akan divalidasi oleh ahli materi dan media sebelum digunakan dalam uji coba.

b. Mendesain alur media pembelajaran dan struktur penyajiannya

Selanjutnya, peneliti merancang alur penyajian media pembelajaran agar siswa dapat mengikuti proses belajar secara runtut dan terstruktur. Media disusun

dalam bentuk MP3 interaktif yang dimulai dengan dikirim di grup *whatsapp* satu minggu sebelum pembelajaran dimulai dilanjutkan dengan menyanyikan lagu utama sebagai inti materi, kemudian diakhiri dengan refleksi dan latihan soal. Tujuannya agar siswa memahami inti materi yang akan dipelajari kedepannya.

Pengembangan media berbasis lagu ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran, dan membantu mereka mengingat materi IPS dengan lebih mudah melalui pendekatan audio-musikal.

**Tabel 4. 1 Alur Isi Bahan Ajar**

Tahapan	Deskripsi
Pengiriman di grup <i>whatsapp</i>	Berisi MP3 yang nantinya didengarkan siswa untuk dipahami lirik dan nadanya
Pemantik dan Tujuan Pembelajaran	Menyajikan pengantar berupa pertanyaan pemantik dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
Materi: Ekspor dan Impor	Materi disampaikan dalam bentuk lagu tentang ekspor impor, termasuk pengertian dan tujuan SDGs.
Daftar Pustaka dan Glosarium	Menampilkan sumber referensi dan penjelasan istilah penting yang digunakan dalam lagu pembelajaran.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan desain media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya ke dalam bentuk media pembelajaran IPS berbasis lagu. Tahap ini mencakup pembuatan konten lagu, produksi media audio-visual, validasi ahli, serta pelaksanaan pertunjukan langsung lagu di dalam kelas sebagai bagian dari implementasi media.

#### a. Pembuatan dan Produksi Lagu Edukatif

Langkah awal dalam pengembangan media ini adalah menulis lirik lagu yang memuat inti materi pelajaran IPS, khususnya pada topik Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan. Lirik disusun dengan gaya bahasa yang sederhana dan mudah diingat, dengan memasukkan istilah kunci agar memudahkan siswa dalam memahami konsep. Lagu kemudian diaransemen dengan irama yang ceria dan ritmis agar sesuai dengan minat siswa MTs. Setelah itu, lagu direkam dalam bentuk audio.

#### b. Pertunjukan Langsung Lagu di Kelas

Salah satu ciri khas dari pengembangan media ini adalah pelibatan siswa secara langsung melalui pertunjukan lagu di dalam kelas. Peneliti melakukan penampilan langsung lagu pembelajaran di hadapan siswa kelas VIII G dan VIII H MTsN 7 Malang. Pertunjukan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa secara lebih intens dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus melihat secara langsung respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pertunjukan langsung ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran melalui bernyanyi bersama, berdiskusi isi lagu, dan mengaitkan lirik dengan materi pelajaran.

#### c. Instrumen Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas media, disusun instrumen evaluasi berupa soal pilihan ganda dan angket motivasi belajar. Soal dirancang berdasarkan isi lagu

dan indikator pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana media berbasis lagu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### d. Validasi Media oleh Ahli

Produk media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh:

1. Ahli Lagu : menilai ketepatan isi materi dalam lagu,
2. Ahli media: menilai kualitas penyajian audio-visual,

Masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diterapkan secara luas.

#### f. Finalisasi dan Kesiapan Uji Coba

Setelah mendapatkan masukan dari validasi dan pengalaman saat pertunjukan langsung, media pembelajaran dinyatakan siap untuk diuji cobakan dan dianalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Produk akhir yang dikembangkan terdiri dari MP3 lagu IPS, teks lirik pembelajaran, serta lembar evaluasi.

### **4. Penerapan (*Implementation*)**

Tahap penerapan merupakan proses pelaksanaan media pembelajaran IPS berbasis lagu yang telah dikembangkan dan divalidasi sebelumnya. Penerapan ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di lingkungan kelas nyata. Penerapan media dilakukan di kelas VIII G dan VIII H MTsN 7 Malang, yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan

belajar mengajar yang terintegrasi dengan topik materi IPS, khususnya pada Pembangunan Berkelanjutan dan Kelangkaan.

#### a. Pelaksanaan Pertunjukan Langsung di Kelas

Penerapan media diawali dengan pertunjukan langsung lagu pembelajaran oleh peneliti di dalam kelas. Lagu-lagu tersebut dibawakan dengan menggunakan alat musik dan dukungan audio, disertai dengan tampilan lirik melalui proyektor atau LCD. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus menarik perhatian siswa terhadap isi materi yang disampaikan melalui lagu. Siswa tampak antusias dan aktif mengikuti pertunjukan, bahkan beberapa siswa turut menyanyi bersama. Kegiatan ini terbukti mampu membangun kedekatan emosional antara siswa dan materi pelajaran, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

#### b. Diskusi dan Penguatan Materi

Setelah lagu selesai diputar, guru memfasilitasi kegiatan diskusi kelas. Siswa diajak mengaitkan isi lagu dengan materi pelajaran di buku teks serta fenomena di kehidupan nyata. Guru kemudian menekankan kembali poin-poin penting dalam materi pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan melalui tanya jawab serta penguatan secara verbal.

#### c. Evaluasi dan Pengisian Angket

Pada akhir sesi pembelajaran, siswa diminta untuk:

- a) Mengisi angket motivasi belajar untuk menilai sejauh mana media berbasis lagu mampu mempengaruhi semangat dan ketertarikan mereka terhadap pelajaran IPS.

Evaluasi ini memberikan gambaran awal tentang efektivitas media dan menjadi data penting dalam analisis dampak media terhadap motivasi belajar siswa.

#### d. Partisipasi Siswa

Selama proses penerapan, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa di kelas, termasuk antusiasme, perhatian, keaktifan, serta ekspresi wajah saat menyimak dan mengikuti lagu. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lagu dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton.

### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran IPS berbasis lagu yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui dua pendekatan utama, yaitu evaluasi produk (media) dan evaluasi dampak terhadap motivasi belajar siswa. Penilaian melibatkan validasi dari para ahli, uji coba terbatas, serta analisis data hasil evaluasi siswa.

#### 1. Evaluasi oleh Ahli

Media pembelajaran terlebih dahulu divalidasi oleh beberapa ahli untuk memastikan kelayakan isi, media, dan penyajiannya:

- a. Ahli lagu mengevaluasi ketepatan isi lagu dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran.
- b. Ahli media pembelajaran memberikan penilaian terhadap kualitas audio, lirik, dan keterpaduan antara lagu dan materi.

Dari hasil validasi, diperoleh bahwa media dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan minor, seperti penambahan ilustrasi visual yang lebih jelas dan penyederhanaan lirik agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

## 2. Evaluasi Respons Siswa

Setelah media diterapkan di kelas VIII G dan VIII H, siswa diminta untuk memberikan tanggapan melalui angket motivasi belajar. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang mengukur indikator motivasi belajar berdasarkan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction).

Hasil angket menunjukkan bahwa:

- a. Sebagian besar siswa merasa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran IPS,
- b. Media lagu membantu siswa lebih mudah mengingat materi,
- c. Lagu dinilai menyenangkan dan tidak membosankan,

d. Siswa merasa lebih percaya diri karena dapat memahami materi dengan cara yang berbeda.

### 3. Evaluasi Pemahaman Siswa

Evaluasi pemahaman dilakukan melalui pemberian soal pilihan ganda yang dirancang berdasarkan isi materi dalam lagu. Hasil tes menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu menjawab soal dengan benar. Ini menandakan bahwa penyampaian materi melalui lagu memiliki dampak positif terhadap daya serap dan pemahaman konsep yang diajarkan.

### 4. Refleksi dan Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari ahli, guru, serta siswa, peneliti melakukan beberapa revisi pada produk media, seperti:

- a. Menambahkan subtitle yang lebih besar dan jelas,
- b. Menyederhanakan bagian lirik yang terlalu panjang,
- c. Menyesuaikan tempo lagu agar tidak terlalu cepat.

Evaluasi ini membuat media pembelajaran IPS berbasis lagu dinyatakan efektif dan layak digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

## B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk

### 2. Paparan data

Media pembelajaran IPS berbasis lagu yang telah dikembangkan diuji cobakan dalam proses pembelajaran kepada siswa kelas VIII-G dan VIII-H di MTsN 7 Malang, masing-masing berjumlah 16 siswa, sehingga total peserta uji coba berjumlah 32 siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media berbasis lagu, guna mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji coba, ditemukan adanya perbedaan skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Berikut adalah hasil rata-rata skor angket motivasi belajar:

**Tabel 4. 2 Rata-rata Skor Angket Motivasi Belajar**

No	Jenis Tes	Rata-rata Skor
1	Pretest (Sebelum Perlakuan)	45,74
2	Posttest (Setelah Perlakuan)	64,17

Data tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan media berbasis lagu. Rata-rata skor awal siswa sebesar 45,74 meningkat menjadi 64,17 setelah penggunaan media pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis lagu mampu memberikan pengaruh positif terhadap

motivasi belajar siswa. Secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis lagu berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang.

### 3. Analisis data

#### a. Uji Normalitas

Data hasil pretest dan posttest supaya diketahui memiliki distribusi normal, dilakukan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Uji ini penting dilakukan sebelum melanjutkan ke analisis statistik parametrik, karena salah satu asumsinya adalah data harus terdistribusi normal.

Tabel 4. 3 Uji Normalitas

Keterangan	Kelas	Kolmogorov-Smirnov: Statistic	Kolmogorov-Smirnov: df	Kolmogorov-Smirnov: Sig.	Shapiro-Wilk: Statistic	Shapiro-Wilk: df	Shapiro-Wilk: Sig.
Hasil	Pretest	0.150	32	0.200*	0.969	32	0.819
Hasil	Posttest	0.095	32	0.200*	0.964	32	0.354

(Hasil olah data 2025)

#### Hasil Pretest (32 siswa)

##### 1) Kolmogorov-Smirnov

- a) Statistic: 0.150 → Mengukur jarak maksimum antara distribusi data dan distribusi normal teoritis.

- b) df (derajat bebas): 32
- c) Sig.: 0.200\* → Nilai signifikansi (p-value). Karena  $p > 0.05$ , maka data pretest berdistribusi normal.

2) Shapiro-Wilk

- a) Statistic: 0.969
- b) df: 32
- c) Sig.: 0.819 → Juga  $p > 0.05$ , maka data pretest dianggap normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk.

**Hasil Posttest (32 siswa)**

1) Kolmogorov-Smirnov

- a) Statistic: 0.095
- b) df: 32
- c) Sig.: 0.200\* →  $p > 0.05$ , maka data posttest berdistribusi normal.

2) Shapiro-Wilk

- a) Statistic: 0.964
- b) df: 32
- c) Sig.: 0.354 →  $p > 0.05$ , maka data posttest juga berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil di atas:

- 1) Nilai signifikansi (Sig.) untuk pretest dan posttest pada kedua uji (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) menunjukkan angka di atas 0.05.
- 2) Hal ini berarti data berdistribusi normal, baik pada saat pretest maupun posttest.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest motivasi belajar siswa kelas VIII MTsN 7 Malang telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat dilanjutkan ke uji statistik parametrik paired sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS berbasis lagu terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

#### **b. Uji Uji Paired Sample t Test**

Uji Paired Sample t-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil pretest dan posttest sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan berupa media pembelajaran IPS berbasis lagu. Keputusan mengenai adanya pengaruh yang signifikan antara pretest dan posttest didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) < 0,05. Adapun pemaparan hasil uji Paired Sample t-Test adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Paired Samples Statistics

Pasangan	Keterangan	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	84.00	32	11.507	2.877
Pair 1	Pretest	49.00	32	11.730	2.933

Hasil :

1. Pasangan (Pair 1)

- a) Menunjukkan bahwa data ini adalah pasangan dari kelompok yang sama (siswa yang sama), diuji dua kali: sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan.

2. Keterangan

- a) Posttest: Nilai setelah perlakuan (misalnya setelah penggunaan media pembelajaran berbasis lagu).
- b) Pretest: Nilai sebelum perlakuan.

3. Mean (Rata-rata)

- a) Posttest: 84.00 → Rata-rata skor siswa setelah perlakuan.
- b) Pretest: 49.00 → Rata-rata skor siswa sebelum perlakuan.
- c) Selisih rata-rata =  $84.00 - 49.00 = 35.00$ , menunjukkan adanya peningkatan signifikan.

4. N (Jumlah Siswa)

- a) Sebanyak 32 siswa mengikuti pretest dan posttest.

5. Std. Deviation (Simpangan Baku)

- a) Mengukur sebaran nilai siswa dari rata-ratanya.
- b) Posttest: 11.507, Pretest: 11.730 → Variasi nilai antar siswa cukup konsisten.

6. Std. Error Mean

- a) Mengukur ketepatan estimasi mean terhadap populasi.
- b) Posttest: 2.877, Pretest: 2.933 → Semakin kecil, semakin presisi estimasi rata-rata tersebut.

Berdasarkan tabel di atas ( hasil olah data 2025 ), dapat dilihat perbandingan rata-rata antara nilai pretest dan posttest. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah sebesar 49,00, yang tergolong rendah jika dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest sebesar 84,00. Selisih nilai antara pretest dan posttest yaitu sebesar 35,00, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan melalui media pembelajaran berbasis lagu. Selain melihat selisih rata-rata, perlu juga dianalisis apakah terdapat hubungan antara nilai pretest dan posttest. Hasil korelasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5 Paired Samples Correlations

Pasangan	Variabel	N	Korelasi (Correlation)	Signifikansi (Sig.)
Pair 1	Posttest & Pretest	32	0.362	0.169

Tabel di atas ( hasil olah data 2025 ) menunjukkan bahwa nilai korelasi antara pretest dan posttest adalah sebesar 0,362 dengan nilai signifikansi sebesar 0,169. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara pretest dan posttest tidak signifikan. Dengan demikian, tidak terdapat korelasi yang kuat antara kedua variabel tersebut, meskipun hal ini tidak memengaruhi validitas uji perbedaan nilai. Untuk mengetahui apakah terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, dapat dilihat pada hasil uji Paired Sample t-Test berikut ini:

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Posttest - Pretest	35.000	13.130	3.283	28.003	41.997	10.663	15	.000

(hasil olah data 2025)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Artinya, penggunaan media pembelajaran IPS berbasis lagu berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis lagu yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII MTsN 7 Malang.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis lagu berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII MTsN 7 Malang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata yang signifikan antara sebelum

dan sesudah perlakuan, sehingga media ini layak digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### C. Revisi Produk

Dalam proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis lagu, tahap revisi menjadi bagian yang sangat krusial untuk menjamin kualitas serta efektivitas media yang dikembangkan. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi serta saran dari para ahli materi dan ahli media, maupun tanggapan dari uji coba terbatas yang telah dilaksanakan. Melalui proses revisi, berbagai kekurangan atau aspek yang kurang optimal dalam media pembelajaran dapat diperbaiki agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Oleh karena itu, pada bagian ini dipaparkan perubahan serta penyempurnaan yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis lagu guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### 1. Hasil Penilaian Dosen Uji Ahli

Tabel 4. 6 Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Lirik lagu sesuai dengan materi pembelajaran yang dituju.			✓		
2	Bahasa dalam lagu mudah dipahami oleh siswa SMP.			✓		
3	Lagu dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi.		✓			
4	Lagu memiliki struktur yang jelas				✓	

	(misal: bait dan reff).					
5	Melodi lagu sesuai dengan karakteristik usia SMP.				✓	
6	Tempo dan ritme lagu mudah diikuti oleh siswa.				✓	
7	Lagu memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa.			✓		
8	Lagu bebas dari unsur negatif, seperti kekerasan atau ujaran kebencian.					✓
9	Lagu dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif.				✓	
10	Secara keseluruhan, lagu ini layak digunakan dalam pembelajaran di SMP.				✓	

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pembelajaran Berbasis Lagu di MTsN 7 Malang

Pembelajaran berbasis lagu merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Lagu sebagai media pembelajaran memanfaatkan unsur musikal, seperti nada, irama, dan lirik, untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Secara psikologis, musik memiliki kemampuan untuk memengaruhi suasana hati, konsentrasi, dan ingatan seseorang. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan lagu dapat membantu siswa untuk lebih fokus, meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang disampaikan.<sup>47</sup>

Hal ini selaras dengan prinsip belajar menyenangkan yang dianjurkan dalam pendekatan pembelajaran abad 21. Selain itu, lagu juga dapat menjadi sarana penyampaian informasi yang bersifat kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Melalui lirik yang disusun secara tematik dan sesuai dengan materi pelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep tertentu, terutama pada mata pelajaran yang menuntut hafalan atau pemahaman konsep secara berkelanjutan, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, maupun Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam pembelajaran berbasis lagu,

---

<sup>47</sup> Fitri Novianti, Nur Asmaul Khusna, dan Qurainisa Ratna Dila, *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Lagu Upaya Meningkatkan Daya Ingat Anak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 5, no. 2 (2020): 336–344.

guru berperan penting sebagai fasilitator dan kreator media. Guru perlu menyusun lagu yang sesuai dengan kompetensi dasar, memperhatikan tingkat kesulitan materi, serta menyesuaikan lagu dengan karakteristik siswa. Lagu dapat dibuat sendiri oleh guru atau dimodifikasi dari lagu yang sudah ada agar lebih mudah diterima oleh siswa. Selain meningkatkan pemahaman, pembelajaran berbasis lagu juga memiliki potensi untuk menumbuhkan motivasi belajar.<sup>48</sup>

Lagu yang ceria dan sesuai dengan selera siswa dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, memicu semangat belajar, dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi penting, terutama di era modern saat siswa cenderung membutuhkan stimulus belajar yang bervariasi dan menarik. pembelajaran berbasis lagu merupakan pendekatan yang tidak hanya mengedepankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Melalui strategi ini, proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Inovasi pembelajaran berbasis lagu dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTsN 7 Malang dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada materi Interaksi Sosial.<sup>49</sup> Hal ini juga diperkuat oleh data hasil angket motivasi belajar awal (pretest) yang menunjukkan rata-

---

<sup>48</sup> Fitri Lestari, Resa Respati, dan Karlimah, *Pentingnya Bahan Ajar Berbasis Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Seni Musik*, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2021): 684–696

<sup>49</sup> Andika, Rizky, dan Muhammad Rasyid, *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Shifa' Kalipare*, *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 5, no. 1 (2024).

rata skor hanya sebesar 45,74 dari maksimal skor 80, dengan sebagian besar siswa masuk kategori rendah.

Media pembelajaran sebelumnya masih didominasi oleh ceramah dan pemaparan materi secara konvensional, dengan media yang terbatas pada buku teks atau slide PowerPoint. Pendekatan tersebut kurang mampu menarik perhatian siswa atau mengaktifkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Karena itu, peneliti merasa perlu melakukan inovasi yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia remaja yang menyukai hal-hal visual dan musikal. Lagu dipilih sebagai media utama karena memiliki keunggulan dalam membangkitkan emosi, memperkuat daya ingat, serta menciptakan suasana yang rileks dan positif selama pembelajaran. Lagu yang diciptakan oleh peneliti dikemas dalam bentuk lirik yang mengandung inti materi IPS, dengan irama yang mudah diikuti dan berkesan. Proses menyanyi bersama memungkinkan siswa untuk belajar tanpa merasa terbebani, serta mendorong keterlibatan aktif dan sosial dalam kelas.

Hasil inovasi ini terbukti efektif berdasarkan data posttest angket motivasi belajar yang menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu skor rata-rata naik menjadi 64,17, dengan peningkatan sebesar 18,43 poin dari pretest. Uji paired sample t-test juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media lagu tidak terjadi secara kebetulan, tetapi merupakan hasil dari intervensi yang dilakukan. Dengan demikian, alasan utama peneliti melakukan inovasi ini adalah untuk menjawab permasalahan motivasi belajar yang rendah serta

kurangnya keberagaman media pembelajaran yang digunakan. Lagu sebagai media alternatif terbukti mampu mengaktifkan siswa secara emosional dan kognitif, sekaligus menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penerapan pembelajaran berbasis lagu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTsN 7 Malang dilaksanakan secara langsung di hadapan siswa kelas VIII G dan VIII H melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sebelum pelaksanaan, peneliti menyusun lagu pembelajaran yang memuat materi Interaksi Sosial sesuai dengan kurikulum. Lirik lagu disusun dengan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif, serta menggunakan irama yang sederhana agar mudah diikuti oleh siswa. Lagu ini kemudian dipersiapkan untuk ditampilkan secara langsung oleh peneliti di kelas, bukan dalam bentuk rekaman. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) dan angket motivasi belajar sebagai instrumen evaluasi. Dalam proses pembelajaran, kegiatan diawali dengan apersepsi dan pengantar materi oleh guru. Selanjutnya, guru memperkenalkan lagu yang akan digunakan dan menjelaskan bahwa lagu akan dibawakan secara langsung untuk membantu siswa memahami materi interaksi sosial.

Lagu ditampilkan langsung oleh peneliti di depan kelas sebanyak dua kali. Pada penampilan pertama, siswa diarahkan untuk menyimak lirik dan makna lagu, sedangkan pada penampilan kedua, siswa diajak ikut bernyanyi bersama. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Setelah penampilan lagu, guru memfasilitasi diskusi kelas untuk menggali pemahaman siswa mengenai isi lagu dan mengaitkannya

dengan konsep interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian mengerjakan LKS yang berkaitan dengan materi tersebut dan berdiskusi dalam kelompok kecil maupun bersama guru untuk memperdalam pemahaman. Pada tahap penutup, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan memberikan umpan balik terkait partisipasi serta pemahaman mereka.

Peneliti juga membagikan angket motivasi belajar untuk mengukur sejauh mana lagu yang ditampilkan secara langsung mampu memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil angket, diketahui adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 45,74 sebelum pembelajaran menjadi 64,17 setelah pembelajaran menggunakan media lagu. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti bahwa penggunaan lagu secara langsung dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran berbasis lagu yang ditampilkan langsung oleh peneliti berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi IPS.

Hasil evaluasi terhadap penerapan pembelajaran berbasis lagu pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang menunjukkan adanya dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu angket motivasi belajar siswa dan tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest. Angket diberikan kepada siswa kelas VIII G dan VIII H sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk mengukur perubahan tingkat motivasi belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran berbasis lagu

yang ditampilkan secara langsung oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengolahan data angket, terjadi peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 45,74 menjadi 64,17 setelah penerapan pembelajaran berbasis lagu.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media lagu yang ditampilkan secara langsung di hadapan siswa mampu menarik perhatian mereka, membangun keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Hasil uji statistik paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media lagu dalam pembelajaran. Artinya, penggunaan lagu dalam pembelajaran secara langsung berdampak nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Selain angket motivasi, peneliti juga melakukan evaluasi melalui tes pretest dan posttest untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial. Nilai rata-rata siswa pada pretest berada pada kategori cukup dengan skor 68,75 (kelas VIII G) dan 70,62 (kelas VIII H). Setelah pembelajaran dengan media lagu, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 86,87 (kelas VIII G) dan 87,18 (kelas VIII H), yang berada pada kategori sangat baik.

Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa media lagu tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman konsep materi yang dipelajari. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis lagu yang diterapkan secara langsung di depan siswa efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini memperkuat anggapan bahwa pendekatan kreatif dan kontekstual seperti lagu dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menjawab

tantangan pembelajaran konvensional yang monoton, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis lagu di MTsN 7 Malang merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Strategi ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu mereka mengingat materi pelajaran melalui media lagu yang diciptakan secara kontekstual sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan. Secara teoritis, pendekatan ini selaras dengan Teori Belajar Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pengalaman nyata dan bermakna. Lagu sebagai media pembelajaran mampu menghadirkan konteks belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan secara lebih efektif. Vygotsky juga menekankan pentingnya bahasa dan interaksi sosial dalam proses belajar, dan lagu dapat menjadi sarana komunikasi dan kolaborasi antarsiswa secara natural dan menyenangkan.<sup>50</sup> Dalam praktiknya di MTsN 7 Malang, lagu-lagu yang digunakan mengandung lirik yang disesuaikan dengan topik pembelajaran IPS, seperti materi tentang interaksi sosial, kondisi geografis, dan keberagaman budaya Indonesia. Dengan ritme yang menarik dan bahasa yang mudah diingat, siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep tersebut.

---

<sup>50</sup> Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Efektivitas pembelajaran berbasis lagu juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu. Pembelajaran IPS menggunakan media lagu dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat daya ingat siswa secara signifikan. Mereka menemukan bahwa siswa yang belajar melalui media lagu menunjukkan peningkatan hasil belajar dan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media konvensional.<sup>51</sup> Selain itu, penggunaan lagu dalam pembelajaran mampu menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa, terutama dalam pembelajaran daring atau hybrid. Lagu berperan sebagai media relaksasi sekaligus media edukasi, yang mampu mengaktifkan kedua belahan otak siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih seimbang dan produktif.<sup>52</sup>

Temuan di MTsN 7 Malang selaras dengan hasil penelitian-penelitian tersebut. Berdasarkan hasil angket selama proses pembelajaran, terlihat bahwa penggunaan lagu mampu meningkatkan antusiasme siswa, mendorong interaksi positif, dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. Hasil angket motivasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran berbasis lagu, dibandingkan dengan kondisi sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran umum yang cenderung monoton. Dengan demikian, pembelajaran berbasis lagu di MTsN 7 Malang terbukti tidak hanya menjadi inovasi yang menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS. Pendekatan ini

---

<sup>51</sup> Siti Nur Khasanah & Lilik Sri Hariani. (2022). "Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Media Lagu pada Siswa Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*

<sup>52</sup> Rachmawati, A., & Prasetyo, H. (2023). "Penggunaan Lagu sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring". *Jurnal Inovasi Pendidikan,*

relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

### **B. Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Lagu Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa SMP MTsN 7 Malang**

Model pembelajaran berbasis lagu merupakan salah satu pendekatan kreatif yang menggabungkan unsur musik dengan proses pembelajaran. Lagu sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, santai, dan menarik bagi siswa. Irama dan lirik yang mudah diingat membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan dihafal, terutama untuk konsep-konsep yang bersifat faktual atau membutuhkan pengulangan. Penggunaan lagu juga dapat meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Ketika siswa merasa senang dan tertarik, mereka cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran dan lebih terbuka dalam menerima informasi baru. Selain itu, lagu dapat menjadi alat bantu untuk membangun asosiasi antara materi pelajaran dan pengalaman emosional positif, yang dapat memperkuat pemahaman jangka panjang. Dari segi motivasi, pembelajaran berbasis lagu mampu membangkitkan semangat belajar siswa.<sup>53</sup>

Media ini dapat mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, serta mendorong siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan antusias. Lagu juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar melalui berbagai gaya belajar, seperti auditori, kinestetik, dan visual, sehingga

---

<sup>53</sup> Irman Nurahman, "Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Naratif Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) Menggunakan Media Video Klip Lagu di Kelas VIII-D SMPN 1 Cikembar Sukabumi," JSIM: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan 3, no. 5 (2022): 362–367

mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif. Secara umum, pembelajaran berbasis lagu menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi pemahaman maupun motivasi siswa. Pendekatan ini cocok diterapkan terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, di mana pendekatan yang menyenangkan dan interaktif sangat dibutuhkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.<sup>54</sup>

Berdasarkan hasil penerapan di lapangan, peneliti memandang bahwa model pembelajaran berbasis lagu memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di MTsN 7 Malang. Persepsi ini didasarkan pada pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung, tanggapan siswa, serta hasil angket dan tes yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti menilai bahwa penampilan lagu secara langsung di hadapan siswa mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias, terlibat aktif, dan menunjukkan ekspresi yang positif saat lagu dinyanyikan bersama.

Aktivitas ini tidak hanya membangun kedekatan emosional antara siswa dengan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif dalam proses belajar. Lagu yang memuat konsep-konsep penting dalam materi interaksi sosial disampaikan dengan lirik yang sederhana dan irama yang mudah diikuti, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi

---

<sup>54</sup> Rose Aninda Nuriyah Khoirun Nisa', Pance Mariati, Akhwani, dan Syukron Djazilan, "Media Lagu dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Kertajaya IV/210 Surabaya," *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar* **7**, no. 3 (2023): 660–676

yang disampaikan. Selain itu, penggunaan lagu sebagai media pembelajaran memberikan nuansa baru yang menyegarkan bagi siswa, terutama karena mereka sebelumnya lebih terbiasa dengan metode ceramah atau pembelajaran konvensional yang monoton. Dalam konteks ini, model berbasis lagu menjadi solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan belajar sekaligus menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Efektivitas model ini juga diperkuat oleh data kuantitatif yang menunjukkan peningkatan skor rata-rata motivasi belajar siswa dari 45,74 menjadi 64,17 setelah pembelajaran. Hasil ini diperkuat oleh uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media lagu. Demikian pula, nilai hasil belajar siswa juga meningkat secara mencolok dari kategori cukup menjadi sangat baik setelah menggunakan lagu dalam pembelajaran. Keseluruhan hasil tersebut peneliti berkesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis lagu merupakan strategi yang efektif dan layak untuk diterapkan pada jenjang SMP/MTs. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mampu menjadi sarana penyampaian materi pelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar pendekatan ini dapat diadaptasi secara lebih luas oleh guru IPS maupun guru mata pelajaran lain untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Efektivitas model pembelajaran berbasis lagu perlu diketahui dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, peneliti menerapkan serangkaian langkah sistematis yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan

evaluasi. Prosedur ini dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan kuantitatif selama proses pembelajaran berlangsung. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menyusun media pembelajaran lagu yang relevan dengan materi IPS, khususnya pada topik Interaksi Sosial. Lagu tersebut dirancang dengan memperhatikan unsur edukatif dan musikalitas agar mudah diingat, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP. Lagu tidak hanya disusun dalam bentuk lirik yang edukatif, tetapi juga dikemas secara atraktif untuk ditampilkan langsung oleh peneliti di depan siswa kelas VIII G dan VIII H. Selanjutnya, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan soal pretest-posttest untuk mengukur pemahaman siswa.

Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, seperti ketertarikan siswa, keaktifan selama pembelajaran, dan persepsi mereka terhadap media yang digunakan. Sedangkan soal pretest dan posttest dirancang untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Proses pembelajaran dilakukan secara langsung di dalam kelas, di mana peneliti menyampaikan lagu pembelajaran secara langsung di hadapan siswa. Lagu diputar dan dinyanyikan bersama, kemudian digunakan sebagai pengantar diskusi dan pemahaman materi. Setelah pembelajaran, siswa diberikan posttest untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja dipelajari. Selain itu, siswa juga mengisi angket motivasi belajar untuk mengetahui tanggapan dan semangat mereka terhadap penggunaan lagu sebagai media pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah analisis data.

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif untuk melihat rata-rata skor motivasi sebelum dan sesudah perlakuan. Demikian pula, hasil pretest dan posttest dianalisis secara statistik menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, dari rata-rata 45,74 menjadi 64,17 setelah pembelajaran. Selain itu, peningkatan juga tampak dalam skor pemahaman siswa terhadap materi IPS, yang mengalami lonjakan dari kategori cukup menjadi sangat baik. Melalui langkah-langkah tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis lagu secara nyata dan terukur mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar siswa. Pendekatan ini terbukti efektif secara empiris dan sesuai dengan kebutuhan siswa di jenjang pendidikan menengah pertama, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS yang selama ini cenderung dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa.

Hasil dari penerapan model pembelajaran berbasis lagu di MTsN 7 Malang menunjukkan efektivitas yang nyata dalam meningkatkan baik pemahaman konsep materi maupun motivasi belajar siswa kelas VIII G dan VIII H pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi Interaksi Sosial. Efektivitas ini dibuktikan melalui data kuantitatif hasil pretest dan posttest, serta hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media lagu. Berdasarkan hasil pretest, rata-rata nilai pemahaman siswa sebelum diberi perlakuan dengan media lagu tergolong rendah, yaitu 55,93 untuk kelas VIII G dan 54,68 untuk kelas VIII H. Setelah pembelajaran

berbasis lagu diterapkan, nilai posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan menjadi 80,62 untuk kelas VIII G dan 77,18 untuk kelas VIII H.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 24,69 poin untuk kelas VIII G dan 22,5 poin untuk kelas VIII H, yang berarti bahwa penggunaan lagu sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain peningkatan pemahaman, aspek motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dari data angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Rata-rata skor motivasi belajar sebelum pembelajaran adalah 45,74, sedangkan setelah penerapan media lagu meningkat menjadi 64,17. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata 18,43 poin dalam motivasi belajar siswa.

Menguji signifikansi dari peningkatan ini, dilakukan uji statistik paired sample t-test terhadap data angket motivasi belajar. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah batas  $\alpha = 0,05$ . Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media lagu, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis lagu efektif secara statistik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini juga terlihat dari respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran ketika lagu diputar dan dinyanyikan bersama di kelas.

Lagu yang dinyanyikan secara langsung oleh peneliti di depan kelas menambah daya tarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa siswa bahkan dapat menghafal isi lagu setelah hanya satu kali pemutaran, menunjukkan bahwa lirik yang komunikatif dan ritme lagu yang mudah diingat memberikan dampak positif terhadap daya serap siswa terhadap materi. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis lagu efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran IPS yang biasanya bersifat teoritis dan tekstual, tetapi juga mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan bermakna bagi siswa. Efektivitas ini juga diperkuat oleh data empiris yang menunjukkan peningkatan skor yang signifikan pada kedua aspek yang diukur.

Model pembelajaran berbasis lagu merupakan pendekatan inovatif yang memadukan unsur seni musik dengan proses kognitif dalam pembelajaran. Di MTsN 7 Malang, penerapan model ini difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai alternatif dari media konvensional yang dinilai kurang mampu membangkitkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa. Lagu-lagu yang diciptakan mengandung lirik tematik sesuai materi pelajaran dan disajikan dengan irama yang mudah diingat dan menyenangkan. Secara teoretis, model ini sejalan dengan Teori Multiple Intelligences yang dikembangkan oleh Howard Gardner, khususnya kecerdasan musikal. Gardner menyatakan bahwa setiap siswa memiliki berbagai jenis kecerdasan yang berbeda, dan kecerdasan musikal merupakan salah satu potensi yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran formal. Melibatkan musik dalam proses

pembelajaran memungkinkan siswa yang memiliki kecenderungan musikal untuk memahami materi lebih efektif, sekaligus meningkatkan pengalaman belajar bagi semua tipe kecerdasan lainnya melalui irama dan pengulangan.<sup>55</sup>

Selain itu, teori Behavioristik oleh Skinner juga mendukung pendekatan ini. Dalam konteks behaviorisme, penguatan (reinforcement) berperan penting dalam membentuk perilaku belajar siswa. Lagu yang menyenangkan dapat menjadi bentuk penguatan positif yang meningkatkan atensi, retensi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan kata lain, musik bertindak sebagai stimulus yang membangkitkan respons belajar positif.<sup>56</sup> Hasil uji coba di MTsN 7 Malang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis lagu efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest, serta meningkatnya skor motivasi belajar berdasarkan hasil angket. Siswa mengaku lebih mudah mengingat materi melalui lagu, serta merasa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian sejenis mendukung temuan ini. Dalam penelitiannya terhadap siswa SMP, mereka menemukan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan menjadikan proses belajar lebih bermakna serta kontekstual.<sup>57</sup> Selain itu, ada penelitian yang mengungkap bahwa media lagu dapat menstimulasi emosi positif siswa,

---

<sup>55</sup> Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.

<sup>56</sup> Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan.

<sup>57</sup> Nuraini, R., & Fatmawati, D. (2022). "Pengaruh Penggunaan Lagu sebagai Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa SMP." *Jurnal Edukasi Nusantara*, 5(2), 110–119.

mengurangi kejenuhan, dan mendorong interaksi yang lebih aktif di kelas.<sup>58</sup> Penelitian yang menyoroti bahwa integrasi musik dalam model pembelajaran mendorong aktivasi kerja otak kanan dan kiri secara bersamaan. Aktivasi ini mendukung keterlibatan afektif dan kognitif secara bersamaan, yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman mendalam dan retensi jangka panjang siswa terhadap materi.<sup>59</sup> Secara keseluruhan, model pembelajaran berbasis lagu terbukti efektif tidak hanya dalam aspek kognitif seperti pemahaman konsep, tetapi juga dalam aspek afektif berupa motivasi belajar.

---

<sup>58</sup> Saputri, M. D., Firmansyah, R., & Lestari, Y. (2023). "Lagu sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP." *Jurnal Media Pembelajaran Interaktif*, 8(1), 23–33.

<sup>59</sup> Ahmad, R., & Sriyono, B. (2023). "Pengaruh Integrasi Musik dalam Model Pembelajaran Terhadap Aktivasi Otak dan Retensi Materi Pelajaran." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Inovasi*, 9(1), 67–76.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis lagu serta menguji pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu

Pembelajaran berbasis lagu di MTsN 7 Malang diterapkan melalui pengembangan media yang mengemas materi pelajaran IPS ke dalam bentuk lagu edukatif. Lagu-lagu ini disusun agar sesuai dengan materi kurikulum, mudah diingat, dan menarik bagi siswa. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media ini telah melalui proses validasi dan uji coba terbatas. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini dapat diterima dengan baik oleh siswa dan mendukung proses pembelajaran secara lebih menyenangkan dan interaktif.

2. Media pembelajaran berbasis lagu efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa MTsN 7 Malang.

Media pembelajaran berbasis lagu terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pelajaran IPS setelah menggunakan media ini. Suasana belajar menjadi lebih hidup

dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis lagu dapat menjadi sarana yang inovatif dan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar di tingkat MTs.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru IPS**

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis lagu sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi IPS, khususnya pada pokok bahasan yang dianggap sulit atau kurang menarik bagi siswa. Media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

### **2. Bagi Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan mendukung inovasi pembelajaran yang kreatif, seperti penggunaan media berbasis lagu, dengan menyediakan sarana dan fasilitas pendukung seperti alat pemutar audio, speaker, serta pelatihan atau workshop untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif.

### **3. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan terbuka terhadap media pembelajaran yang bervariasi. Lagu pembelajaran dapat dijadikan

sebagai media bantu dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar IPS.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya terbatas pada pengaruh media lagu terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa dan menguji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti hasil belajar, pemahaman konsep, atau sikap sosial siswa. Selain itu, cakupan penelitian dapat diperluas pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda agar hasilnya lebih general.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hariaty<sup>1</sup>, Yulina Desri, Sahrnun Nisa<sup>2</sup>, and Ari Suriani<sup>3</sup>. “Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*.
- Jumriani, Rahayu, Ersis Warmansyah Abbas, Mutiani, Muhammad Rezky Noor Handy, and Bambang Subiyakto. “Kontribusi Mata Pelajaran IPS Untuk Penguatan Sikap Sosial Pada Anak Tunagrahita.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021).
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, and Iis Susilawat. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (August 2021)
- Megawati, Fika, Sheila Agustina, Fitria Wulandari, Nada Salsabila, and Saffana Salsabila. *Integrasi Nilai Islam Melalui Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Communicative Language Teaching (CLT)*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2024.
- Ningsih, Dian Ayu, Sholeha, Gabe Deliana Sihombing, Siti Aisah Azarah, Siti Anggraini Pancenang, and Yesi Novitasari. “Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Gerak Dan Lagu.” *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2024)
- Noviyanti, and Gading Gamaputra. “Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif Di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa).” *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial* 4, no. 2 (2020).
- Nurahman, and Irman. “Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narrative Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) Menggunakan Media Video Klip Lagu.” *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 3, no. 5 (2022).
- Nusantara, Universitas, and Pgrri Kediri. “pengembangan media pembelajaran booklet berbasis qr-code materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra) untuk siswa kelas iv sdn dawuhan lor kadek ayu marselina<sup>1</sup>, muhamad basori<sup>2</sup>, wahid ibnu zaman<sup>3</sup>” 4, no. 3 (2024).
- Putri, Eliza Nola Dwi, and Desyandari. “Integrasi Lagu Dalam Rencana Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2023)
- Ratnawati, and Lusy Angraeni. “Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Dan Media Audio Visual.” *Madaniya* 2, no. 1 (2021)
- Rosmiati, Annisa Yuliani, Ana Siti Nur’Aini, Hilma Zaina Nur Fauzi, and Dadan Nugraha. “Media Pembelajaran Podcast Pada Mata Pelajaran IPS Memaknai Kemerdekaan Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022)

- Sugiyarto, Untung Slamet, Yosi Wulandari, and Andi Casworo. "Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cerdas Proklamator* 8, no. 2 (2020)
- Suparman, Ira Wulandari, Marlina Eliyanti, and Eli Hermawati. "Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020)
- Sutriyani, Wulan, and Herwin Widyatmoko. "Efektivitas Model Pbl Menggunakan Media Lagu Rumus Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020).
- Syarifudin Abdullah, Dany, Rifan Nur Hadi, and Meity Suryandari. "CENDIKIA PENDIDIKAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KONTEKS PENDIDIKAN MODERN" 4, no. 1 (2024)
- Aprianti, Indah, Eka Yulyawan Kurniawan, E Sumadiningrat, and Universitas Muhammadiyah, 'Pemanfaatan Penggunaan Media Lagu Pada Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Kampung Besar II Teluk Naga Kabupaten Tangerang', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.2 (2022), pp. 12113–22
- Aulia, Agvely, Diana, and Deni Setiawan, 'Pentingnya Pembelajaran Musik Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 6.1 (2022), pp. 160–68 <<https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4693>>
- Azwaj Nailla Hasna, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, 'Terapi Musik Terhadap Stres Pada Mahasiswa Dalam Perspektif Islam', *Intan Husada: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 13.1 (2025), pp. 114–39, doi:10.52236/ih.v13i1.692
- Banua, Jaris Paulus Aait, 'Pengaruh Pembelajaran Seni Musik Dalam Penanaman Nilai Karakter Di SMP Negeri 1 Tondano', *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8.3 (2022), p. 1629, doi:10.37905/aksara.8.3.1629-1632.2022
- Christian Anggal , Tony Mulumbot, S.Sn, M.Hum2 , Dr. A. Padalia, M.Pd3, 'Pengaruh Lagu Rohani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Pada Siswa Kelas X Di SMA Kristen Elim Makassar Class X Student at Kristen Elim High School Makassar', *PINISI JOURNAL OF EDUCATION* 1., 2023, pp. 1–12
- FITRIANI, 'EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER (STUDI TERHADAP NILAI PAPPASENGLAGU BUGIS DI KELAS VIII UPTD SMPN ( PAREPARE)', *Central Library State Of Ilamic Institute Parepare*, 15.1 (2024), pp. 37–48
- 'HR. Al-Baihaqi Syu'abul Iman, No. 20976'
- Ilmi, Fahmiatul, Resa Respati, and Akhmad Nugraha, 'Manfaat Lagu Anak Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.3 (2021), pp. 675–83, doi:10.17509/pedadidaktika.v8i3.39237

- Indriani, Elfi, Desyandri Desyandri, and Farida Mayar, 'Manfaat Pembelajaran Seni Musik Melalui Lagu Anak Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), pp. 2233–42, doi:10.23969/jp.v8i1.7946
- Irianawati, Erli Setiani, 'Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Musik Nusantara Melalui Pendekatan Apresiasi Pada Siswa Kelas Viii C Smp Negeri 5', *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.*, 31.2 (2014), pp. 101–8
- Neni Elvira Z1\*, Neviyarni 2, Herman Nirwana3, 'Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1.2 (2022), pp. 350–59  
<<https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>
- Nining Arsyantika, Hermanto, Nining Hajeniati, 'Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas x Sma Negeri 1 Meluhu', 5.1 (2020), pp. 37–46
- Paat, Meike, Ferny Margo Tumbel, and Yohanes Bery Mokal, 'Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Lagu Dengan Menggunakan Model Pbl Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di Sma Negeri 1 Motoling Development of Learning Media in the Form of Song Using Pbl Model on Life Classification At Sma Negeri 1 Motoling', *SOSCIED Vol. 5 No. 2, 5.2* (2022)
- Qs Ibrahim 4*
- Ringbauer, Martin, Marcel Hinsche, Thomas Feldker, Paul K. Faehrmann, Juani Bermejo-Vega, Claire Edmunds, and others, 'Verifiable Measurement-Based Quantum Random Sampling with Trapped Ions', *Nature Communications*, February 2024, 2023, doi:10.1038/s41467-024-55342-3
- Sagala, Mastri Dihita, and Zakarias Aria Widyatama Putra, 'Pembelajaran Musik Dengan Menggunakan Metode Penokohan Pada Anak Usia Dini', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5.1 (2024), pp. 66–83, doi:10.19105/kiddo.v5i1.11029
- Whisnubrata, Antonius Awan Asta Adhiprana, 'Penggunaan Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.12 (2024), pp. 2329–36  
<<http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>>
- Yeni, Dewi Fitri, Septia Lasia Putri, and Merika Setiawati, 'Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas', *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10.2 (2022), pp. 133–40, doi:10.24127/pro.v10i2.6591
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), pp. 61–68, doi:10.59246/alfihris.v2i3.843

**LAMPIRAN - LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat izin melakukan penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email: [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

---

Nomor : 1875/Un.03.1/TL.00.1/05/2025 20 Mei 2025  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MTsN 7 Malang  
 di  
 Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: M Irsyad Al Abdillah
NIM	: 210102110093
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: <b>Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTsN 7 Malang</b>
Lama Penelitian	: <b>Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)</b>

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



An Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademi

*(Signature)*  
 Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat keterangan telah melakukan penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG**  
**MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG**  
Alamat : Jl. Raya Pandanajeng No. 25 Tumpang Telp. 0341-8561108  
Website : <http://www.mtsn7malang.sch.id>  
Email : mtsntumpang@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 466/Mts.13.35.7/PP.00.5/06/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, menerangkan bahwa:

Nama : M. Irsyad Al Abdillah  
NIM : 210102110093  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Asal Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Semester – Tahun Akademik : Genap – 2024/2025

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian skripsi, yang dilaksanakan pada bulan April 2025, sesuai permohonan izin penelitian nomor : 1875/UN.03.1/TL.00.1/05/2025, tanggal 20 Mei 2025.

Adapun judul penelitian tersebut adalah **Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis lagu dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTsN 7 Malang.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 16 Juni 2025  
K e p a l a,

  
AINUR RIDWAN

---

 Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.  
Token : VTfsJm5

## Lampiran 3 Surat ahli validator

**ANGKET VALIDASI LAGU OLEH AHLI MUSIK**

**Tujuan:** Menilai kesesuaian isi lagu dengan materi pembelajaran dan kelayakan lagu digunakan untuk siswa SMP.

**Petunjuk:**

Silakan Bapak/Ibu menilai setiap pernyataan berikut dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan tingkat kesetujuan:

**Skala Likert:**

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

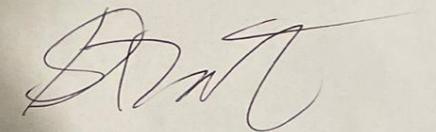
No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Lirik lagu sesuai dengan materi pembelajaran yang dituju.			✓		
2	Bahasa dalam lagu mudah dipahami oleh siswa SMP.			✓		
3	Lagu dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi.		✓			
4	Lagu memiliki struktur yang jelas (misal: bait dan reff).				✓	
5	Melodi lagu sesuai dengan karakteristik usia SMP.				✓	
6	Tempo dan ritme lagu mudah diikuti oleh siswa.			✓	✓	
7	Lagu memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa.			✓		
8	Lagu bebas dari unsur negatif, seperti kekerasan atau ujaran kebencian.					✓
9	Lagu dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif.				✓	
10	Secara keseluruhan, lagu ini layak digunakan dalam pembelajaran di SMP.			✓	✓	

**Komentar/Saran dari Ahli:**

Kata Ekspor perlu disebutkan di awal (bisa judul/awal lirik)

**Identitas Responden:**

- Nama: Kelik Desta Rahmanto, S.Sn., M.Pd.
- Keahlian: Seni musik
- Instansi/Profesi: Dosen
- Tanda tangan (opsional):



Kelik Desta R., S.Sn., M.Pd.

## Lampiran 4 Naskah lagu media pembelajaran

## Verse 1

Kita mengekspor barang unggulan bangsa,

C            F

Dari hasil alam, dan industri jasa.

G            C

Dibayar pakai dolar, masuk ke negara,

C            F

Ditukar jadi rupiah, tambah devisa.

G            C

## Verse 2

Devisanya terkumpul jadi cadangan,

C            F

Digunakan mengimport barang kebutuhan.

G            C

Kita mendorong ekspor, nilai tambah tinggi,

C            F

Membuka peluang kerja, bangun ekonomi.

G            C

## Reff

Mengapa ekspor penting

Dm            G

Bagi kemajuan negeri?

Em            Am

Karena tak semua bisa

Dm            G

Kita produksi.

C

Sumber daya yang berbeda

Dm          G

Di tiap penjuru dunia.

Em          Am

Lewat ekspor dan impor

G                  C

Terjalin kerja sama.

## Lampiran 5 Data mentah kuesioner angket

**A. Kuesioner untuk Ahli Materi**

**Tujuan:** Menilai kelayakan isi materi dalam media pembelajaran IPS berbasis lagu.

<b>No Pernyataan</b>	<b>SS S N TS STS</b>
1 Materi sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2 Lagu mencerminkan tujuan pembelajaran IPS.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3 Isi lagu memuat informasi yang benar dan faktual.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4 Lagu membantu menjelaskan konsep-konsep dalam IPS.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5 Bahasa dalam lagu sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6 Lagu disusun secara runtut dan sistematis.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7 Lagu menstimulasi rasa ingin tahu siswa terhadap IPS.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8 Lagu tidak mengandung unsur yang menyimpang dari nilai sosial/budaya.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9 Lagu relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10 Lagu mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPS.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**B. Kuesioner untuk Ahli Media**

**Tujuan:** Menilai kualitas desain, audio, dan media pendukung dalam pembelajaran IPS berbasis lagu.

<b>No Pernyataan</b>	<b>SS S N TS STS</b>
1 Desain media menarik dan sesuai dengan usia siswa.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2 Lagu memiliki kualitas audio yang baik dan jelas.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3 Media mudah diakses dan digunakan oleh siswa.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4 Lagu disajikan dalam format yang sesuai untuk pembelajaran.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5 Ilustrasi/gambar yang mendampingi lagu mendukung isi materi.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6 Font dan warna pada media mudah dibaca dan menarik.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

No Pernyataan	SS S N TS STS
7 Transisi dan animasi tidak mengganggu fokus belajar.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8 Lagu dapat digunakan di berbagai perangkat (HP, laptop, dll).	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9 Media memiliki struktur navigasi yang jelas.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10 Media mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

### C. Kuesioner untuk Siswa

**Tujuan:** Mengetahui minat belajar siswa terhadap penggunaan media lagu dalam pelajaran IPS.

No Pernyataan	SS S N TS STS
1 Saya merasa senang belajar IPS menggunakan lagu.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2 Lagu memotivasi saya untuk belajar.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3 Lagu membuat saya lebih mudah memahami pelajaran IPS.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4 Lagu membantu saya mengingat isi materi lebih lama.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5 Saya merasa lebih semangat saat belajar dengan lagu.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## Lampiran 6 Data mentah angket uji validitas dan reliabilitas

**Uji validitas pretest**

## Correlations

		P01	P02	P03	P04	P05	TOTAL
P01	Pearson Correlation	1	.358*	.224	.187	.223	.601**
	Sig. (2-tailed)		.044	.219	.306	.219	.000
	N	32	32	32	32	32	32
P02	Pearson Correlation	.358*	1	.118	.228	.503**	.699**
	Sig. (2-tailed)	.044		.519	.210	.003	.000
	N	32	32	32	32	32	32
P03	Pearson Correlation	.224	.118	1	-.030	.220	.488**
	Sig. (2-tailed)	.219	.519		.873	.225	.005
	N	32	32	32	32	32	32
P04	Pearson Correlation	.187	.228	-.030	1	.401*	.521**
	Sig. (2-tailed)	.306	.210	.873		.023	.002
	N	32	32	32	32	32	32
P05	Pearson Correlation	.223	.503**	.220	.401*	1	.722**
	Sig. (2-tailed)	.219	.003	.225	.023		.000
	N	32	32	32	32	32	32

TOTAL	Pearson Correlation	.601**	.699**	.488**	.521**	.722**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.005	.002	.000	
	N	32	32	32	32	32	32

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.712	5

### Uji validitas posttest

#### Correlations

	P01	P02	P03	P04	P05	TOTAL
P01 Pearson Correlation	1	.401*	.122	.209	.366*	.521**
Sig. (2-tailed)		.023	.507	.250	.039	.002
N	32	32	32	32	32	32
P02 Pearson Correlation	.401*	1	.143	.428*	.452**	.722**
Sig. (2-tailed)	.023		.435	.015	.009	.000
N	32	32	32	32	32	32
P03 Pearson Correlation	.122	.143	1	-.093	.228	.450**

	Sig. (2-tailed)	.507	.435		.614	.210	.010
	N	32	32	32	32	32	32
P04	Pearson Correlation	.209	.428*	-.093	1	.183	.551**
	Sig. (2-tailed)	.250	.015	.614		.316	.001
	N	32	32	32	32	32	32
P05	Pearson Correlation	.366*	.452**	.228	.183	1	.636**
	Sig. (2-tailed)	.039	.009	.210	.316		.000
	N	32	32	32	32	32	32
TOTAL	Pearson Correlation	.521**	.722**	.450**	.551**	.636**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.010	.001	.000	
	N	32	32	32	32	32	32

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Uji realibel

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.615	5

## Lampiran 7 Data mentah angket

## Data mentah pretest kelas 8g

<b>Nama</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
8G_01	2	3	5	2	2
8G_02	5	2	3	1	2
8G_03	2	2	5	5	5
8G_04	3	3	2	2	3
8G_05	1	2	2	2	5
8G_06	2	3	2	2	5
8G_07	2	2	3	2	1
8G_08	2	5	1	1	2
8G_09	1	1	2	2	2
8G_10	1	3	1	1	1
8G_11	2	5	2	2	1
8G_12	2	2	2	2	2
8G_13	2	2	5	5	2
8G_14	1	5	2	1	5
8G_15	3	1	3	2	2
8G_16	2	1	5	2	2

## Data mentah pretest kelas 8H

<b>Nama</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>
8H_01	2	2	2	1
8H_02	1	1	2	2
8H_03	2	3	2	2
8H_04	2	2	3	3
8H_05	2	2	2	2
8H_06	1	1	2	1
8H_07	2	3	2	3
8H_08	2	2	2	2
8H_09	2	2	2	1
8H_10	3	3	3	2
8H_11	2	2	2	2
8H_12	1	1	2	1
8H_13	2	2	3	2
8H_14	2	2	2	2
8H_15	3	3	3	2
8H_16	2	2	2	1

## Data mentah posttest kelas 8G dan 8H

4	4	4	4	5	8G
5	5	5	4	5	8G
5	4	5	4	4	8G
5	5	4	5	5	8G
5	1	4	1	4	8G
4	5	4	5	5	8G
4	5	5	5	4	8G
4	5	5	4	5	8G
5	5	2	5	5	8G
4	5	5	1	5	8G
5	4	1	5	5	8G
4	4	5	4	4	8G
4	5	4	5	5	8G
5	4	4	4	4	8G
4	1	5	5	5	8G
4	5	5	5	5	8G
4	5	5	5	5	8H
4	4	4	5	4	8H
1	4	5	4	4	8H
5	5	5	4	5	8H
5	4	4	4	5	8H
1	4	4	4	5	8H
4	5	2	4	4	8H
2	4	4	4	4	8H
5	4	5	4	4	8H
5	5	5	4	4	8H
4	1	4	1	4	8H
4	4	4	4	4	8H
2	4	4	5	4	8H
1	5	5	4	5	8H
5	1	5	4	5	8H
4	4	1	5	5	8H

## Lampiran 8 Hasil olah data

## Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	.150	16	.200*	.969	16	.819
	Posttest	.095	32	.200*	.964	32	.354

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	84.00	16	11.507	2.877
	Pretest	49.00	16	11.730	2.933

## Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	16	.362	.169

## Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Posttest - Pretest	35.000	13.130	3.283	28.003	41.997	10.663	15	.000

Lampiran 9 Dokumentasi saat penelitian



## Lampiran 10 Biodata Mahasiswa



Nama : M Irsyad Al Abdillah  
Nim : 210102110093  
Tempat tanggal lahir Malang, : 25 Agustus 2002  
Jurusan / Fakultas : Pendidikan IPS / FITK  
Alamat Rumah : Dusun Krajan RT 25 RW 05, Desa Jatisari  
No Tlp : 085230935436  
E- Mail : [210102110093@student.uin-malang.ac.id](mailto:210102110093@student.uin-malang.ac.id)  
[irsyadraya@yahoo.com](mailto:irsyadraya@yahoo.com)  
Riwayat pendidikan : RA Fathul Ulum 01  
MI Al Fatah  
MTs Bahrul Ulum 01  
SMA Negeri 1 Bululawang  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang