

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS LAGU UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN MATERI KERAGAMAN TARIAN
DAERAH PADA SISWA KELAS IV MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU**

SKRIPSI

OLEH

LAILI MUAMMAROH

NIM. 220103110029



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS LAGU UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN MATERI KERAGAMAN TARIAN
DAERAH PADA SISWA KELAS IV MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh

LAILI MUAMMAROH

NIM. 220103110029



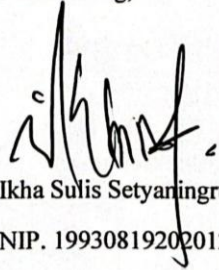
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Audiovisual* Berbasis Lagu Untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu” oleh Laili Muammaroh ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

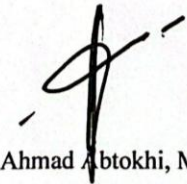
Pembimbing,



Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd

NIP. 199308192020122005

Ketua Program Studi,



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP, 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Audiovisual* Berbasis Lagu Untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu” oleh Laili Muammaroh ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 30 April 2026.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

Tanda Tangan



Anggota Penguji

Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

NIP. 198912102023212048



Sekretaris

Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd

NIP. 199308192020122005



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 13 April 2026

Hal : Skripsi Laili Muammaroh

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Laili Muammaroh

NIM : 220103110029

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul skripsi : Pengembangan Media *Audiovisual* Berbasis Lagu Untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 13 April 2026

Dosen Pembimbing



Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd

NIP. 199308192020122005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laili Muammaroh
NIM : 220103110029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi : Pengembangan Media *Audiovisual* Berbasis Lagu Untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

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 skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila ini dalam kemudian haru ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 13 April 2026

Hormat saya,



Laili Muammaroh

NIM. 220103110029

LEMBAR MOTTO

“Janganlah takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh. Dan jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Dan jangan takut salah, karena dengan kesalahan karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua”

- Buya Hamka -

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Perjalanan ini tidaklah mudah, penuh dengan proses, doa, dan pengorbanan. Oleh karena itu, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Mamaku tercinta, perempuan paling kuat yang selalu menjadi rumah bagi setiap lelahku. Terima kasih atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti. Di tengah perjalanan yang tidak mudah ini, doa dan ketulusan Mama selalu menjadi kekuatan yang membuatku mampu bertahan hingga sampai pada titik ini. Semoga Allah selalu menjaga Mama, memberi kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan dalam setiap langkah kehidupan Mama.
2. Abahku tercinta, sosok pemimpin dalam hidupku yang telah lebih dahulu berlayar menuju keabadian. Kepergianmu meninggalkan ruang sunyi yang tak pernah benar-benar terisi. Namun dari kehilangan itu aku belajar tentang keteguhan, tentang berdiri meski hati terasa rapuh. Abah, rindu ini tak pernah benar-benar pergi. Doa dan kenangan tentangmu selalu hidup, diam-diam menguatkan setiap langkahku hingga hari ini. Terima kasih atas cinta, nasihat, dan jejak kehidupan yang pernah Abah tanamkan dalam diriku.
3. Untuk Kakakku Ahmad Turmudi, Siti Hamidah, kakak sepupuku Syukron dan Subairi, serta seluruh keluarga besar yang tidak dapat kutuliskan satu per satu, terima kasih atas doa, dukungan, dan perhatian yang selalu kalian berikan dalam setiap langkah perjalanan ini. Untuk adikku tercinta, semoga

kelak kamu dapat meraih impianmu dan menjadi kebanggaan bagi Mama dan kakak-kakakmu.

4. Ibu Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih atas segala bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu yang telah Ibu berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan dalam setiap langkah kehidupan Ibu.
5. Seseorang yang turut memberikan dukungan berarti dalam setiap tahap perjalanan ini, Mujibur Rohman S.Ag . Terima kasih sudah hadir dan menjadi penyemangat, penghibur, serta pendengar yang baik selama proses penyelesaian skripsi ini. Dukungan dan perhatianmu, meski sering tersembunyi di balik kesederhanaan, telah memberi arti besar dalam perjalanan ini.
6. Teman-teman PGMI Kelas A, terima kasih atas kebersamaan, cerita, pengalaman, dan perjuangan selama empat tahun ini. Semua itu akan selalu menjadi bagian yang berharga dalam perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Audio Visual* Berbasis Lagu untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu”. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Iffi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd, selaku dosen pembimbing, yang telah sabar dan penuh perhatian, meluangkan waktu, pikiran, serta ilmunya dalam membimbing peneliti, sekaligus memberikan motivasi hingga skripsi ini berhasil diselesaikan.
5. Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd. dan Bapak Kelik Desta Rahmanto, M.Pd. selaku validator yang telah memberikan saran serta masukan untuk memperbaiki media yang dikembangkan

6. Segenap keluarga besar MI Bustanul Ulum Kota Batu, terimakasih atas bantuan selama pelaksanaan penelitian di sekolah.
7. Ibu Muzzahroh dan seluruh keluarga besar, atas doa dan dukungan yang selalu diberikan.
8. Mujibur Rohman, yang telah menemani, membantu, dan memberikan motivasi dalam setiap langkah penyelesaian skripsi ini
9. Teman-teman PGMI kelas A, terutama teman dekat yang meskipun tidak disebutkan satu per satu, telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan yang sangat berarti bagi peneliti.
10. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan. Semoga kebaikan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.
11. Terakhir, untuk diri peneliti sendiri, peneliti mengapresiasi kesabaran, usaha, dan ketekunan yang telah dijalani hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan peneliti, semoga karya ini bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan baik bagi penulis maupun pembaca.

Malang, 12 Maret 2026



Laili Muammaroh
NIM. 220103110029

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin pada skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أ و = aw

أ ي = ay

أ و = û

إ ي = î

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PENGAJUAN.....	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
ملخص.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
G. Orisinalitas Pengembangan.....	10
H. Definisi Istilah.....	17
I. Sistematika Penulisan	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
A. Kajian Teori	21
B. Perspektif Teori dalam Islam	34
C. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan.....	39
D. Uji Produk.....	41
E. Jenis Data.....	43
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data.....	49
H. Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	53
A. Proses Pengembangan.....	53
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	53
2. Perancangan (<i>Desain</i>).....	55
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	57
4. Implementasi (Implementation).....	63
5. Evaluasi (evaluation).....	64
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	64
1. Validasi Produk.....	64
2. Uji Coba Lapangan.....	70
C. Revisi Produk.....	73
1. Revisi lirik lagu dan gambar tarian.....	73
2. Revisi Media.....	74
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Kajian Proses Pengembangan Produk.....	76
B. Efektivitas Media <i>Audiovisual</i> Berbasis Lagu.....	82
BAB VI PENUTUP	86
A. Simpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	94
BIODATA MAHASISWA	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 2. 1 Jenis Keragaman Tarian Daerah	33
Tabel 3. 1 kisi-kisi Lembar Observasi	44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Wawancara.....	44
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Lagu.....	47
Tabel 3. 6 kisi-kisi soal pretest posttest	48
Tabel 3. 7 Skala Likert	50
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Produk	51
Tabel 3. 9 Kriteria Skor N-Gain.....	51
Tabel 4. 1 Lirik Lagu	58
Tabel 4. 2 Data Validasi Materi	65
Tabel 4. 3 Data Validasi Lagu.....	67
Tabel 4. 4 Data Validasi Media.....	69
Tabel 4. 5 Data HasilPretest dan Posttest	71
Tabel 4. 6 Revisi Lirik Lagu dan Gambar.....	73
Tabel 4. 7 Revisi Media	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Lagu	59
Gambar 4. 2 Proses Pemilihan Animasi.....	60
Gambar 4. 3 Proses Editing Tampilan Video	60
Gambar 4. 4 Proses Editing Animasi	60
Gambar 4. 5 Proses Penyusunan Gambar Tarian.....	61
Gambar 4. 6 Proses Editing Evaluasi.....	61
Gambar 4. 7 Proses Editing Finalisasi Media	62
Gambar 4. 8 Data Hasil Uji N-Gain.....	72

ABSTRAK

Muammaroh, Laili. 2026. Pengembangan Media *Audiovisual* Berbasis Lagu Untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi Ikha Sulis Setyanigrum M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, *Audiovisual*, Lagu

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh temuan lapangan yang menunjukkan bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman tarian daerah di kelas IV C MI Bustanul ulum Kota Batu masih menggunakan metode ceramah dengan media pendukung berupa gambar. Media yang kurang interaktif menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan siswa cenderung pasif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengingat nama serta asal daerah tarian. Akibatnya, pengetahuan siswa terkait keragam tarian masih belu optimal.

Berdasarkan hal tersebut tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui proses pengembangan media audio visual berbasis lagu (2) mengetahui efektivitas penggunaan media *audiovisual* berbasis lagu untuk meningkatkan pengetahuan materi keragaman tarian daerah di indonesia.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE,yang memiliki 5 tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes dengan menggunakan desain *one group pretest posttest*. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Proses validasi dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli lagu, dan ahli media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media yang dikembangkan melalui dinyatakan “sangat valid” oleh para ahli dengan persentase validasi ahli materi 97,75%, ahli lagu 94,44%, dan ahli media 95%. (2) hasil analisis N-Gain dari nilai *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 0.75 atau 75.37% yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media *audiovisual* berbasis lagu terbukti mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu.

ABSTRACT

Muammaroh, Laili. 2026. Development of Song-Based Media to Improve Knowledge of Regional Dance Diversity for Grade IV Students at MI Bustanul Ulum Kota Batu. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd

Keywords: Development, Media, Audiovisual, Song

This research and development study was motivated by field observations showing that the Pancasila Education lesson on regional dance diversity for Grade IV C students at MI Bustanul Ulum Kota Batu still relied on lecture methods supported only by static images. The lack of interactive media resulted in less effective learning and passive students, causing difficulties in remembering the names and origins of the dances. Consequently, students' knowledge of dance diversity was not yet optimal.

Based on this issue, the objectives of this study were: (1) to describe the development process of song-based *audiovisual* media, and (2) to determine the effectiveness of using song-based *audiovisual* media in improving students' knowledge of regional dance diversity in Indonesia.

This study employed a Research and Development (R&D) design using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, and tests using a one-group pretest-posttest design. The research subjects comprised 31 students. The validation process involved experts in content, music, and media.

The results indicated that: (1) the developed media was rated as "highly valid" by the experts, with validation percentages of 97.75% for content experts, 94.44% for music experts, and 95% for media experts; (2) the N-Gain analysis of pretest and posttest scores showed an average of 0.75 or 75.37%, which falls into the high category, indicating that the song-based *audiovisual* media effectively improved students' knowledge of regional dance diversity for Grade IV students at MI Bustanul Ulum Kota Batu.

مللخص

معمرة، ليلي . ٢٠٢٦ . تطوير وسائط سمعية بصرية قائمة على الأغاني لتحسين معرفة تنوع الرقصات الإقليمية بين طلاب الصف الرابع في مدرسة إبتدائية بستان العلوم بمدينة باتو. أطروحة، برنامج دراسة تعليم معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية، مالانج، مشرف الأطروحة إيخا سوليس سيتيانغروم الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التنمية، وسائل الإعلام، السمعي البصري، الأغاني

كان الدافع وراء هذا البحث والتطوير هو النتائج الميدانية التي أظهرت أن دروس تعليم بانكاسيلا حول تنوع الرقصات الإقليمية في الفصل الرابع جيم في مدرسة إبتدائية بستان العلوم بمدينة باتو لا تزال تستخدم أساليب المحاضرات مع الصور كوسائل إعلامية داعمة. يؤدي الافتقار إلى الوسائط التفاعلية إلى جعل التعلم أقل فعالية وجعل الطلاب يميلون إلى السلبية، بحيث يجدون صعوبة في تذكر أسماء الرقصات وأصولها. ونتيجة لذلك، لا تزال معرفة الطلاب بتنوع الرقصات غير مثالية.

بناءً على ذلك، فإن أهداف هذه الدراسة هي (١) تحديد عملية تطوير الوسائط السمعية البصرية القائمة على الأغاني و(٢) تحديد فعالية استخدام الوسائط السمعية البصرية القائمة على الأغاني لزيادة المعرفة بتنوع الرقصات الإقليمية في إندونيسيا.

هذا البحث هو نوع من أنواع البحث والتطوير (R&D) ويستخدم نموذج التطوير ADDIE ، الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم الحصول على بيانات البحث من خلال الملاحظة والمقابلات والاختبارات باستخدام تصميم اختبار مسبق واختبار لاحق لمجموعة واحدة. شارك في البحث ٣١ طالبًا. شارك في عملية التحقق من صحة البحث خبراء في الموضوع وخبراء في الأغاني وخبراء في وسائل الإعلام.

أظهرت نتائج الدراسة أن (١) الوسائط التي تم تطويرها من خلال هذه الدراسة تم اعتبارها "صحيحة للغاية" من قبل الخبراء، حيث بلغت نسبة التحقق ٩٧.٧٥٪ للخبراء في الموضوع، و ٩٤.٤٤٪ للخبراء الأغاني، و ٩٥٪ للخبراء الوسائط. (٢) أظهرت نتائج تحليل N-Gain لدرجات الاختبار التمهيدي والاختبار النهائي متوسطاً قدره ٠.٧٥ أو ٦٥.٣٧٪، وهو ما يندرج في الفئة العالية، مما يثبت أن الوسائط السمعية البصرية القائمة على الأغاني يمكن أن تحسن معرفة الطلاب بتنوع الرقصات الإقليمية لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة إبتدائية بستان العلوم بمدينة باتو.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman budaya, suku bangsa, agama, dan kepercayaan. Keberagaman tersebut membentang dari Sabang hingga Merauke menjadi ciri khas sekaligus identitas bangsa Indonesia yang tercermin dalam kehidupan masyarakat yang majemuk.¹ Keragaman budaya merupakan aset penting yang perlu dikenalkan kepada peserta didik sejak dini agar tumbuh rasa bangga, toleransi, dan penghargaan terhadap perbedaan.² Hal ini merupakan bukti bahwa keragaman tersebut memiliki peran penting dalam menanamkan nilai kebangsaan dan memperkuat persatuan di tengah perbedaan yang dimiliki bangsa Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan menghargai terhadap keberagaman adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bukan sekedar fokus pada mengembangkan pengetahuan, namun juga membentuk sikap dan nilai-nilai kebangsaan sejak dini.³ Maka dari itu, Pembelajaran pendidikan Pancasila berperan penting dalam mengenalkan keragaman di Indonesia, seperti pengenalan keragaman budaya dan seni tradisional sebagai sarana untuk dapat

¹ Fadhila Tamara, Rahmi Susanti, and Meilinda, "Penghayatan Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Keberagaman Untuk Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika Di Sekolah," *Jurnal Pengabdian West Science* 2, no. 07 (2023): 530–40, <https://doi.org/10.58812/jpws.v2i07.475>.

² Arbin Janu Setiyowati, Devi Probowati, and Rizka Apriani, "Strategi Biblioedukasi Melalui Cerita Bergambar Keragaman Budaya Untuk Menumbuhkan Kesadaran Akan Keragaman Budaya Siswa SD," *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2022): 23, <https://doi.org/10.17977/um050v5i1p23-32>.

³ Muh. Zainul Arifin, "Strategi Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Nilai-Nilai Kebangsaan Pada Anak Usia Dini," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 42–50, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3007>.

menumbuhkan sikap menghargai keberagaman sekaligus memperkuat terhadap identitas bangsa.

Sejalan dengan hal tersebut, salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia yang mencerminkan keragaman bangsa adalah tari daerah. Indonesia memiliki kekayaan tarian daerah yang sangat beragam, setiap daerah memiliki tarian tradisional dengan ciri khas yang berbeda beda, serta mengandung nilai-nilai budaya yang mencerminkan kehidupan dan identitas masyarakat setempat.⁴ Pengenalan terhadap berbagai tarian daerah dapat membantu siswa mengetahui dan menghargai keanekaragaman budaya di sekitarnya, sehingga mendorong siswa untuk lebih mengenal dan menghargai identitas budaya setiap daerah.⁵ Oleh karena itu, pengenalan keragaman tarian daerah sejak pendidikan dasar menjadi penting untuk menumbuhkan rasa cinta budaya, serta menanamkan sikap menghargai dan bangga terhadap warisan budaya bangsa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada bulan September 2025 tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Keragaman Tarian Daerah pada kelas IV di MI Bustanul Ulum, Proses pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran dilaksanakan melalui ceramah dengan sumber utama yang masih menggunakan buku teks. Media visual berupa gambar tarian daerah memang telah digunakan, tetapi efektivitasnya belum optimal, sehingga menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV pada bulan september 2025 menunjukkan

⁴ Ariya Saputra et al., "Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar," *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2025): 116–25, <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913>.

⁵ Arief Cahyo Utomo et al., "Pengenalan Kebudayaan Tradisional Melalui Pendidikan Seni Tari Pada Anak Usia Dini Di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo," *Buletin KKN Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 77–82, <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10791>.

bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan mengingat nama dan asal tarian hanya melalui gambar karena banyaknya jenis tarian. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa siswa lebih antusias jika pembelajaran dikemas dengan kegiatan bernyanyi bersama, sebagaimana diterapkan pada materi Bahasa Indonesia “Adiksimba”. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik dan mudah mengingat materi yang disajikan dalam bentuk interaktif.

Berdasarkan kendala tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang keragaman tarian daerah masih terbatas. Pengetahuan merupakan hal penting dalam dunia pendidikan yang berfungsi membantu siswa lebih memahami, mengingat, serta mengaitkan informasi dengan pengalaman belajar mereka.⁶ Maka dari itu, meningkatkan pengetahuan siswa sangatlah penting agar mereka dapat mengenal sekaligus mengingat materi dengan lebih baik. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang bisa meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi Keragaman Tarian Daerah secara lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu media alternatif yang bisa dikembangkan adalah media *audiovisual* berbasis lagu. Lagu merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur musik dan teks (lirik) sehingga membantu siswa bisa memahami materi dengan mudah, menyenangkan, dan bermakna.⁷ Pembelajaran yang menggabungkan unsur musik atau lagu memiliki daya tarik

⁶ Mega Prasrihamni, Zulela, and Edwita, “Jurnal Cakrawala Pendas,” *Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 128–34.

⁷ Ni Putu et al., “Peningkatan Perkembangan Kognitif Siswa Melalui Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran,” *Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (2024): 472–78.

tersendiri bagi anak. Melalui lagu dapat memudahkan siswa menyimak, mengingat, dan menghafal materi.⁸ Hal ini selaras dengan karakteristik siswa yang lebih cenderung menyukai kegiatan belajar yang menyenangkan. Agar lebih interaktif, media lagu ini dikembangkan dengan mengkombinasikan dengan audio visual, yang mengintegrasikan unsur musik, lirik, dan tampilan visual. Kombinasi ini membantu siswa belajar dengan mendengar dan melihat secara bersamaan, sehingga berpotensi besar untuk memperkuat daya ingat siswa dan meningkatkan pengetahuan mereka secara efektif.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Muarifah dkk. (2021) menjelaskan bahwa penerapan metode bernyanyi dengan bantuan audio visual dapat memberikan pemahaman yang lebih baik bagi siswa. Metode ini memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan melibatkan berbagai indera serta dapat menciptakan proses belajarnya yang tidak monoton.⁹ Sejalan dengan penemuan tersebut, penelitian Fanny Rizkiyani dan Dianti Yunia Sari (2022) menekankan pentingnya teknologi modern dalam mengenalkan siswa tingkat Sekolah Dasar pada keragaman tarian daerah agar mereka dapat memahami dan menghargai budaya yang ada disekitarnya, serta dapat menjadi generasi muda penerus bangsa yang menghargai keberagaman.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa perpaduan antara unsur visual, music dan lagu berpotensi sangat baik untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam mengenal keragaman tarian di

⁸ Antonius Awan Asta Adhiprana Whisnubrata, "Penggunaan Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 12 (2024): 2329–36.

⁹ Finda Muarifah, Bagus Ardi Saputro, and Ari Widyaningrum, "Keefektifan Metode Bernyanyi Berbantu Media Audio Visual Pada Materi Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Kebonsari," *Universitas PGRI Semarang* 33, no. 3 (2021): 38–53.

¹⁰ Fanny Rizkiyani and Dianti Yunia Sari, "Pengenalan Budaya Sunda Pada Anak Usia Dini: Sebuah Narrative Review," *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam* 19, no. 1 (2022): 32–45, <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v19i1.18292>.

indonesia.

Sejumlah peneliti telah melakukan penelitian sebelumnya terkait pengembangan media lirik lagu. Diantaranya dilakukan oleh Al Abdillah (2025) menunjukkan adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis lagu dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa MTsN 7 Malang.¹¹ Penelitian oleh Wulandari dan Setiawan (2024) menunjukkan bahwa media lagu terbukti dalam meningkatkan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas 1 SD.¹² Penelitian Oleh Wati dan Kurniasih (2025)¹³ menunjukkan bahwa media gerak lagu dapat memberikan dampak yang signifikan untuk mencegah anak berperilaku bullying. Sari et al. (2025)¹⁴ menunjukkan bahwa media video gerak dan lagu sangat efektif dalam mengurangi perilaku bullying di SD Negeri 2 Gondanglegi. Arif Rohman Rosadi (2024)¹⁵ menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mekanikal matematika siswa MTs Munir Ismail dengan menggunakan media lirik lagu audio-visual.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu belum ditemukan penelitian secara khusus mengembangkan media pembelajaran audio-visual berbasis lagu

¹¹ M. Irsyad Al Abdillah, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu Dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTSN 7 Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025), <http://etheses.uin-malang.ac.id/77670/>.

¹² Rasel Wulandari and Yohana Setiawan, "Pengembangan Media Lagu Mabar Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 2 (2024): 545–52, <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8449>.

¹³ Dina Wati and Siti Kurniasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Gerak Dan Lagu Untuk Pencegahan Bullying Di Tk Dharma Wanita Astomulyo Lampung Tengah," *E.ISSN.2614-6061DOI : 10.37081/Ed.V13i2.7079P.ISSN.2527-4295Vol. 13 No. 2Edisi Mei2025, Pp.452-459Jurnal Education and DevelopmentInstitut Pendidikan Tapanuli Selatan* 13, no. 2 (2025): 452–59.

¹⁴ Nadia Kurnia Sari, Andika Gutama, and Cicilia Ika Rahayu Nita, "Pengembangan Video Gerak Dan Lagu Anti Bullying Untuk Siswa Sekolah Dasar," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual* 7, no. 01 (2025): 1–11, <https://doi.org/10.32664/mavis.v7i01.1479>.

¹⁵ Arif Rohman Rosadi, "Pengembangan Media Lirik Lagu Berbasis Audio Visual Untuk Melatih Pemahaman Mekanikal Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024), <http://etheses.uin-malang.ac.id/70043/>.

untuk materi budaya, terutama pengenalan keragaman tarian daerah di sekolah dasar. Kondisi ini memperlihatkan adanya celah penelitian yang penting untuk diisi melalui pengembangan media pembelajaran yang relevan. Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya inovatif media yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai keragaman tarian daerah secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Selain itu, keunikan penelitian ini terlihat dari upaya memadukan unsur musik, lirik, dan visual secara terpadu dalam satu media pembelajaran, sehingga pengetahuan siswa tidak sekedar bertambah, melainkan juga dapat meningkatkan rasa cinta dan apresiasi atas keberagaman tarian daerah sebagai warisan budaya bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran yang inovatif diperlukan guna menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Media menarik yang dirancang khusus untuk menyesuaikan dengan kondisi siswa SD akan memudahkan mereka mengingat materi dengan baik. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media audio visual berbasis lagu tentang keragaman tarian daerah sebagai solusi permasalahan ini agar efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekaligus mendorong mereka agar mengenal dan menghargai keragaman tarian daerah di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, judul yang diambil adalah: “Pengembangan Media Audio-Visual untuk Berbasis Lagu untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *audiovisual* berbasis lagu untuk meningkatkan pengetahuan materi keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *audiovisual* berbasis lagu untuk meningkatkan pengetahuan materi keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *audiovisual* berbasis lagu untuk meningkatkan pengetahuan materi keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *audiovisual* berbasis lagu untuk meningkatkan pengetahuan materi keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu.

D. Manfaat Pengembangan

Beberapa manfaat pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini dapat memberikan sarana media yang inovasi serta alternatif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi keragaman tarian daerah melalui media lirik lagu berbasis audio visual. Hasil pengembangan ini mampu memperkaya pengetahuan peneliti dalam bidang

pendidikan dasar, terutama dalam mengintegrasikan warisan budaya Nusantara dengan teknologi pembelajaran modern.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini menyajikan materi pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, serta mempermudah mereka memahami materi keragaman tarian, sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru bisa memanfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran yang memudahkan untuk menjelaskan keragaman tarian daerah, sekaligus mampu meningkatkan motivasi, fokus belajar dan tidak mudah bosan saat berlangsungnya pembelajaran.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Pengembangan media ini dapat berkontribusi dalam kualitas pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus menjadikan media yang dikembangkan sebagai salah satu referensi dan sarana dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menyajikan pengalaman praktis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat memperkaya wawasan serta keterampilan peneliti dalam bidang pendidikan.

e. Bagi peneliti yang lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk peneliti lain yang akan melakukan pengembangan media pembelajaran serupa atau melakukan penelitian dengan tema yang berkaitan. Selain itu, pengembangan ini juga dapat memberikan inspirasi dalam menemukan pendekatan baru yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di masa mendatang.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi

Penelitian pengembangan *audiovisual* berbasis lagu ini memiliki asumsi sebagai berikut:

- a. Asumsi bahwa siswa kelas IV MI Bustanul Ulum akan lebih mudah mengingat materi keragaman tarian daerah melalui media *audiovisual* berbasis lagu, dibandingkan metode konvensional.
- b. Asumsi bahwa integrasi audio (lagu) dan visual (gambar) dalam media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV MI Bustanul Ulum, serta mendorong keterlibatan aktif mereka, sehingga pemahaman dapat tercapai dengan lebih optimal.

2. Keterbatasan

- a. Subjek penelitian media *audiovisual* berbasis lagu ini terbatas pada siswa kelas IV C MI Bustanul Ulum.
- b. Media ini berfokus pada peningkatan pengetahuan siswa terhadap materi keragaman tarian melalui lagu dan visual, sehingga belum mencakup

aspek keterampilan praktik menari secara langsung maupun penilaian pemahaman di konteks lain.

- c. Efektivitas media bergantung pada sarana sekolah, khususnya fasilitas audio visual, sehingga hasil penggunaan bisa berbeda di sekolah dengan fasilitas terbatas.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menciptakan inovasi produk berupa media pembelajaran dalam berbentuk audio visual berbasis lagu yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi keragaman tarian daerah di kelas IV. Adapun spesifikasi produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk penelitian berupa *audiovisual* berbasis lagu yang dikemas dalam bentuk PowerPoint interaktif.
2. Materi yang menjadi fokus adalah keragaman tarian daerah di Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pada sub bab keragaman sosial dan budaya.
3. Jumlah jenis tarian yang terdapat dalam media ini adalah 35 tarian, mengikuti jumlah materi tarian yang ada dalam buku siswa.
4. Media dilengkapi dengan ilustrasi gambar sederhana di setiap jenis tarian untuk lebih menarik dilihat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media juga dilengkapi dengan tombol navigasi dan menu pilihan materi yang memuat materi pembelajaran berbasis lagu serta kegiatan evaluasi.

G. Orisinalitas Pengembangan

Berdasarkan hasil kajian literatur dari penelitian terdahulu yang relevansi dan sesuai dengan penelitian ini. Selain itu, penelitian pengembangan yang

dilakukan juga menunjukkan adanya persamaan maupun perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian oleh M Irsyad Al Abdillah (2025), yang berjudul “Pengembangan Media Lirik Pembelajaran IPS berbasis Lagu dan Pengaruhnya terhadap Peningkatan Motivasi siswa MTsN 7 Malang”. Menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media lagu untuk meningkatkan motivasi belajar. Persamaan dengan penelitian ini yaitu dalam menggunakan model ADDIE dan media lagu. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu dilakukan pada siswa kelas VIII dengan materi perdagangan internasional di MTsN 7 Malang. Sedangkan penelitian ini pada siswa kelas IV dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang keragaman tarian daerah di MI Bustanul Ulum Kota Batu. Selain itu, penelitian ini menggabungkan media lagu dengan elemen audio visual, sementara penelitian terdahulu hanya menggunakan media lagu.¹⁶
2. Penelitian oleh Rusel Wulandari dan Yohana Setiawan (2024) berjudul “Pengembangan Media Lagu Mabar Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta didik” menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media lagu dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan, yaitu sama dalam penggunaan model ADDIE dan media lagu. Perbedaannya, penelitian terdahulu dilakukan pada siswa kelas 1 SD dengan materi Matematika tentang bangun ruang, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV dengan mata

¹⁶ Abdillah, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu Dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTSN 7 Malang.”

pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai keragaman tarian daerah di MI Bustanul Ulum Kota Batu. Selain itu, penelitian ini menggabungkan media lagu dengan elemen audio-visual, sementara penelitian terdahulu hanya menggunakan media lagu. Lokasi penelitian terdahulu di SD Negeri 2 Ujungwatu, sementara penelitian ini di MI Bustanul Ulum Kota Batu.¹⁷

3. Penelitian oleh Dina Wati dan Siti Kurniasih (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Gerak dan Lagu untuk Pencegahan Bullying di TK Dharma Wanita Astomulyo Lampung Tengah”. menggunakan model ADDIE dengan media video gerak dan lagu untuk mencegah bullying. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu sama dalam penggunaan model ADDIE dan media berbasis lagu. Perbedaannya, penelitian terdahulu dilakukan pada siswa TK dengan tujuan pencegahan bullying, sementara penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai keragaman tarian daerah. Selain itu, penelitian ini menggabungkan media lagu dengan elemen *audiovisual*, sementara penelitian terdahulu hanya menggunakan media gerak dan lagu. Lokasi penelitian terdahulu di TK Dharma Wanita Astomulyo Lampung Tengah, sementara penelitian ini di MI Bustanul Ulum Kota Batu.¹⁸
4. Arif Rohman Rosadi (2024). Judul penelitian “Pengembangan Media Lirik Lagu Berbasis Audio Visual untuk Melatih Pemahaman Mekanikal Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” menggunakan

¹⁷ Wulandari and Setiawan, “Pengembangan Media Lagu Mabar Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik.”

¹⁸ Wati and Kurniasih, “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Gerak Dan Lagu Untuk Pencegahan Bullying Di Tk Dharma Wanita Astomulyo Lampung Tengah. ”

model ADDIE dengan media lirik lagu yang berbasis audio-visual untuk pembelajaran Matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu model ADDIE dan media audio-visual. Perbedaannya, penelitian terdahulu dilakukan pada siswa kelas VII materi Matematika bangun ruang sisi datar, sementara penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai keragaman tarian daerah. Lokasi penelitian terdahulu di MTs Munir Ismail Gondanglegi, sementara penelitian ini di MI Bustanul Ulum Kota Batu.¹⁹

5. Sari et al (2025). Berjudul “Pengembangan Video Gerak dan Lagu Anti Bullying untuk Siswa Sekolah Dasar” menggunakan model 4D dalam pengembangan media video gerak lagu untuk pencegahan bullying. Kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama dalam mengembangkan media berbasis lagu. Perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan media video gerak dan lagu dengan tujuan pencegahan bullying pada siswa kelas III SD, sementara penelitian ini menggunakan media lagu yang digabungkan dengan elemen audio-visual untuk materi Pendidikan Pancasila mengenai keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian terdahulu memakai model 4D. Lokasi penelitian terdahulu di SD Negeri 2 Gondanglegi, sementara penelitian ini di MI Bustanul Ulum Kota Batu.²⁰

¹⁹ Rosadi, ““Pengembangan Media Lirik Lagu Berbasis Audio Visual Untuk Melatih Pemahaman Mekanikal Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Daatar.”

²⁰ Sari, Gutama, and Nita, “Pengembangan Video Gerak Dan Lagu Anti Bullying Untuk Siswa Sekolah Dasar.”

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan
1.	M.Irsyad Al Abdillah “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTSN 7 Malang</i> ” (2025)	1. Jenis penelitian R&D dengan Model ADDIE 2. Pengembangan media pembelajaran berbasis lagu	1. Subjek penelitian kelas VIII 2. Pengembangan media pada mata pelajaran IPS materi Perdagangan Internasional 3. Pengembangan lagu dalam penelitian tidak dikombinasikan dengan media audio visual 4. Lokasi Penelitian MTs 7 Malang 5. Tidak menguji tentang meningkatkan pengetahuan	Pengembangan Media <i>Audio Visual</i> berbasis lagu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman tarian, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Model penelitian ADDIE dengan subjek penelitian kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu
2.	Rusel Wulandari dan Yohana Setiawan “ <i>pengembangan Media Lagu Mabar Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem</i> ”	1. Jenis penelitian R&D menggunakan Model ADDIE 2. Pengembangan media pembelajaran berbasis lagu	1. Subjek penelitian siswa kelas 1 SD 2. pengembangan media matematika materi bangun ruang 3. Pengembangan lagu dalam penelitian tidak dikombinasikan dengan media audio visual	Pengembangan Media <i>Audio Visual</i> berbasis lagu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman tarian, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Model penelitian ADDIE dengan

	<i>Solving Peserta didik” (2024)</i>		4. Lokasi penelitian SD Negeri 2 Ujungwatu	subjek penelitian kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu
3.	Dina Wati dan Siti Kurniasih “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Gerak dan Lagu untuk Pencegahan Bullying di TK Dharma Wanita Astamulyo Lampung Tengah</i> ” (2025)	1. Jenis penelitian R&D dengan Model ADDIE 2. Pengembangan media pembelajaran berbasis lagu	1. Subjek penelitian TK kelas B 2. pengembangan media untuk pencegahan Bullying 3. Lokasi penelitian TK Dharma Wanita Astomulyo Lampung Tengah 4. Tidak membahas tentang meningkatkan pengetahuan	Pengembangan Media <i>Audio Visual</i> berbasis lagu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman tarian, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Model penelitian ADDIE dengan subjek penelitian kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu
4.	Arif Rohman Rosadi “ <i>Pengembangan Media Lirik Lagu berbasis Audio Visual untuk Melatih Pemahaman Mekanikal Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar</i> ” (2024)	1. Jenis penelitian R&D menggunakan Model ADDIE 2. Pengembangan media pembelajaran lirik lagu berbasis audio visual	1. Subjek penelitian kelas VIII B 2. pengembangan media pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar 3. Lokasi penelitian MTs Munir Ismail Gondanglegi	Pengembangan Media <i>Audio Visual</i> berbasis lagu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman tarian, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Model penelitian ADDIE dengan subjek penelitian kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

5.	Sari et al. “ <i>Pengembangan Video Gerak dan Lagu Anti Bullying untuk Siswa Sekolah Dasar</i> ” (2025)	1. Jenis penelitian R&D 2. Pengembangan media pembelajaran berbasis video dan lagu	1. Subjek penelitian kelas III 2. pengembangan media geral dan lagu anti Bullying 3. Lokasi penelitian SD Negeri 2 Gondanglegi 4. Tidak membahas tentang meningkatkan pengetahuan 5. Model 4D (Define, design, develop, disseminate)	Pengembangan Media <i>Audio Visual</i> berbasis lagu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi keragaman tarian, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Model penelitian ADDIE dengan subjek penelitian kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu
----	--	---	--	--

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan tabel tersebut, penelitian ini memiliki orisinalitas pada beberapa aspek, yaitu subjek penelitian, konteks pembelajaran dan lokasi penelitian. Penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada jenjang TK, SD, dan MTs dengan materi dan tujuan yang berbeda, seperti Matematika, IPS, dan pencegahan bullying, serta lokasi penelitian yang beragam.

Dengan demikian, keterbaruan penelitian pengembangan ini secara khusus ditujukan dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi keberagaman tarian daerah di Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses merancang, membuat, serta memperbaiki sesuatu produk agar dapat memenuhi tujuan yang diinginkan. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan merujuk terhadap pembuatan dan peningkatan media lirik lagu berbasis audio visual yang bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi keragaman tarian daerah, khususnya dalam memperkenalkan berbagai jenis tarian tradisional Indonesia.

2. Media

Media adalah alat atau bahan yang dipergunakan untuk penyampaian informasi ataupun materi pembelajaran. Media tersebut bisa berupa teks, gambar, suara, video, atau bahan-bahan sejenis lainnya. Pada penelitian ini, media pembelajaran lirik lagu *audiovisual*, yang menggabungkan unsur gambar, suara, dan teks untuk memfasilitasi penyampaian materi mengenai keragaman tarian daerah kepada siswa.

3. Lirik Lagu

Lirik Lagu adalah kata-kata dalam sebuah lagu, yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan ataupun cerita yang ingin disampaikan. Dalam penelitian ini, lirik lagu digunakan sebagai elemen dalam media audio visual untuk memperkenalkan tarian daerah dan mempermudah siswa dalam mengenal serta mengingat nama tarian dan asalnya.

4. *AudioVisual*

Audiovisual adalah bahan yang menggunakan media gambar dan suara sebagai alat penyampaian informasi. Dalam konteks penelitian ini, media

tersebut digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran mengenai keragaman tarian daerah, menggabungkan elemen gambar dan suara untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa serta memperkuat pengetahuan mereka tentang tarian daerah.

5. Pengetahuan

Pengetahuan adalah informasi atau pemahaman yang dimiliki individu setelah melalui proses pembelajaran. Pengetahuan dapat mencakup fakta, konsep, atau teori yang diterima dan dipahami. Dalam konteks penelitian ini, pengetahuan merujuk pada informasi yang dimiliki siswa mengenai keragaman tarian daerah, termasuk nama tarian dan asalnya, yang diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual.

6. Keragaman tarian

Keragaman tarian adalah beberapa jenis tarian yang bervariasi dari berbagai daerah dan budaya di Indonesia. Jenis tarian ini mencerminkan ekspresi budaya, tradisi, serta nilai yang berkembang di masyarakat setempat. Dalam penelitian ini, keragaman tarian merujuk pada tarian-tarian tradisional Indonesia yang diperkenalkan kepada siswa untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang keberagaman budaya Indonesia, sekaligus menumbuhkan rasa cinta dan apresiasi terhadap budaya bangsa.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami isi penelitian ini secara terperinci dan dalam urutan yang logis, struktur penelitian ini dibagi menjadi enam bagian. Peneliti akan mencantumkan penjelasan pembahasan di setiap bab sebagai berikut:

BAB 1: Pendahuluan

Bagian bab ini terdiri dari beberapa sub bagian pembahasan yang membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari pengembangan, serta manfaat pengembangan. Selain itu penjelasan tentang keterbatasan dan asumsi pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas dalam pengembangan, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menguraikan tentang landasan teori yang relevan dengan topik penelitian yang digunakan, perspektif islam, dan kerangka berfikir dari peneliti.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, yaitu jenis penelitian Research and Development (R&D) dan model ADDIE sebagai model pengembangannya. Selain itu, bab ini juga menjelaskan prosedur pengembangan dan uji coba produk, jenis data yang digunakan, instrumen pengumpulan data, serta teknik-teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV: Hasil Pengembangan

Bab ini menyajikan hasil dari pengembangan yang dilakukan serta menganalisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V: Pembahasan

Pada bab ini mengulas terkait produk yang sudah dikembangkan, hasil validasi produk, serta efektivitas produk yang telah di uji.

BAB VI: Penutup

Pada bagian ini memuat uraian terkait kesimpulan dan saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan-temuan selama penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)*

Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) adalah teori yang dikembangkan oleh Richard E-Mayer (2009) yang menjelaskan bahwa manusia mempunyai dua saluran kognitif dalam memproses informasi, yaitu saluran verbal seperti teks dan lisan, serta saluran visual seperti gambar, video, atau grafik. Mayer menyatakan bahwa penggunaan dua saluran sekaligus akan meningkatkan daya ingat siswa secara lebih efektif serta membantu mengurangi beban kognitif.²¹ Berdasarkan teori tersebut, peneliti memandang bahwa penggunaan visual dan verbal dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, teori CTML dijadikan landasan dalam pengembangan *audiovisual* yang menggabungkan teks, gambar, dan suara untuk memudahkan siswa memahami materi serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.

2. Teori Bloom Dalam Pembelajaran

Taksonomi Bloom adalah kerangka teori yang dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom bersama timnya pada tahun 1956 untuk membagi tujuan pembelajaran ke dalam beberapa tingkatan kemampuan berpikir.²² Kerangka ini membantu guru untuk merancang tujuan pembelajaran, kegiatan belajar,

²¹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, ed. New York, 2nd edisi (Cambridge University Press, 2009).

²² Dimas Muhammad Afif Marta and Gusmemeli Purnomo, "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3 (2025): 228, <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>.

serta evaluasi secara lebih terstruktur. Secara umum, Taksonomi Bloom mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.²³

Dalam penelitian ini, fokus penerapan Taksonomi Bloom hanya pada ranah kognitif. Pemilihan ranah ini dilakukan karena penelitian berfokus pada peningkatan pengetahuan siswa, khususnya kemampuan dalam memahami materi, mengenali informasi, serta mengingat kembali konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, ranah kognitif dipandang paling relevan sebagai landasan teori belajar dalam mengarahkan indikator pembelajaran dan peningkatan pengetahuan melalui media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media adalah suatu proses terstruktur untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi media yang digunakan, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.²⁴ Menurut Naidin (2021) pengembangan adalah aktivitas atau proses mendesain pembelajaran yang optimal melalui pertimbangan potensi serta kemampuan siswa.²⁵ Berdasarkan pendapat tersebut, pengembangan pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat mencapai keberhasilan pembelajaran yang lebih baik.

Pelaksanaan proses pengembangan yang sistematis serta menghasilkan produk yang berkualitas memerlukan model pengembangan yang

²³ Ihwan Mahmudi1 and Amir Reza Kusuma , Muh. Zidni Athoillah2, Eko Bowo Wicaksono3, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom Ihwan" 2, no. 9 (2022): 3507–14, <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132> Research Article Page:

²⁴ Ahmad Syafi'i and Muhammad Rapi, "Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2022): 52–70, <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>.

²⁵ Naidin Syamsudin, "Model-Model Pengembangan Media Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab Naidin Syamsuddin Pendahuluan Metode," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 10, no. 3 (2021): 248, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/158>.

terstruktur. Model yang sering diterapkan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).²⁶ Model ini memiliki lima tahapan yang dapat membantu peneliti merancang dan mengembangkan media secara terstruktur. Penelitian ini mengkombinasikan model ADDIE dengan beberapa prinsip CTML, agar media yang dikembangkan menarik, tepat sasaran, dan mendukung proses kognitif siswa secara optimal.

4. Media Pembelajaran

Secara terminologis, istilah media dalam Bahasa latin disebut *medium* yang berarti perantara, sementara di dalam Bahasa arab, istilah media diambil dari kata *wasaila*, yang bermakna penyampaian pesan.²⁷ Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan perangkat atau alat yang biasa dimanfaatkan untuk penyampaian informasi, ide, atau materi pada siswa, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta partisipasi siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran.²⁸ Dari pemahaman tersebut, maka bisa disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dan siswa dalam proses penyampaian dan menerima materi pembelajaran. Dengan penggunaan media, materi bisa disajikan secara lebih menarik, sehingga mampu mempermudah memahami materi.

²⁶ Abdul Latip, "Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains," *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2, no. 2 (2022): 102–8, <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.

²⁷ Naila Nafaul Faiza and Indah Setyo Wardhani, "Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaktif," *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 12 (2024): 3031–5220.

²⁸ Dedi Kuswandi Vannisa Aviana Melinda, Nyoman Sudana Degeng, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton Kecong," no. 2001 (2022): 158–64.

Sejalan dengan pengertian tersebut, media pembelajaran memegang peran penting untuk terciptanya pembelajaran yang berkualitas dan menarik bagi siswa. Hal ini sependapat dengan pernyataan Nafilatur Rohmah (2021) bahwa media tidak sekedar berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi justru dapat memperkaya proses pembelajaran yang diminati oleh siswa.²⁹ disamping itu, menurut Robihatun Nisa dan Ratna Nulinnaja (2025) media dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.³⁰ Dari beberapa pendapat yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan penggunaan media yang tepat mampu mempermudah dalam mempelajari materi secara lebih baik sekaligus membuat pembelajaran lebih efektif.

Dengan demikian, dalam konteks pendidikan Sekolah Dasar, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Rahayuningsih et al. (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, serta mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas hasil yang dicapai.³¹ Hal ini menjadi indikasi bahwa penggunaan media yang tepat mampu mengarahkan siswa terlibat aktif sekaligus menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi mereka.

²⁹ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 177–81, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.

³⁰ Ratna Nulinnaja Robihatun Nisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 'Nusantara' Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia" 7, no. 1 (2025): 194–204, <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2429>.

³¹ Nurmelia Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, "Strategi Pengembangan Usaha Ternak Itik Pedaging Dengan Metode SWOT," *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* 1, no. 2 (2022): 95.

Di samping itu, media pembelajaran sangat penting dalam proses mengajar di SD. Sebagaimana dijelaskan Rohim dan Wardhani (2024) bahwa media berperan penting karena dapat mendukung siswa dalam memahami materi melalui cara yang menyenangkan. Dengan penggunaan media, siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tapi mereka juga dapat berinteraksi secara aktif dengan bahan ajar yang disajikan.³² Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat di sekolah memiliki pengaruh besar dalam terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas tinggi.

5. Efektivitas dan Efisiensi Media Pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh dua konsep yang saling berkaitan, yaitu efektivitas dan efisiensi. Efektivitas mengacu pada kemampuan media untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan efisiensi dalam hal ini, berarti meminimalisir penggunaan sumber daya, waktu, dan tenaga. Media yang efektif dan efisien yaitu media yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menghemat waktu dan meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk belajar dan memaksimalkan proses pembelajaran.³³

Dari pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efisiensi dan keefektifan belajar. selain itu, media juga mampu berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa dan interaksi mereka selama proses pembelajaran. Maka

³² Apriyanur Rohim and Indah Setyo Wardhani, "Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar Apriyanur," *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2024): 91–101, <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>.

³³ Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.

dari itu, sangatlah penting menentukan dan menggunakan media yang cocok untuk mendukung siswa mencapai tujuan pembelajaran tersebut dengan optimal.

6. Media Lirik Lagu

Menurut Nuril Nuzulia (2020), lirik lagu merupakan bagian dari musik yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan dan pesan yang ditulis dengan kata-kata indah.³⁴ Dengan demikian, lirik lagu memiliki daya tarik bagi pendengar dan mempermudah penyampaian pesan secara emosional dan intelektual. Maka dari itu, lirik lagu bisa dimanfaatkan sebagai sarana dalam proses penyampaian materi yang efektif, sebab metode ini mampu menyampaikan materi dengan menyenangkan.

Lirik lagu dianggap sebagai sarana media pendidikan anak-anak yang telah lama dikenal sebagai media pembelajaran yang efektif. Menurut Maulida et al. (2025), lirik lagu dengan struktur ritmis dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, membantu menciptakan pengalaman yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi siswa dengan bersemangat dan antusias saat mengikuti pembelajaran.³⁵ Sementara itu, Hura dan Waruwu (2023) menekankan bahwa di pendidikan sekolah dasar, lagu terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman, serta membantu siswa berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁶ Dari

³⁴ Nuril Nuzulia, "Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwanto 01 Malang" 2, no. 1 (2020): 1–20.

³⁵ Nur Izzah Maulida et al., "PENGEMBANGAN LAGU EDUKATIF ISLAMI UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN" 8 (2025): 1–11.

³⁶ Dernius Hura and Eliyunus Waruwu, "Analisis Nilai Pendidikan Karakter Dalam Syair Lagu 'Saohagolo Ina Dan Faomasi Nagu' Karya Constant Giawa," *Jurnal Konfiks* 10, no. 1 (2023): 55–65, <https://doi.org/10.26618/konfiks.v10i1.10622>.

berbagai pandangan tersebut, dapat dikatakan bahwa lirik lagu bukan sekedar hiburan, namun juga merupakan sarana pembelajaran menarik yang memudahkan siswa memahami dan mengingat konten pelajaran dengan baik dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan Sekolah Dasar, lagu memiliki fungsi yang sangat relevan bagi tahapan perkembangan anak. Anak usia 7–12 menurut Piaget sedang menjalani tahap operasional konkret, yaitu tahap saat siswa “membutuhkan” pemahaman konsep dari pengalaman langsung, pengulangan, dan aktivitas yang menyenangkan.³⁷ Sesuai dengan karakteristik ini, penggunaan lagu dengan ritme dan lirik yang menarik sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak sekolah dasar diharapkan mampu membantu mereka mengingat dan memahami materi dengan cara lebih baik. Hal ini diperkuat dengan temuan Helmi (2024) yang memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media lagu pada siswa SD secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik.³⁸ Maka dari itu, lagu merupakan sebagai media pembelajaran yang menstimulasi keterlibatan aktif dan meningkatkan pemahaman siswa secara optimal bagi anak-anak SD.

³⁷ Akmillah Ilhami, “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *New Phytologist* 07, no. 1 (2022): 609, https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_i_s_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://

³⁸ Helmi, “The Effectiveness of Using Songs to Improve Vocabulary Acquisition in Primary School Students Helmi,” *Education Journal* x, no. x (2024): 1–8.

7. Media Audio Visual

Dalam bahasa latin, kata audio berasal dari kata *Audire* yang berarti mendengar. Dalam konteks media, istilah audio merujuk pada elemen suara yang digunakan untuk menyampaikan informasi, seperti suara alami, narasi, musik, atau dialog. Tujuan dalam pembelajaran adalah untuk mengaktifkan indera pendengaran siswa, sehingga informasi dapat diterima dan dipahami dengan lebih mudah. Sedangkan visual berasal dari kata *visus* yang berarti penglihatan, mengacu pada elemen gambar, animasi, atau video yang diterapkan untuk menyampaikan suatu informasi. Penggunaan visual dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa terhadap pemahaman konsep-konsep abstrak dan menjadikan pembelajaran yang semakin menarik.³⁹

Menurut Setyowati dan Anwar (2023), media audiovisual terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena adanya gabungan antara elemen auditori dan visual. Media ini mampu menarik perhatian siswa, mendukung kemandirian belajar, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang abstrak dan dapat membuat pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam.⁴⁰ Sejalan dengan hal tersebut, Pranata et al. (2022) menjelaskan bahwa media audio-visual dapat menstimulasi pikiran, penglihatan, serta perhatian siswa melalui suara yang menarik.⁴¹ Hal tersebut membuktikan penggunaan *audiovisual* bukan sekedar memudahkan

³⁹ Mayang Serungke et al., "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6(4) (2023): 3503–8.

⁴⁰ Dewi Setyowati and Najih Anwar, "Peningkatan Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Bilingual Al Ikhlas Kepanjen," *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)* 2, no. 2 (2024): 21, <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i2.23>.

⁴¹ Khavisa Pranata, Arif Nur Fikri, and Zulherman Zulherman, "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 6231–40, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>.

pemahaman materi, tetapi juga dapat membangun suasana kelas lebih kondusif.

Selain itu, hasil penelitian oleh Fauziah et al. (2023) juga memperkuat pandangan tersebut dengan membuktikan media audio-visual dalam kegiatan belajar dapat membantu memperbaiki tingkat pemahaman dan hasil belajar secara signifikan. Penerapan media ini juga dapat mendorong motivasi siswa selama proses pembelajaran, dikarenakan *audiovisual* mampu memberikan kombinasi yang menarik antara suara dan gambar selama proses pembelajaran.⁴² Oleh sebab itu, integrasi media audio-visual pada kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menarik.

8. Peningkatan Pengetahuan

Menurut Bloom (1956) dalam taksonomi pembelajaran, peningkatan pengetahuan mencakup potensi siswa untuk memperoleh, memahami, serta mengaplikasikan informasi yang telah diperoleh dalam proses pembelajaran.⁴³ Peningkatan pengetahuan siswa merupakan aspek penting di dunia pendidikan. Karena pengetahuan merupakan dasar untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut. Sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan, maka perlu menggunakan media yang mampu mendorong siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seperti media pembelajaran musik, video, atau gambar yang dikemas dengan menarik dan

⁴² Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, and Tin Rustini, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar," *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 125–35, <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>.

⁴³ Muhammad Afif Marta and Purnomo, "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran."

menyenangkan dapat mempermudah siswa memahami materi dengan sangat baik.⁴⁴

Seorang pendidik memiliki peran utama untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan mereka dengan memberikan materi atraktif dan mudah dimengerti. Di tingkat pendidikan dasar, tujuan utamanya adalah membantu siswa mendapatkan pengetahuan yang mampu diterapkan dalam aktivitas sehari-hari mereka.⁴⁵ maka dari itu, guru diharapkan mampu menghadirkan lingkungan belajar yang menarik supaya peserta didik memahami dan mengingat materi yang diberikan dengan mudah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peningkatan pengetahuan dalam penelitian ini diperlukan agar siswa mampu memahami keragaman tarian daerah dengan menggunakan media lirik lagu berbasis audio-visual. Dalam penelitian ini, indikator pengetahuan dikembangkan berdasarkan Tujuan Pembelajaran yang ada pada buku siswa, yaitu “menjelaskan keberagaman sosial dan budaya di Indonesia”.⁴⁶ Fokus TP tersebut dibatasi pada keragaman budaya melalui tarian daerah. Indikatornya mencakup kemampuan siswa dalam mengenali jenis tarian, mengidentifikasi daerah asal setiap tarian, serta dapat mengingat kembali dan menghafal materi yang diperoleh dari media pembelajaran.

⁴⁴ Asep Fithri, Atin Karjatin, and Febri Sri Lestari, “Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Phbs Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodifikasi,” *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung* 14, no. 1 (2022): 9–15, <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.2058>.

⁴⁵ Nanda Sari and Nuraini Rizki, “Meningkatkan Pengetahuan Siswa Dengan Menerapkan Pembelajaran Penemuan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SDN 035 Indrapuri,” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 5, no. 2 (2021): 2617–26, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1263>.

⁴⁶ Pekik Nur Sasongko and Amin Suprihatini, “Buku Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI” (kabupaten bantul, provinsi DIY: Intan Pariwara, 2023).

9. Keragaman Tarian Daerah

Kata keragaman berasal dari istilah “ragam”, yang berarti variasi atau perbedaan suatu hal. Dalam perspektif budaya, keragaman mencerminkan perbedaan yang ada dalam kehidupan masyarakat, baik adat istiadat, suku bangsa, bahasa, seni, dan tradisi.⁴⁷ Keragaman menjadi bagian penting dari identitas bangsa yang memperkaya kehidupan sosial dan budaya di Indonesia. Menurut Siti Halisyah Parapat et al. (2024) menjelaskan bahwa keragaman budaya merupakan wujud kekayaan suatu bangsa yang tercermin melalui berbagai bentuk ekspresi seni dan tradisi masyarakat.⁴⁸ Berdasarkan pandangan tersebut, salah satu bentuk nyata dari keragaman budaya Indonesia tampak melalui kesenian tradisional, termasuk tarian daerah.

Keragaman tarian mengacu pada keanekaragaman jenis-jenis tarian yang berkembang di berbagai daerah Indonesia. Menurut Setyaningrum dan Bisri (2021) keragaman tarian daerah mencerminkan kekayaan budaya yang dimiliki setiap provinsi dan suku bangsa. Setiap tarian memiliki gerakan, musik, dan makna yang berbeda-beda, yang menggambarkan karakteristik masyarakat yang menciptakannya.⁴⁹ Dengan demikian tarian bukan sekedar sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai ekspresi budaya dan identitas daerah yang menggambarkan nilai serta tradisi masyarakat.

⁴⁷ Setiyowati, Probowati, and Apriani, “Strategi Biblioedukasi Melalui Cerita Bergambar Keragaman Budaya Untuk Menumbuhkan Kesadaran Akan Keragaman Budaya Siswa SD.”

⁴⁸ Siti Halisyah Parapat et al., “Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 1255–61, www.madzamedia.co.id.

⁴⁹ Ikha Sulis Setyaningrum and Moh. Hasan Bisri, “Peranan Sanggar Puring Sari Dalam Melstarikan Tari Kretek Di Desa Barongan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus,” 2021, 1–8.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran tentang keragaman tarian daerah memiliki peran penting untuk menanamkan rasa cinta terhadap Indonesia dan sikap saling menghargai keragaman budaya.⁵⁰ Oleh karena itu, melalui mempelajari keragaman tarian daerah siswa tidak sekedar memperoleh wawasan tentang kekayaan budaya, melainkan juga dapat menumbuhkan sikap menghargai perbedaan antar daerah serta menyadari bahwa tarian tidak hanya sebatas hiburan, melainkan juga merupakan identitas budaya yang mencerminkan nilai dan tradisi masyarakat.

Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran ini mengacu pada elemen Bhinneka Tunggal Ika dengan capaian pembelajaran bahwa peserta didik mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, serta menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan capaian tersebut, tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut: (1) siswa mampu menjelaskan keragaman tarian daerah di Indonesia; (2) siswa mampu mengenal 35 jenis tarian daerah di Indonesia; dan (3) siswa mampu menyebutkan berbagai jenis tarian beserta daerah asalnya. Pemilihan 35 jenis tarian daerah dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran tersebut, sehingga jumlah tersebut dinilai cukup representatif untuk menggambarkan keragaman budaya Indonesia serta memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang disajikan.

⁵⁰ Rohmattuloh, Nur Dwiyan Santosa, and Bagas Yoga Pratama, "Pelestarian Kearifan Lokal Tari Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Seni," *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gersik* 3, no. 2 (2024): 171–76, <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>.

Jenis- jenis Keragaman tarian daerah di Indonesia sebagai berikut:

No	Nama Tarian	Asal
1.	Saman	Aceh
2.	Tor-Tor	Sumatera Utara
3.	Piring	Sumatera Barat
4.	Zapin	Riau
5.	Malemang	Kepulauan Riau
6.	Campak	Kepulauan Bangka Belitung
7.	Sekapur sirih	Jambi
8.	Tari Tanggai	Sumatra Selatan
9.	Andun	Bengkulu
10.	Sembah	Lampung
11.	Blantek	Jakarta
12.	Jaipong	Jawa Barat
13.	Cokek	Banten
14.	Gembyong	Jawa Tengah
15.	Serimpi	Daerah Istimewa Yogyakarta
16.	Reog Ponorogo	Jawa Timur
17.	Kecak	Bali
18.	Mpaa Lenggo	Nusa Tenggara Barat
19.	Caci	Nusa Tenggara Timur
20.	Manong	Kalimantan Barat
21.	Mandau Talawang	Kalimantan Tengah
22.	Baksa Kembang	Kalimantan Selatan
23.	Burung Enggang	Kalimantan Timur
24.	Magunatip	Kalimantan Utara
25.	Kabasaran	Sulawesi Utara
26.	Dero	Sulawesi Tengah
27.	Dinggu	Sulawesi Tenggara
28.	Pakarena	Sulawesi Selatan
29.	Bamba Manurung	Sulawesi Barat
30.	Dana-dana	Gorontalo
31.	Cakalele	Maluku
32.	Kapita	Maluku Utara
33.	Antoroni	Papua selatan
34.	Suanggi	Papua Barat
35.	Yospam	Papua Timur

Tabel 2. 1 Jenis Keragaman Tarian Daerah

Tabel ini menunjukkan banyaknya variasi tarian di berbagai daerah Indonesia, yang menjadikan bukti keragaman budaya bangsa. penyajian materi ini melalui media pembelajaran seperti lirik lagu berbasis *audiovisual* memungkinkan siswa mengenali dan mengingat berbagai tarian dengan cara yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi semakin menarik serta semakin mudah dipahami.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Berikut ini adalah ayat-ayat al-Quran yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Q.S An-Nahl ayat 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.”

2. Q.S. As-Sajadah ayat 9

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Artinya: “Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan kedalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagimu pendengaran, penglihatan, dan hati (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur.” (QS. As-Sajadah:9)

Surat An-Nahl ayat 78 dalam tafsir Ibnu Katsir menjelaskan bahwa Allah SWT mengeluarkan manusia dari perut ibunya dalam keadaan tidak memiliki pengetahuan, kemudian menganugerahkan pendengaran, penglihatan, dan akal sebagai sarana untuk mengenal, memahami, serta

membedakan hal yang bermanfaat dan berbahaya.⁵¹ hal tersebut diperkuat oleh surah As-Sajadah ayat 9 bahwa Allah menganugerahkan indera pendengaran, penglihatan dan akal untuk membentuk pengetahuan dan pemahaman manusia. Ketika dilahirkan, manusia belum mempunyai pengetahuan apa pun, tetapi Allah memberi penglihatan, pendengaran, akal dan hati nurani.⁵²

Dalam konteks penelitian ini, kedua surah ini mengingatkan kita bahwa pengetahuan dan pemahaman bukanlah anugerah bawaan, melainkan hasil dari usaha manusia yang memaksimalkan kemampuan yang telah diberikan tuhan berupa akal, pendengaran, dan penglihatan. Oleh karena itu, peningkatan pengetahuan dapat dicapai melalui pembelajaran yang memanfaatkan semua potensi tersebut secara optimal. Media pembelajaran seperti lagu berbasis audio-visual sangat relevan karena mampu merangsang indera pendengaran dan penglihatan siswa, sekaligus mendorong berpikir aktif untuk memahami materi. Oleh karena itu, pemanfaatan lagu dan audio-visual sebagai media pembelajaran adalah satu cara untuk mengoptimalkan anugerah Allah, serta meningkatkan pemahaman dan pengembangan ilmu pengetahuan pada anak-anak.

⁵¹ Ambo Tang, "Hakikat Manusia Dan Potensi Pedagogik (Tafsir QS. Al-Nahl: 78)," *PAIDA* 1, no. 2 (2022): 119–29, <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpaida.v1i2.1469>.

⁵² Ahmad Yusuf, "Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam Dalam Perspektif QS Surat As Sajdah Ayat 7-9," *IQRO: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2021): 41–60, <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i1.1855>.

3. Q.S. Al-Hujurat ayat 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakanmu dari seorang lelaki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa dan bersuku agar kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang sangat mulia diantaramu disisi Allah adalah orang yang paling bertakwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi maha mengenal”

Surah Al-Hujurat ayat 13, melalui tafsir tahlili menjelaskan bahwa manusia diciptakan berbeda-beda budaya, suku, dan keyakinan untuk dapat mengenal, dengan ketakwaan sebagai ukuran sejati kemuliaan seseorang, bukan latar belakang atau perbedaan. Ayat ini menekankan pentingnya membangun jembatan antarbudaya, memperkuat toleransi, dan menghormati perbedaan untuk menciptakan kedamaian dan kebersamaan.⁵³

Ayat tersebut sangat relevan dengan penelitian ini karena mengungkapkan tentang bagaimana manusia diciptakan dalam beragam suku, budaya, dan kelompok agar mereka saling mengenali dan menghargai perbedaan. Hal tersebut berkaitan dengan topik penelitian ini yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada keragaman yang ada di Indonesia, dengan fokus pada keragaman tarian daerah. Melalui pengenalan terhadap berbagai tarian daerah, siswa diharapkan dapat mengembangkan sikap saling menghargai, toleransi, dan menghormati perbedaan. Konsep ini penting

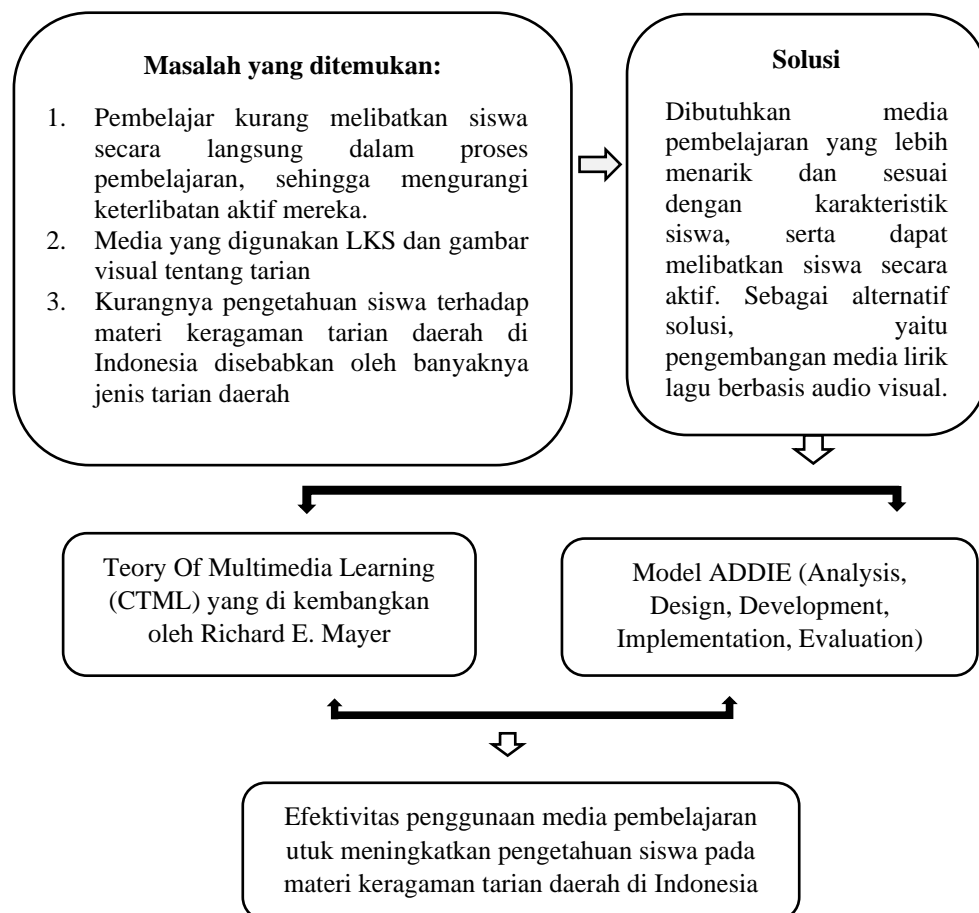
⁵³ Firmansyah Firman, Achmad Abubakar, and Muhammad Yusuf, “Membangun Kehidupan Beragam : Kajian Tahlili Qs. AL Hujurat Ayat 13,” *Jurnal Al-Mubarak: Jurnal Kajian Al-Qur’an Dan Tafsir* 8, no. 2 (2024): 47–60, <https://doi.org/10.47435/al-mubarak.v8i2.2418>.

diperkenalkan sejak sekolah dasar agar anak-anak dapat menumbuhkan rasa hormat terhadap berbagai macam budaya yang ada di sekitarnya.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan ini mengacu pada kerangka berpikir sebagai dasar untuk pelaksanaan seluruh tahapan dengan judul “Pengembangan media lirik lagu berbasis audio visual untuk meningkatkan pengetahuan materi keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu”. Berikut kerangka berfikir yang disajikan dalam bentuk bagan:

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development). Menurut Sugiyono (2023) penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis mengenai cara merancang, mengembangkan atau memproduksi produk. Fokus metode bukan sekedar hanya pada penciptaan produk baru, melainkan juga menguji efektivitasnya dalam konteks tertentu.⁵⁴ Dalam bidang pendidikan, metode R&D sangatlah relevan untuk menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif sebab produk yang dibuat bertujuan untuk memenuhi kebutuhan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.⁵⁵ Maka dari itu, penelitian ini tergolong kategori sebagai jenis penelitian dan pengembangan, karena berfokus pada proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk lirik lagu berbasis audiovisual untuk pembelajaran materi keragaman tarian daerah.

B. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian ini model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.⁵⁶ Model ADDIE dipilih dikarenakan memiliki alur pengembangan yang sistematis serta terstruktur pada

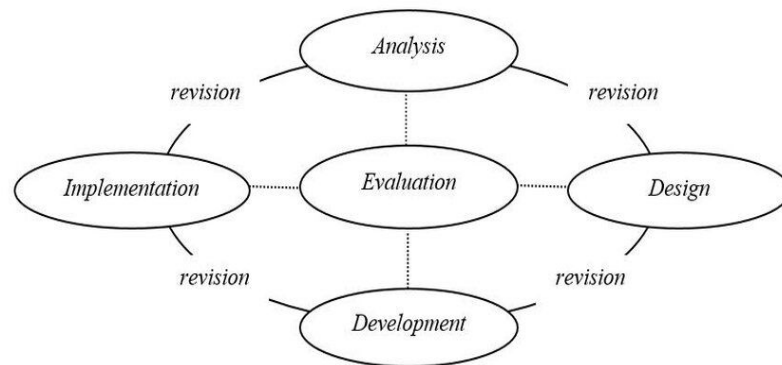
⁵⁴ Ade Rahayu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D):Pengertian,Jenis Dan Tahapan," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70, <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.

⁵⁵ Ade Rahayu.

⁵⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (Springer New York Dordrecht Heidelberg London: Springer Science+Business Media, LLC, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

setiap tahapannya, sehingga memudahkan peneliti saat proses mengembangkan media lirik lagu berbasis *audiovisual*. Tahapan-tahapan dari model ini bisa dilihat melalui gambar berikut.

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE



(Sumber: Branch 2009)

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan mengikuti tahapan-tahapan dalam model ADDIE, yang memiliki lima langkah utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut ini adalah penjelasan metodologis mengenai masing-masing tahap tersebut:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran serta kebutuhan siswa. Peneliti melaksanakan observasi saat pelaksanaan kegiatan belajar di kelas serta melakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui kendala yang dialami. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti dapat menentukan kebutuhan pembelajaran dan merancang solusi yang sesuai untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

2. Design (Desain)

Desain produk pada penelitian ini berdasarkan hasil identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Peneliti menyusun materi berdasarkan kurikulum merdeka serta menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran (TP) yaitu terdapat 35 tarian di Indonesia. Selain itu, peneliti memilih lagu yang pantas untuk siswa Sekolah Dasar agar mudah dinyanyikan serta menyusun lirik yang menarik dan relevan dengan materi. Peneliti juga menyiapkan aplikasi dan alat berbasis AI untuk mendukung pembuatan media, memilih gambar pendukung dan jenis font yang tepat, serta merancang konsep media yang mudah dipahami serta menarik bagi siswa.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah proses pembuatan media yang telah dirancang sesuai desain yang disiapkan secara matang. Kegiatan pada bagian ini diantaranya mencakup pembuatan media, validasi dari ahli materi dan media, serta revisi produk. Pada tahap ini menyusun lagu, dan pengeditan video menggunakan aplikasi yang sesuai. Selanjutnya, media divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kesesuaian isi dan tampilan, kemudian diperbaiki berdasarkan saran yang diberikan hingga dinyatakan siap untuk diuji cobakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahapan implementasi merupakan bagian inti penelitian, yaitu penerapan media lirik lagu berbasis audio-visual yang telah dihasilkan dan selesai direvisi. Media tersebut kemudian diterapkan secara langsung dalam

kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV B MI Bustanul Ulum Kota Batu dengan tujuan untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan pengetahuan mereka terhadap materi keragaman tarian daerah.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas dan efektivitas produk sebelum dan sesudah digunakan. Evaluasi awal dilakukan melalui validasi ahli untuk memastikan media layak digunakan, sedangkan evaluasi akhir dilakukan melalui pretest-posttest untuk mengukur peningkatan pengetahuan serta efektivitas media dalam pembelajaran.

D. Uji Produk

Pengujian produk dilaksanakan untuk memastikan apakah media yang telah dikembangkan oleh peneliti layak diterapkan dalam pembelajaran. Pengujian terdiri dari dua tahap utama, yaitu:

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Validasi dilakukan oleh para ahli untuk memberikan nilai terhadap kelayakan produk yang dibuat agar bisa diterapkan secara efektif. Setelah proses pengembangan selesai, produk beserta instrumen validasi dikirim kepada para validator. Hasil dari validasi oleh para ahli ini digunakan sebagai penyempurnaan produk, dan memastikan produk akhir memenuhi standar yang dibutuhkan, siap diuji coba, dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

b. Subjek Uji Ahli

Pada subjek uji ahli, peneliti membagikan Instrumen validasi kepada tiga ahli yaitu, ahli media, materi, dan lagu. Ahli media menilai aspek tampilan, gambar. Sedangkan ahli materi memberikan masukan terkait isi konten yang dikembangkan. Ahli lagu menilai kelayakan lagu dalam media pembelajaran, meliputi aransemen lagu, irama, tempo, kejelasan lirik, serta kesesuaian lagu dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Selain itu, para ahli juga memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan produk yang dikembangkan.

2. Uji Coba

a) Desain Uji Coba

Tujuan dari desain uji coba ini untuk mengukur efektivitas produk pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, yang mana siswa diberikan pretest sebagai pengukuran pengetahuan awal mereka sebelum mengikuti pembelajaran berupa media lirik lagu berbasis audio visual. Setelah perlakuan, siswa diberikan posttest supaya mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan mereka. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan tes tertulis sebagai alat ukur.

b) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan media lirik lagu berbasis audio visual materi keragaman tarian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu siswa kelas IV C MI Bustanul Ulum Kota Batu tahun ajaran 2025/2026.

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Hasil pre-test dan post-test, serta angket validasi ahli digunakan untuk memperoleh data kuantitatif. Data ini berupa angka-angka yang dapat dianalisis secara statistik.

2. Data Kualitatif

Hasil observasi, wawancara dengan guru, serta umpan balik yang diberikan oleh validator dalam bentuk tanggapan, kritik, dan saran yang bersifat deskriptif ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data terkait kondisi pembelajaran didalam kelas. Observasi ini membantu peneliti mengetahui aktivitas guru dan siswa serta penggunaan sarana pembelajaran selama proses berlangsung. Hasil dari pengamatan ini menjadi dasar bagi peneliti dalam menentukan pengembangan produk yang sesuai untuk mengatasi masalah pembelajaran yang ditemukan.

Tabel 3. 1 kisi-kisi Lembar Observasi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan pembelajaran yang dilakukan guru (pendahuluan, inti, penutup) 2. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi 	2
Aktivitas Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung 2. Perhatian dan keterlibatan siswa terhadap materi 	2
Pemanfaatan Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. jenis media yang digunakan dalam pembelajaran 2. Cara guru menggunakan media saat proses pembelajaran 	2
Situasi Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suasana dan kondisi kelas selama pembelajaran berlangsung 	1
Total Butir		7

2. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dimanfaatkan dalam mengumpulkan informasi dari guru kelas tentang kondisi kelas serta hambatan yang sedang dialami. Hasil wawancara memperkuat temuan observasi, sehingga masalah pembelajaran menjadi lebih jelas. Hasil wawancara menjadi dasar bagi peneliti dalam menentukan produk yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Wawancara

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kondisi pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambaran kegiatan pembelajaran di kelas 2. Suasana belajar dan karakteristik peserta didik 	3
Pelaksanaan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cara guru menyampaikan materi pembelajaran di kelas 	3

	2. Respon dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan	
Kendala atau permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran	1. Kesulitan guru dalam pelaksanaan pembelajaran 2. Faktor yang menjadi penghambat bagi peserta didik untuk memahami pembelajaran	3
Penggunaan media dan sumber belajar	1. Jenis media atau alat bantu yang digunakan guru 2. Ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah	2
Kebutuhan dalam pembelajaran saat ini	1. Kebutuhan guru terhadap pembelajaran supaya lebih menarik	1
Total Butir		12

2. Instrumen Validasi oleh Ahli

Angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan media. Angket ini diserahkan pada para validator untuk menilai kesesuaian materi, media, dan pembelajaran.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kesesuaian materi dengan topik pembelajaran	1. Materi yang disajikan sesuai dengan tema keragaman tarian daerah 2. Isi materi sejalan dengan tujuan pembelajaran 3. Ruang lingkup materi sesuai dengan jenjang kelas IV MI	3
Ketepatan informasi tarian daerah	1. Nama tarian yang dicantumkan benar 2. Asal tarian daerah sesuai dengan jenis tarian	3

	3. Informasi yang disajikan tidak menimbulkan kesalahan pemahaman budaya	
Kejelasan dan kelengkapan penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi disajikan dengan 46ahasa yang mudah dipahami, sederhana, dan tetap akademis. 2. Penyajian materi tersusun runtut, jelas, dan tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa. 3. Materi memuat cakupan keragaman tarian daerah Indonesia sesuai fokus penelitian 	3
Kelayakan materi untuk pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi membantu siswa mengenal keragaman tarian 2. Materi mendukung penguatan nilai keragaman 	2
Total		11

(Sumber: Modifikasi Siti Haliza et al.2024)

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan dan desain media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan visual jelas dan mudah diamati siswa 2. Penggunaan warna, gambar, dan layout menarik serta selaras 3. Desain mendukung penyampaian materi secara nyaman dan tidak berlebihan 	3
Kualitas audio dan visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Suara dan 46usic terdengar jelas dan nyaman 2. Volume dan tempo audio sesuai kebutuhan siswa 3. Audio selaras dengan visual yang ditampilkan 	3
Kualitas teknik dan keterbatasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media mudah digunakan oleh guru atau peserta didik 	3

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Teks/lirik mudah dibaca dan tidak terlalu kecil 3. Sinkronisasi antara teks, audio, dan visual terjaga 	
Daya Tarik dan Interaktivitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan media menarik minat peserta didik untuk belajar 2. Desain kegiatan disajikan secara menarik dan kreatif 3. Desain mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif aktif dalam pembelajaran 	3
Total		12

(Sumber: Modifikasi dari Amalia et al.2025)

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Lagu

Aspek	Indicator	Jumlah butir
Kesesuaian lagu dengan karakteristik peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lagu sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. 2. Lagu tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan. 	2
Tempo, irama, dan aransemen lagu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempo lagu sesuai dengan karakteristik peserta didik SD 2. Irama lagu mudah diikuti oleh peserta didik. 3. Musik atau aransemen lagu mendukung kegiatan pembelajaran. 	3
Kejelasan dan kualitas audio lagu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vokal lagu terdengar jelas 2. Kualitas audio lagu nyaman didengar oleh peserta didik. 	2
Keterpaduan Lagu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lagu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. 2. Lagu mendukung penyampaian materi pembelajaran. 	2
Total		9

(Sumber: Modifikasi Rosadi, 2024)

3. Lembar pretest Posttest

Tes diberikan dalam bentuk pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah siswa diberi perlakuan. Pretest posttest dilakukan untuk mengukur perubahan pengetahuan siswa terhadap materi keragaman tarian daerah.

Tabel 3. 6 kisi-kisi soal pretest posttest

TP	Indikator	Level Kognitif	Bentuk Tes	No Tes	Jml. Soal
Menjelaskan keberagaman sosial dan budaya di Indonesia melalui keragaman tarian daerah	Peserta didik dapat mengenali jenis tarian daerah	C1	2 PG 2 menjodohkan 2 benar salah	1 & 3 9 & 11 6 & 8	6
	Peserta didik dapat mengidentifikasi daerah asal tarian	C2	2 menjodohkan 1 benar salah 1 PG	10&12 7 5	4
	Peserta didik dapat mengingat kembali jenis tarian dan daerahnya	C1	1 uraian 2 PG	14 2&4	3
	Peserta didik mampu menghafal minimal 10 jenis tarian di indonesia	C1	2 Uraian	13&15	2
Total					15

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi lapangan dilakukan untuk melihat kondisi kelas selama proses belajar mengajar. Peneliti melihat langsung aktivitas pembelajaran untuk mengidentifikasi masalah dan memahami dinamika kelas, sehingga data yang terkumpul lebih lengkap dan akurat.

2. Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk membantu peneliti mendapatkan informasi yang lebih mendalam, yang tidak dapat diperoleh saat observasi langsung, serta sebagai penguat untuk melengkapi data observasi. Narasumber dalam wawancara ini adalah Ibu Ummah S.Pd.I selaku guru kelas IV.

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis pada beberapa responden, yaitu ahli materi, media dan lagu. Dalam proses pengumpulan data ini peneliti memperoleh informasi seputar kelayakan, kevalidan, dan kemenarikan dari produk pembelajaran yang dikembangkan.

4. Tes

Tes sebagai proses evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam mencapai hasil belajar. Peneliti melakukan pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media audio visual berbasis lagu dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi keragaman tarian pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

H. Analisis Data

1. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif mencakup hasil validasi produk, tes peningkatan pengetahuan (pre-test dan post-test), beserta tanggapan siswa tentang media lirik lagu berbasis audio visual. Analisis setiap data dipaparkan sebagai berikut:

a. Analisis Validasi Produk

Produk media lirik lagu berbasis audio visual akan dinilai oleh validator. Menggunakan instrument penilaian berupa angket yang terdapat beberapa pertanyaan, dengan penilaian menggunakan skala Likert 1- 4. Skala yang digunakan sebagai berikut.⁵⁷

Tabel 3. 7 Skala Likert

Skor	Keterangan
4	sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Sugiono, 2023)

Analisis data hasil penskoran dalam angket validasi dihitung berdasarkan rumus: Persentase : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Hasil persentase validasi yang diperoleh diinterpretasikan mengacu pada klasifikasi tingkat kevalidan yang disajikan pada tabel berikut: ⁵⁸

⁵⁷ Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Cetak ke-5 (Bandung: ALFABETA, 2023).

⁵⁸ Muhammad Iqbal Ansari and Sari Kumala, "Pengembangan Media Lagu Materi Surah Pendek Kelas I MI," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1186, <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2470>.

Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Produk

Prosentase %	Kategori
80 -100 %	Sangat valid
60 - 80 %	Valid
40 - 60 %	Cukup valid
21 – 40 %	Kurang valid
< 21 %	Sangat tidak valid

(Sumber: Modifikasi Ansari 2023)

b. Analisis Tes Peningkatan Pengetahuan (*Pretest-posttest*)

Data yang dikumpulkan dari pretest posttest tersebut kemudian dihitung nilai rata-ratanya untuk mengetahui perbedaan hasil dari pengetahuan siswa sebelum dan setelah pengaplikasian media *audiovisual* berbasis lagu. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain yang dirumuskan sebagai berikut.⁵⁹

$$N - Gain: \frac{S_{Posttest} - S_{Pretest}}{S_{max} - S_{Pretest}}$$

Berdasarkan rumus tersebut, kriteria perolehan skor N-Gain dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 9 Kriteria Skor N-Gain

Skor N-Gain	Kriteria
00,00 < N-Gain < 0,30	Rendah
0,30 ≤ N-Gain ≤ 0,70	Sedang
N-Gain > 0,70	Tinggi

(Sumber: Irma Sukarelawan 2024)

⁵⁹ Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya, Surya Cahya (Bantul, D.I. Yogyakarta: Suryacahya, 2024).

2. Analisis data Kualitatif

Analisis data kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif. Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, serta umpan balik dari validator berupa tanggapan, kritik, dan saran dianalisis untuk menggambarkan proses pengembangan dan penilaian terhadap produk. Hasil analisis tersebut dijadikan landasan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk agar lebih memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta menghasilkan produk berupa media *audiovisual* berbasis lagu sebagai media pembelajaran inovasi pada materi keragaman tarian daerah di Indonesia untuk peserta didik kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu. Pengembangan media *audiovisual* berbasis lagu menggunakan pendekatan ADDIE yang memiliki lima tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Analisis merupakan tahapan pertama dalam model ADDIE, yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran pada kelas IV C. Tahap ini dilaksanakan pada bulan September 2025 melalui kegiatan observasi dan wawancara.

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan agar dapat mengetahui bagaimana kondisi pembelajaran yang berlangsung dikelas. Berdasarkan hasil observasi terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman Tarian Daerah, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajarannya masih didominasi oleh metode ceramah dengan menggunakan buku LKS sebagai sumber utama serta media pendukung berupa gambar tarian daerah, namun penggunaannya belum mampu

mendorong keterlibatan aktif siswa secara optimal. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa cenderung pasif, selain itu siswa mengalami kesulitan dalam mengingat nama serta asal daerah dari berbagai tarian yang telah dipelajari. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan secara lisan, beberapa siswa belum mampu menyebutkan kembali nama tarian beserta daerahnya dengan tepat.

Hasil wawancara dengan Ibu Ummah S.Pd wali kelas IV C menguatkan temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat nama dan asal daerah tarian karena jumlahnya cukup banyak. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung antusias dan mudah memahami materi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk kegiatan bernyanyi. sebagaimana yang pernah diterapkan pada materi Bahasa Indonesia “Adiksimba”.

b. Analisis Kebutuhan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan pembelajaran yang diperlukan siswa. Diketahui bahwa siswa memerlukan media yang dapat membantu mereka mengingat materi secara lebih mudah dan sesuai dengan karakteristik siswa serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Sebagai upaya pemecahan masalah tersebut, peneliti mengembangkan media *audiovisual* berbasis lagu yang memuat nama dan asal tarian daerah. Media ini dirancang dengan memadukan unsur musik, lirik, dan tampilan visual secara bersamaan. Pengembangan ini

diharapkan mampu membantu meningkatkan pengetahuan siswa pada materi Keragaman Tarian Daerah.

2. Perancangan (*Desain*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk berdasarkan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun konsep dan gambaran media sebelum direalisasikan pada tahap pengembangan. Berikut langkah-langkah pada tahap ini:

a. Pengkajian dan Penyusunan Materi

Pada bagian ini peneliti mengkaji materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam buku siswa dan buku guru Pendidikan Pancasila kelas IV. Peneliti menelaah materi Keragaman Tarian Daerah yang digunakan pada kelas IV C sebagai dasar dalam perancangan isi media.

Berdasarkan hasil pengkajian tersebut, peneliti merancang pemilihan tiga puluh lima jenis tarian daerah beserta asal daerahnya sesuai dengan yang tercantum dalam buku siswa. Materi kemudian disusun secara sistematis dengan mengelompokkan tarian daerah berdasarkan wilayah atau pulau di Indonesia agar lebih terstruktur dan mudah dipahami siswa. Pengelompokan tersebut dirancang ke dalam lima wilayah, yaitu (1) Sumatera (2) Jawa dan Bali (3) Nusa Tenggara Timur, Nusa Tenggara Barat, dan Kalimantan (4) Sulawesi (5) Maluku dan Papua.

b. Merancang Produk

Pada tahap ini peneliti merancang konsep media *audiovisual* berbasis lagu dengan mengadaptasi materi Keragaman Tarian Daerah ke dalam bentuk lirik lagu. Rancangan lirik disusun berdasarkan pembagian kelompok wilayah sehingga secara konseptual akan menghasilkan lima lagu. Selain perancangan lirik, peneliti juga menyusun rancangan struktur media yang meliputi bagian pembuka, inti, dan penutup. Media dirancang memadukan unsur audio berupa lagu edukatif dan unsur visual berupa teks, gambar, serta animasi pendukung.

Dalam tahap ini, peneliti juga merancang penggunaan beberapa platform digital sebagai sarana pendukung pada tahap pengembangan. Platform Suno AI direncanakan untuk menghasilkan musik dan aransemenn dasar lagu. Aplikasi BandLab dirancang penggunaannya untuk mendukung pengolahan dan penyetaraan audio. Aplikasi Canva direncanakan sebagai sarana penyusunan tampilan visual berupa teks dan desain latar. Selain itu, Grok AI dirancang untuk mendukung pembuatan animasi bergerak. Seluruh komponen audio dan visual nantinya direncanakan untuk digabungkan menggunakan CapCut sehingga menjadi satu kesatuan media pembelajaran.

c. Menyusun Instrumen Validasi dan Instrumen Tes

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun instrumen validasi maupun instrumen tes sebagai alat untuk menilai kelayakan serta efektivitas media yang akan dikembangkan. Instrumen validasi

dirancang menggunakan skala Likert 1–4 dan dilengkapi dengan kolom kritik serta saran pada bagian akhir guna menampung masukan dari para validator. Angket validasi disusun berdasarkan berbagai sumber yang relevan, kemudian disesuaikan dan dimodifikasi berdasarkan karakteristik media *audiovisual* berbasis lagu serta kebutuhan penelitian.

Setelah rancangan instrumen selesai disusun, peneliti merencanakan proses validasi dengan melibatkan dua validator, yaitu ahli media Ibu Nur Hidayah Hanifa, M.Pd., serta ahli materi dan lagu Bapak Kelik Desta Rahamanto, S.Pd. Penggabungan ahli materi dan lagu dirancang karena keduanya memiliki keterkaitan yang erat dalam produk yang dikembangkan. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk lagu, sehingga penilaian terhadap kesesuaian isi materi, ketepatan lirik, serta kejelasan pesan pembelajaran dapat dilakukan secara terpadu oleh validator yang memiliki kompetensi pada bidang tersebut. Dengan demikian, proses validasi diharapkan menjadi lebih terarah dan efisien.

3. Pengembangan (*Development*)

Bagian ini merupakan bagian utama dalam penelitian R&D yaitu rancangan yang telah dibuat pada tahap desain mulai diwujudkan menjadi produk secara nyata. Proses pengembangan ini dilakukan melalui tahapan berikut:

a. Pembuatan media

Tahap pembuatan media dilakukan melalui empat langkah sebagai berikut:

1) Penyusunan lirik lagu

Penulisan lirik lagu diawali dengan pengelompokan nama-nama tarian berdasarkan wilayah yang telah ditentukan. Adapun lirik lagu dapat dilihat pada tabel 4.1

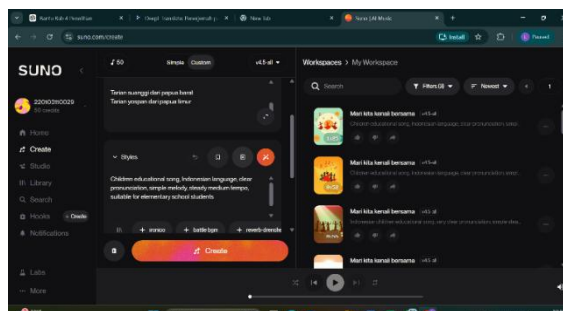
Tabel 4. 1 Lirik Lagu

<p style="text-align: center;">Sumatra</p> <p>Ayo teman-teman kenali tarian Sumatra. Tari Saman dari Aceh Tari Tor-tor dari Sumatra Utara Tari Piring dari Sumatra Utara Tari Zapin dari Riau</p> <p>Tari Malemang dari Kepulauan Riau Tari Campak dari Bangka Belitung Tari Sekapur sirih dari Jambi Tari Tanggai dari Sumatra Selatan Tari Andun dari Bengkulu Tari Sembah dari Lampung 2x</p>	<p style="text-align: center;">Jawa dan Bali</p> <p>Ayo teman-teman kita kenali Bersama Tarian daerah dari pulau Jawa dan Bali</p> <p>Blantek dari Jakarta Jaipong dari Jawa Barat Cokek dari Banten Gamyong dari Jawa Tengah Serimpi dari Yogyakarta ReogPonorogo dari Jawa Timur Tari Kecak berasal dari Bali</p>
<p style="text-align: center;">Sulawesi</p> <p>Sekarang kita mengenal tarian daerah Sulawesi Tari Kabasaran dari Sulawesi Utara Tari Dero dari Sulawesi Tengah Tari Dinggu dari Sulawesi Tenggara Tari Pakarena dari Sulawesi Selatan Tari Bamba manurung dari Sulawesi Barat Tari Dana-dana dari Gorontalo</p>	<p style="text-align: center;">Maluku dan Papua</p> <p>Mengenal keragaman tarian daerah Maluku dan Papua</p> <p>Tari Cakelele dari Maluku Tari Kapita dari Maluku Utara Tari Pangkur sagu dari Papua Tari Suanggi dari Papua Barat Tari Yospan dari Papua Timur</p>
<p style="text-align: center;">NTT, NTB dan Kalimantan</p> <p>Mari kita kenali bersama tarian daerah NTT NTB dan Kalimantan</p> <p style="text-align: center;">Tari Mpaa Lenggo dari Nusa Tenggara Barat Tari Caci dari Nusa Tenggara Timur Tari Manong dari Kalimantan barat Tari Mandau Talawang dari Kalimantan Tengah Tari Baksa kembang dari Kalimantan Selatan Tari Burung enggang dari Kalimntan Timut Tari Mangunatip dari Kalimantan Utara</p>	

2) Pembuatan lagu

Setelah lirik lagu selesai disusun, peneliti melanjutkan ke tahap pembuatan lagu. Lirik tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk lagu dengan menggunakan platform Suno AI. Pada tahap ini, peneliti menentukan gaya music, tempo, dan suasana lagu agar lagu yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setelah lagu dihasilkan, peneliti melakukan pengolahan menggunakan BandLab untuk meningkatkan kualitas audio sehingga lebih jernih dan layak digunakan dalam media pembelajaran. Tahap pembuatan lagu dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Lagu



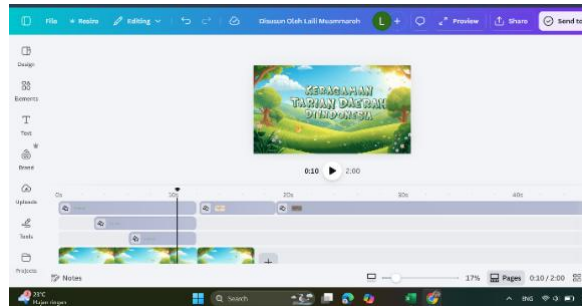
Dok: Laili, 23 Februari 2026

3) Editing Video

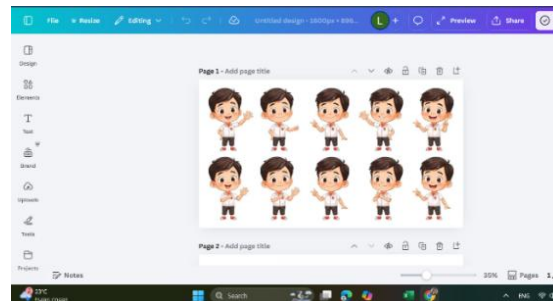
Pada tahap editing video, proses diawali dengan pengeditan tampilan awal video serta pengeditan latar belakang (background) dan pemilihan animasi menggunakan aplikasi canva. Pemilihan animasi tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaiannya dengan

karakteristik siswa agar video yang dihasilkan tampak menarik dan mampu mendukung proses pembelajaran.

Gambar 4. 2 Proses Editing Tampilan Video



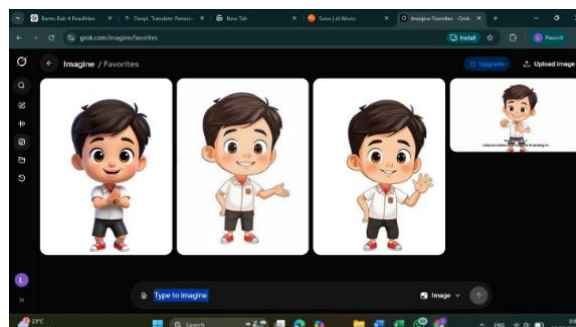
Gambar 4. 3 Proses Pemilihan Animasi



Dok: Laili, 22 Februari 2026

Setelah animasi dipilih melalui aplikasi Canva, tahap selanjutnya adalah mengolah karakter tersebut agar dapat bergerak dan berbicara sesuai dengan materi pembelajaran. Proses ini dilakukan dengan memanfaatkan platform Grok AI sehingga animasi menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

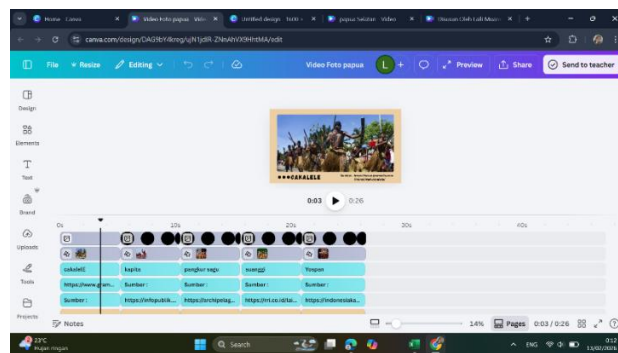
Gambar 4. 4 Proses Editing Animasi



Dok: Laili, 22 Februari 2026

Setelah proses pengolahan animasi menggunakan Grok AI sehingga karakter dapat bergerak dan berbicara, peneliti melanjutkan pada tahap pengeditan visual tarian. Pada tahap ini, peneliti menyusun gambar tarian sesuai dengan urutan yang terdapat dalam lirik lagu serta melengkapinya dengan nama masing-masing tarian. Proses pengeditan dilakukan menggunakan aplikasi Canva.

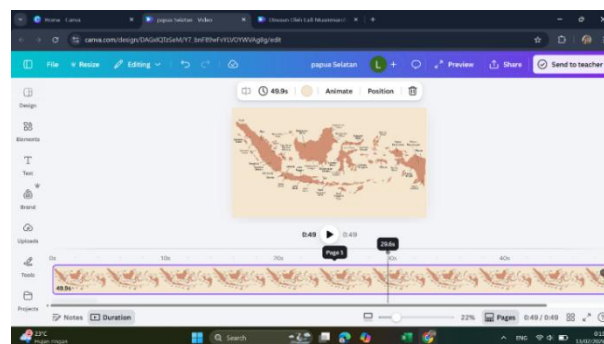
Gambar 4. 5 Proses Penyusunan Gambar Tarian



Dok: Laili, 22 Februari 2026

Setelah proses pengeditan gambar tarian selesai dilakukan, peneliti melanjutkan pada tahap penyusunan dan pengeditan bagian kegiatan evaluasi. Proses pengeditan pada bagian evaluasi ini juga dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva.

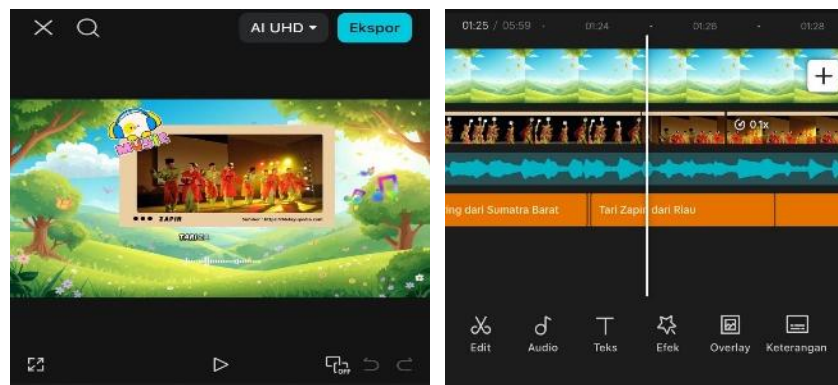
Gambar 4. 6 Proses Editing Evaluasi



Dok: Laili, 22 Februari 2026

Setelah proses pengeditan pada bagian evaluasi selesai dan seluruh tahapan sebelumnya, baik pada bagian lirik, lagu, animasi, gambar tarian, maupun kegiatan evaluasi, peneliti melanjutkan pada tahap finalisasi media. Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah diedit digabungkan menjadi satu kesatuan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut.

Gambar 4. 7 Proses Editing Finalisasi Media



Dok: Laili, 22 Februari 2026

4) Validasi Ahli

Setelah proses pengembangan media selesai, langkah selanjutnya pelaksanaan validasi untuk menguji kelayakan media oleh para ahli berdasarkan bidang keahliannya masing-masing. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi kualitas media yang telah dikembangkan. Data yang dihasilkan dari proses validasi tersebut berupa skor penilaian yang bersifat kuantitatif serta masukan, saran, dan catatan perbaikan yang bersifat kualitatif.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, peneliti melakukan penyempurnaan apabila masih ditemukan kekurangan pada media. Proses

revisi dilaksanakan hingga media memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan siap untuk diujicobakan kepada siswa.

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan setelah media *audiovisual* berbasis lagu dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi pada tahap sebelumnya. Tahap ini dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pada tanggal 26 Januari, 29 Januari, dan 2 Februari 2026 di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Baitul Ulum kelas IV C dengan jumlah 31 siswa.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 26 Januari 2026 dengan kegiatan pemberian pretest guna mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi Keragaman Tarian Daerah. Sebelum pelaksanaan pretest, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran secara umum tanpa memberikan penjelasan materi secara rinci.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 29 Januari 2026 dengan fokus pada implementasi media *audiovisual* berbasis lagu. Pada pertemuan ini, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan. Kegiatan pembelajaran meliputi pemutaran video lagu, penyimak materi, serta penguatan melalui tanya jawab singkat.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 2 Februari 2026 dengan kegiatan pemberian posttest guna melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

5. Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahapan terakhir dalam model ADDIE dengan tujuan untuk mengukur kualitas dan efektivitas produk. Tahap ini peneliti mengumpulkan serta menganalisis data hasil validasi ahli, pelaksanaan implementasi media, serta pre-test dan post-test peserta didik.

Hasil dari validasi ahli digunakan sebagai landasan untuk melakukan revisi akhir guna memastikan media memenuhi standar kelayakan. Sementara itu, analisis data pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta didik mengenai materi keragaman tarian daerah setelah menggunakan media audio-visual berbasis lagu. Melalui evaluasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk, sehingga media yang telah dikembangkan terbukti layak serta efektif jika diterapkan dalam pembelajaran.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Pada bagian ini membahas data hasil validasi serta analisis data yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1. Validasi Produk

Hasil validasi produk merupakan data yang sangat penting dalam memastikan kelayakan produk yang dikembangkan. Penilaian produk dilakukan oleh para validator, yaitu ahli materi, ahli lagu, dan ahli media. berikut ini penjelasan mengenai setiap data hasil validasi.

a. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Bapak Kelik Desta Rahmanto, M.Pd., yang merupakan dosen di UIN Malang. Adapun hasil penilaian validasi materi disajikan sebagai berikut:

1) Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi materi yang berupa kritik dan saran yang disampaikan oleh validator. Adapun masukan yang diberikan meliputi perbaikan penulisan nama tarian agar sesuai dengan kaidah yang benar serta perbaiki kesalahan penulisan (*typo*) pada materi. Ahli materi memberikan penilaian umum bahwa media layak digunakan dengan perbaikan. Atas dasar penilaian tersebut, peneliti melakukan revisi dan memperlihatkan hasil perbaikan media kepada ahli materi.

2) Data kuantitatif

Data Validasi Materi

No.	Indikator	X	Xi	P (%)	Keterangan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tema keragaman tarian daerah	4	4	100	Sangat Valid
2.	Isi materi sejalan dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
3.	Ruang lingkup materi sesuai dengan jenjang kelas IV MI	4	4	100	Sangat Valid
4.	Nama tarian yang dicantumkan benar	4	4	100	Sangat Valid
5.	Asal tarian daerah sesuai dengan jenis tarian	4	4	100	Sangat Valid

6.	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan kesalahan pemahaman budaya	3	4	75	Valid
7.	Materi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, sederhana, dan tetap akademis	4	4	100	Sangat Valid
8.	Penyajian materi jelas, dan tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa	4	4	100	Sangat Valid
9.	Materi memuat cakupan keragaman tari daerah Indonesia sesuai fokus penelitian	4	4	100	Sangat Valid
10.	Materi membantu siswa mengenal keragaman tari	4	4	100	Sangat Valid
11.	Materi mendukung penguatan nilai keragaman budaya Indonesia pada siswa	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		43	44	97,72%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi yang disajikan pada tabel 4.2, skor maksimal adalah 44, dengan perolehan skor sebesar 43 poin. Kemudian data tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\
 &= \frac{44}{43} \times 100\% \\
 &= 97,72\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 97,72%. yang termasuk dalam kategori sangat valid.

b. Validasi Ahli Lagu

Proses validasi lagu dalam penelitian ini dilaksanakan oleh Bapak Desta Rahmanto, M.Pd. yang berprofesi sebagai dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil penilaian validasi lagu disajikan pada bagian berikut.

1) Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi lagu yang berupa kritik dan saran dari validator. Masukan yang diberikan berkaitan dengan perlunya penyesuaian antara lirik dan tempo lagu agar materi yang disajikan lebih enak didengar. Dalam penilaian secara umum, validator menyatakan bahwa media layak digunakan dengan perbaikan. Selanjutnya, peneliti menindaklanjuti masukan tersebut dengan melakukan revisi dan menyampaikan hasil perbaikan kepada validator.

2) Data kuantitatif

Tabel 4. 2 Data Validasi Lagu

No.	Indikator	X	Xi	P(%)	Keterangan
1.	Lagu sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI.	4	4	100	Sangat Valid
2.	Lagu tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan.	4	4	100	Sangat Valid
3.	Tempo lagu sesuai dengan karakteristik peserta didik MI	4	4	100	Sangat Valid
4.	Irama lagu mudah diikuti oleh peserta didik.	3	4	75	Valid
5.	Musik atau aransemen lagu mendukung kegiatan pembelajaran	3	4	100	Sangat Valid
6.	Vokal lagu terdengar jelas	4	4	100	Sangat Valid

7.	Kualitas audio lagu nyaman didengar oleh peserta didik.	3	4	75	Valid
8.	Lagu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.	4	4	100	Sangat Valid
9.	Lagu mendukung pemahaman materi keragaman tarian daerah.	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		34	36	94,44%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli lagu sebagaimana tercantum pada Tabel 4.3, skor maksimum yang ditetapkan adalah 36, sedangkan skor yang diperoleh mencapai 34. Selanjutnya, nilai tersebut dianalisis menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{34} \times 100\% \\
 &= 94,44\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, penilaian oleh ahli lagu memperoleh persentase sebesar 94,44% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid berdasarkan kriteria skala Likert.

c. Validasi Ahli Media

Validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd., dosen Program Studi PGMI UIN Malang. Adapun hasil penilaian terhadap media disajikan pada bagian selanjutnya.

1) Data Kualitatif

Hasil data kualitatif diperoleh dari validasi media yang memuat kritik dan saran dari validator. Kritik yang disampaikan berkaitan dengan

tampilan media yang cenderung monoton apabila siswa hanya menonton video dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, validator menyarankan agar media dikembangkan dalam bentuk yang lebih interaktif, misalnya dengan penambahan fitur pilihan tombol atau klik tertentu, namun tetap mempertahankan unsur audio-visual. Secara keseluruhan, validator menilai bahwa media dapat digunakan dengan catatan dilakukan perbaikan. Menindaklanjuti masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dan kemudian menyampaikan hasil perbaikan media kepada validator.

2) Data kuantitatif

Tabel 4. 3 Data Validasi Media

No.	Indikator	X	Xi	P(%)	Keterangan
1.	Tampilan visual jelas dan mudah diamati siswa	4	4	100	Sangat Valid
2.	Penggunaan warna, gambar, dan layout menarik serta selaras	4	4	100	Sangat Valid
3.	Desain mendukung penyampaian materi secara nyaman dan tidak berlebihan	3	4	75	Sangat Valid
4.	Suara dan musik terdengar jelas dan nyaman	4	4	100	Sangat Valid
5.	Volume dan tempo audio sesuai kebutuhan siswa	3	4	75	Valid
6.	Audio selaras dengan visual yang ditampilkan	4	4	100	Sangat Valid
7.	Media mudah digunakan oleh guru atau peserta didik	4	4	100	Sangat Valid
8.	Teks/lirik mudah dibaca dan tidak terlalu kecil	3	4	75	Valid
9.	Sinkronisasi antara teks, audio, dan visual terjaga	4	4	100	Sangat Valid
10.	Tampilan media menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	100	Sangat Valid
11.	Desain kegiatan disajikan secara menarik dan kreatif	4	4	100	Sangat Valid

12.	Desain mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
13.	Durasi media sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
14.	Media dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri	4	4	100	Sangat Valid
15.	Media mempermudah guru dalam penyampaian materi keragaman tarian daerah	4	4	100	Sangat Valid
Nilai Akhir		57	60	95%	Sangat Valid

Mengacu pada hasil penilaian ahli media yang disajikan pada Tabel 4.4, diketahui bahwa skor tertinggi yang digunakan dalam penilaian adalah 60, sedangkan skor yang diperoleh dari hasil validasi sebesar 57. Data tersebut selanjutnya diolah menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\% \\
 &= \frac{60}{57} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Mengacu pada hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai persentase kelayakan sebesar 95% yaitu termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas media audio-visual berbasis lagu dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Uji coba ini dilaksanakan melalui pemberian pretest sebelum menggunakan media dan posttest setelah menggunakan media. Data yang didapat kemudian dianalisis

untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa. Adapun hasil uji coba lapangan tersebut disajikan sebagai berikut:

a. Hasil Pretest dan Posttest

Data hasil pretest dan posttest siswa disajikan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4. 4 Data Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Skor		N-Gain Score	Kriteria
		Pretets	Posttests		
1	Baskara	58	79	0.50	Sedang
2	Jaelani	67	87	0.61	Sedang
3	Adela	65	100	1.00	Tinggi
4	Adeva	65	96	0.89	Tinggi
5	Ahmad	50	85	0.70	Tinggi
6	Azka	69	98	0.94	Tinggi
7	Bima	46	79	0.61	Sedang
8	Brio	69	92	0.74	Tinggi
9	Chinta	62	96	0.89	Tinggi
10	Danendra	58	81	0.55	Sedang
11	Eryn	65	100	1.00	Tinggi
12	Farid	54	79	0.54	Sedang
13	Haidar	65	77	0.34	Sedang
14	Hanif	48	77	0.56	Sedang
15	Isyana	54	96	0.91	Tinggi
16	Keysha	69	94	0.81	Tinggi
17	Nazwa	65	100	1.00	Tinggi
18	Maisya	54	98	0.96	Tinggi
19	Aladin	42	96	0.93	Tinggi
20	Arya	50	87	0.74	Tinggi
21	Emir	73	75	0.07	Tinggi
22	Farhan	41	71	0.51	Sedang
23	Firdho	53	92	0.83	Tinggi
24	Nada	54	96	0.91	Tinggi
25	Nadira	69	85	0.52	Sedang
26	Niswa	54	100	1.00	Tinggi
27	Fadhilla	62	88	0.68	Sedang
28	Syarefa	58	92	0.81	Tinggi

29	Gilang	62	96	0.89	Tinggi
30	Vannesa	54	100	1.00	Tinggi
31	Zelda	48	96	0.92	Tinggi
	Nilai Rata-rata	58,17	89,95	0.7538	Tinggi

b. Analisis Peningkatan Pengetahuan Siswa

Analisis peningkatan pengetahuan siswa dilakukan dengan mengacu pada skor N-Gain yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kegiatan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 58,17 dan nilai rata-rata posttest sebesar 89,95. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, yang menandakan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah penggunaan media audio-visual berbasis lagu. Adapun hasil analisis perhitungan N-Gain tersebut disajikan pada gambar berikut.

Gambar 4. 8 Data Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	31	.07	1.00	.7538	.22688
NGain_Persen	31	7.41	100.00	75.3768	22.68764
Pretest	31	41.00	73.00	58.1613	8.60270
Posttest	31	71.00	100.00	89.9355	8.84660
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 0.7538 atau 75.37% yang termasuk dalam kategori nilai tinggi, sehingga dapat

disimpulkan bahwa media audio-visual berbasis lagu efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV C MI Bustanul Ulum Kota Batu.

C. Revisi Produk

Pada bagian ini akan dijelaskan secara detail terkait revisi produk berdasarkan masukan dan saran yang disampaikan oleh para validator.

1. Revisi lirik lagu dan gambar tarian

Tabel 4. 5 Revisi Lirik Lagu dan Gambar

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan revisi
		<p>kualitas gambar Tari Piring yang kurang jelas (kurang HD), sehingga dilakukan penggantian gambar dengan resolusi yang lebih tinggi agar tampilan visual menjadi lebih jelas dan nyaman dilihat.</p>
		<p>Gambar Tari Zapin diganti dengan gambar yang lebih sesuai agar dapat merepresentasikan tarian tersebut secara lebih tepat dalam media pembelajaran.</p>
		<p>Terdapat kesalahan dalam penulisan nama tarian Gambayong sehingga dilakukan perbaikan sesuai dengan ejaan yang benar.</p>

		<p>Gambar Tari Reog Ponorogo yang sebelumnya kurang jelas diganti pada gambar dengan resolusi yang lebih tinggi agar tidak tampak buram dan lebih nyaman dilihat.</p>
		<p>Gambar Tari Kecak sebelumnya dinilai kurang jelas dalam merepresentasikan bentuk tarian, sehingga diganti dengan gambar yang lebih sesuai dan mudah dikenali.</p>
		<p>Gambar tari manong sebelumnya diganti karena kurang jelas menunjukkan bahwa itu merupakan Tari Monong.</p>

2. Revisi Media

Media yang semula berbentuk video dinilai validator masih monoton, sehingga dikembangkan menjadi lebih interaktif. Pengembangan ini dilakukan dengan menambahkan tombol navigasi agar siswa bisa terlibat langsung dengan media. Oleh karena itu, media diintegrasikan ke dalam PowerPoint dengan penambahan ikon pilihan materi dan lagu tanpa menghilangkan unsur audio dan visual yang telah dikembangkan. Selanjutnya, file diunggah ke Netlify agar dapat diakses secara daring, baik

diluar maupun didalam kelas. Untuk memperjelas perubahan perbandingan media sebelum direvisi dan sesudah revisi disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 6 Revisi Media

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi	Keterangan revisi
		<p>Media yang awalnya memutar lagu secara bergantian secara otomatis kemudian direvisi dengan menambahkan menu pilihan lagu dan evaluasi sesuai daerah yang diinginkan, sehingga siswa dapat memilih materi secara mandiri.</p>
		<p>Tampilan awal yang sebelumnya hanya menampilkan karakter kartun kemudian direvisi dengan penambahan gambar pendukung sesuai materi yang dijelaskan.</p>
 	 	<p>Evaluasi yang sebelumnya berbentuk pertanyaan langsung (tanya jawab dengan karakter kartun) direvisi menjadi bentuk pilihan ganda agar siswa dapat memilih jawaban sesuai dengan pemahamannya.</p>
		<p>Tampilan profil pengembang direvisi dengan penyesuaian warna agar lebih selaras dengan desain media secara keseluruhan.</p>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Proses Pengembangan Produk

Pengembangan media *audiovisual* berbasis lagu dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi Keragaman Tarian Daerah di Indonesia melalui pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Proses pengembangan ini dilakukan dengan sistematis menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja dalam menghasilkan produk pembelajaran. Adapun tahapannya terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluate*.⁶⁰

1. Analysis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi permasalahan di MI Bustanul Ulum Kota Batu melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas IV C. Hasil observasi peneliti menemukan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah meskipun sudah ada media pendukung gambar visual tarian akan tetapi siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam mengingat nama dan asal daerah. Sedangkan hasil wawancara Guru juga menyampaikan bahwa siswa kesulitan mengenal tarian karena banyaknya jenis tarian yang harus dipelajari dan juga siswa tampak antusiasme lebih tinggi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk kegiatan bernyanyi.

⁶⁰ Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach,.

Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan analisis kebutuhan sehingga diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arrifatul Shabrina et al (2025) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa agar proses pembelajaran lebih efektif.⁶¹ Oleh karena itu, sebagai bentuk pemecahan masalah, maka peneliti mengembangkan media audio-visual berbasis lagu untuk membantu meningkatkan pengetahuan siswa pada materi Keragaman Tarian Daerah di Indonesia.

2. *Design* atau Perancangan

Tahap perancangan dalam penelitian ini diawali dengan pengkajian materi dengan mengacu kepada tujuan pembelajaran. Hal ini karena tujuan pembelajaran berfungsi sebagai acuan utama dalam pemilihan dan penyusunan materi sebagaimana dinyatakan oleh Nur Satriani dan Muhammad Hud Ashaq (2024).⁶² Setelah pengkajian materi kemudian disusun secara sistematis dengan mengelompokkan tarian ke dalam lima wilayah, yaitu (1) Sumatera, (2) Jawa dan Bali, (3) Nusa Tenggara Timur, Nusa Tenggara Barat, dan Kalimantan, (4) Sulawesi, serta (5) Maluku dan Papua. Pengelompokan ini bertujuan agar penyajian materi lebih terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi.

⁶¹ Arrifatul Shabrina et al., "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. April (2025): 130–31.

⁶² Nur Satriani and Muhammad Hud Ashaq, "Kajian Pustaka Sistematis Tentang Perencanaan Kegiatan Pembelajaran : Pemilihan Materi Pembelajaran," *Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 6 (2024): 8–9, <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v1i6.2811>.

Selanjutnya, peneliti merancang proses adaptasi materi ke dalam bentuk lirik lagu berdasarkan pembagian wilayah tersebut sehingga dirancang menghasilkan lima lagu. Peneliti juga merancang desain media serta menyiapkan beberapa platform dan aplikasi penunjang yang digunakan pada tahap pengembangan, yaitu Suno AI untuk pembuatan lagu, BandLab untuk mengelola dan memperjelas kualitas audio, Canva untuk menyusun desain visual, Grok AI untuk mendukung animasi bergerak, dan CapCut untuk menggabungkan seluruh komponen menjadi satu kesatuan video pembelajaran. Selain perancangan produk, disusun pula instrumen validasi dan instrumen tes sebagai alat untuk menilai kelayakan serta efektivitas media yang akan dikembangkan.

3. *Development* atau Pengembangan

Pada tahap development, peneliti mulai merealisasikan rancangan media menjadi produk *audiovisual* berbasis lagu yang utuh. Pengembangan diawali dengan penyusunan lirik lagu berdasarkan pengelompokan wilayah tarian daerah. Lirik tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk lagu menggunakan platform digital Suno AI dengan pemilihan gaya musik, tempo, dan suasana yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diingat. Proses penyempurnaan kualitas audio dilakukan dengan bantuan aplikasi BandLab untuk memperjelas hasil rekaman lagu.

Selanjutnya, dilakukan proses pengembangan aspek visual yang meliputi desain tampilan awal, penyusunan gambar tarian sesuai urutan lirik,

penambahan teks nama tarian, serta pemilihan karakter animasi menggunakan aplikasi Canva. Proses pengolahan karakter bergerak dilakukan dengan bantuan Grok AI. Setelah seluruh komponen visual selesai, tahap akhir adalah penggabungan audio dan visual menjadi satu kesatuan video pembelajaran menggunakan aplikasi CapCut. perpaduan antara visual dan audio mampu meningkatkan pemahaman sehingga kualitas proses pembelajaran meningkat.⁶³

Setelah proses pengembangan selesai, media divalidasi oleh ahli materi, ahli lagu, dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 43 dari skor maksimal 44 dengan persentase sebesar 97,72%. Hasil validasi ahli lagu memperoleh skor 34 dari skor maksimal 36 dengan persentase sebesar 94,44%. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh skor 57 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 95%. Berdasarkan ketiga hasil tersebut, media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan dinyatakan layak digunakan dengan perbaikan.

Meskipun berada pada kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa saran penyempurnaan, khususnya pada aspek interaktivitas media. Media yang pada awalnya berbentuk video dinilai belum menyediakan fitur navigasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan revisi dengan

⁶³ Zafirah Nur Amalia and Yosi Gumala, "Penerapan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran* 02, no. 01 (2025): 19–31.

menambahkan tombol navigasi serta menu pilihan materi dan lagu agar siswa dapat memilih dan mengakses bagian pembelajaran secara mandiri. Media kemudian diintegrasikan ke dalam PowerPoint tanpa menghilangkan unsur audio dan visual yang telah dikembangkan sebelumnya. Setelah proses revisi selesai, media dipublikasikan secara daring melalui platform Netlify sehingga dapat diakses baik di dalam maupun di luar kelas sebagai produk final. Hasil pengembangan media dapat diakses melalui tautan berikut <https://roaring-sprite-59c34c.netlify.app/>

4. *Implementation* atau implementasi

Tahap implementasi atau uji coba lapangan dilaksanakan di kelas IV C MI Bustanul Ulum Kota Batu dengan jumlah 31 siswa. Pelaksanaan pada pertemuan pertama, tanggal 26 Januari 2026, diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Tarian Daerah sebelum penggunaan media pembelajaran. Pemberian pretest penting dilakukan untuk memperoleh data dasar (baseline) yang akan dibandingkan dengan hasil setelah perlakuan diberikan.

Pertemuan kedua, tanggal 29 Januari 2026, dilaksanakan dengan mengimplementasikan media *audiovisual* berbasis lagu dalam proses pembelajaran. Selama tahapan ini, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dikembangkan dan sudah direvisi. Setelah aktivitas pembelajaran berlangsung, kemudian evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah

dipelajari. Hal ini sejalan dengan temuan Aisyiyah dan Riyadhul Jannah (2024) bahwa Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting dalam mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta mengetahui efektivitas proses yang telah dilaksanakan.⁶⁴

Pertemuan ketiga, tanggal 2 Februari 2026, dilaksanakan pemberian posttest untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa setelah penggunaan media *audiovisual* berbasis lagu. Data hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman siswa pada materi Keragaman Tarian Daerah di Indonesia setelah menggunakan media tersebut.

5. *Evaluation* atau evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas produk serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Evaluasi dalam penelitian ini meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan melalui kegiatan validasi oleh ahli materi, ahli lagu, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dengan perbaikan. Saran yang diberikan oleh para validator telah ditindaklanjuti melalui proses revisi sehingga media siap diterapkan kepada siswa. Evaluasi sumatif dilakukan setelah media diterapkan dalam

⁶⁴ M Aisyiyah and Riyadhul Jannah Subang, "Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 28286–90.

pembelajaran untuk mengetahui tingkat efektivitasnya. Evaluasi ini dilaksanakan melalui analisis hasil pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *audiovisual* berbasis lagu pada materi Keragaman Tarian Daerah di Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara kualitas, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Efektivitas Media *Audiovisual* Berbasis Lagu

Salah satu tujuan utama dalam penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media *audiovisual* berbasis lagu mampu meningkatkan pengetahuan siswa pada materi Keragaman Tarian Daerah di Indonesia kelas IV C MI Bustanul Ulum Kota Batu. Untuk menilai keberhasilan tersebut, diperlukan pemahaman mengenai konsep efektivitas pembelajaran. Efektivitas pembelajaran merujuk pada tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Erina Mifta Alvira et al. bahwa efektivitas dapat dilihat dari ketercapaian tujuan belajar yang tercermin melalui hasil belajar siswa.⁶⁵ Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila penggunaannya mampu membantu siswa mencapai indikator pembelajaran serta menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata pretest siswa sebesar 58,17%, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,95%.

⁶⁵ Erina Mifta Alvira et al., "Analisis Permasalahan Belajar: Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa" 2, no. 1 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>.

Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif dalam pemahaman siswa setelah penggunaan media *audiovisual* berbasis lagu. Untuk memperkuat hasil tersebut, dilakukan uji N-Gain yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7538 atau 75,37% dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi berada pada kategori peningkatan yang signifikan, sehingga media yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal.⁶⁶ Media yang dikembangkan memadukan gambar, teks, dan lagu, sehingga siswa dapat memproses informasi melalui dua saluran kognitif secara bersamaan. Kondisi ini membantu memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selain dipengaruhi oleh penggunaan unsur audio dan visual, efektivitas media yang dikembangkan juga didukung oleh kesesuaiannya dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, menarik, dan melibatkan kegiatan bernyanyi. Oleh karena itu, penggunaan media *audiovisual* berbasis lagu mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan bernyanyi yang dipadukan dengan tampilan gambar tarian daerah membantu siswa lebih fokus

⁶⁶ Mayer, *Multimedia Learning*.

dan antusias selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui lagu juga memudahkan siswa dalam mengenali serta mengingat nama-nama tarian daerah yang dipelajari.

Penggunaan lagu dalam media pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Seftiandani dan Hidayatullah (2023) yang menyatakan bahwa lirik lagu dengan struktur ritmis dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, membantu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi siswa secara antusias selama proses pembelajaran.⁶⁷ Melalui lagu yang berisi materi pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga pemahaman dan daya ingat terhadap materi menjadi lebih baik.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga dapat ditinjau berdasarkan Teori Taksonomi Bloom yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom. Teori ini membagi tujuan pembelajaran ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini memfokuskan pada ranah kognitif, khususnya level C1 (mengingat) dan C2 (memahami). Pada level C1, siswa mampu mengenali, menyebutkan, dan menghafal nama tarian daerah beserta asalnya. Sementara itu, pada level C2 siswa mampu mengidentifikasi serta memahami keterkaitan antara tarian daerah dan keberagaman budaya di Indonesia. Peningkatan nilai posttest

⁶⁷ Atsilah Diah Seftiandani and Syarif Hidayatullah, "Nilai Karakter Pada Lirik Lagu Anak Di TK," *SeBaSa* 6, no. 1 (2023): 47–65, <https://doi.org/10.29408/sbs.v6i1.6219>.

menunjukkan adanya perkembangan kemampuan siswa pada kedua level tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data dan dukungan teori yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* berbasis lagu yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV C MI Bustanul Ulum Kota Batu pada materi Keragaman Tarian Daerah di Indonesia.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan, serta uji coba produk media audio visual berbasis lagu untuk meningkatkan pengetahuan materi keragaman tarian daerah pada siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media audio visual berbasis lagu dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan skor validasi ahli media sebesar 95%, validasi ahli materi sebesar 97,72%, dan validasi ahli lagu sebesar 94,44%. Seluruh hasil validasi tersebut berada pada kategori penilaian sangat tinggi sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya perbedaan terhadap pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Nilai rata-rata pretest sebesar 58,17 mengalami peningkatan menjadi 89,95 pada posttest. Peningkatan tersebut diperkuat dengan hasil uji N-Gain yang memperoleh rata-rata sebesar 75,37% dan termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan peningkatan nilai pretest dan posttest serta hasil N-Gain tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis lagu efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media audio visual berbasis lagu, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media audio visual berbasis lagu dengan variasi musik dan visualisasi yang lebih menarik, serta penambahan unsur interaktif agar pembelajaran menjadi lebih inovatif.
2. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas pada materi keragaman tarian daerah, oleh karena itu peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi yang lain.
3. Kegiatan evaluasi pada media ini hanya menggunakan soal pilihan ganda sehingga peneliti selanjutnya dapat membuat kegiatan evaluasi dengan model yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. Irsyad Al. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu Dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa MTSN 7 Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025. <http://etheses.uin-malang.ac.id/77670/>.
- Ade Rahayu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan.” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 459–70. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Aisyiyah, M I, and Riyadhul Jannah Subang. “Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024): 28286–90.
- Alvira, Erina Mifta, Arel Vaganza, Andromeda Putri, and Bagus Setiawan. “Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa” 2, no. 1 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>.
- Amalia, Zafirah Nur, and Yosi Gumala. “Penerapan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran* 02, no. 01 (2025): 19–31.
- Ansari, Muhammad Iqbal, and Sari Kumala. “Pengembangan Media Lagu Materi Surah Pendek Kelas I MI.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 3 (2023): 1186. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2470>.
- Arifin, Muh. Zainul. “Strategi Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Nilai-Nilai Kebangsaan Pada Anak Usia Dini.” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 42–50. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3007>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*,. Springer New York Dordrecht Heidelberg London: Springer Science+Business Media, LLC, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Faiza, Naila Nafaul, and Indah Setyo Wardhani. “Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaktif.” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 12 (2024): 3031–5220.
- Firman, Firmansyah, Achmad Abubakar, and Muhammad Yusuf. “Membangun Kehidupan Beragam : Kajian Tahlili Qs. AL Hujurat Ayat 13.” *Jurnal Al-Mubarak: Jurnal Kajian Al-Qur’an Dan Tafsir* 8, no. 2 (2024): 47–60. <https://doi.org/10.47435/al-mubarak.v8i2.2418>.
- Fithri, Asep, Atin Karjatin, and Febri Sri Lestari. “Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Phbs Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodifikasi.” *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung* 14, no. 1 (2022): 9–15. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.2058>.
- Helmi. “The Effectiveness of Using Songs to Improve Vocabulary Acquisition in

- Primary School Students Helmi.” *Education Journal* x, no. x (2024): 1–8.
- Hura, Dernius, and Eliyunus Waruwu. “Analisis Nilai Pendidikan Karakter Dalam Syair Lagu ‘Saohagolo Ina Dan Faomasi Nagu’ Karya Constant Giawa.” *Jurnal Konfiks* 10, no. 1 (2023): 55–65. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v10i1.10622>.
- Ilhami, Akmillah. “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *New Phytologist* 07, no. 1 (2022): 609. https://doi.org/10.20935/AL189%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://
- Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, and Tin Rustini. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2023): 125–35. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>.
- Latip, Abdul. “Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains.” *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2, no. 2 (2022): 102–8. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.
- Mahmudi1, Ihwan, and Amir Reza Kusuma , Muh. Zidni Athoillah2, Eko Bowo Wicaksono3. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom Ihwan” 2, no. 9 (2022): 3507–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132> Research Article Page:
- Maulida, Nur Izzah, Minke Aulan Nisa, Baiq Adelia, Elsa Apriana, Desta Rahmanto, and Malik Ibrahim Malang. “PENGEMBANGAN LAGU EDUKATIF ISLAMIS UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN” 8 (2025): 1–11.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Edited by New York. 2nd editi. Cambridge University Press, 2009.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. “Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik.” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.
- Muarifah, Finda, Bagus Ardi Saputro, and Ari Widyaningrum. “Keefektifan Metode Bernyanyi Berbantu Media Audio Visual Pada Materi Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Kebonsari.” *Universitas PGRI Semarang* 33, no. 3 (2021): 38–53.
- Muhammad Afif Marta, Dimas, and Gusmemeli Purnomo. “Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran.” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu*

- Pendidikan* 3 (2025): 228.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>.
- Nafilatur Rohmah. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 177–81.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.
- Nuzulia, Nuril. “Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 01 Malang” 2, no. 1 (2020): 1–20.
- Parapat, Siti Halisyah, Ihdatul Wardah Caniago, Ikhrwati Suryani, Heppy Ariani, Taufik Hidayat Siregar, and Eka Yusnaldi. “Keberagaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 1255–61.
www.madzamedia.co.id.
- Pranata, Khavisa, Arif Nur Fikri, and Zulherman Zulherman. “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2022): 6231–40.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>.
- Prasrihamni, Mega, Zulela, and Edwita. “Jurnal Cakrawala Pendas.” *Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 128–34.
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, Nurmelia. “Strategi Pengembangan Usaha Ternak Itik Pedaging Dengan Metode SWOT.” *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi* 1, no. 2 (2022): 95.
- Putu, Ni, Liana Octavyanti, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa. “Peningkatan Perkembangan Kognitif Siswa Melalui Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 2 (2024): 472–78.
- Rizkiyani, Fanny, and Dianti Yunia Sari. “Pengenalan Budaya Sunda Pada Anak Usia Dini: Sebuah Narrative Review.” *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam* 19, no. 1 (2022): 32–45. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v19i1.18292>.
- Robihatun Nisa, Ratna Nulinnaja. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ‘ Nusantara ’ Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia” 7, no. 1 (2025): 194–204. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2429>.
- Rohim, Apriyanur, and Indah Setyo Wardhani. “Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar Apriyanur.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2024): 91–101.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>.
- Rohmattuloh, Nur Dwiyan Santosa, and Bagas Yoga Pratama. “Pelestarian Kearifan Lokal Tari Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Seni.” *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gersik* 3, no. 2 (2024): 171–76.
<https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>.
- Rosadi, Arif Rohman. ““Pengembangan Media Lirik Lagu Berbasis Audio Visual Untuk Melatih Pemahaman Mekanikal Matematika Siswa Pada Materi

- Bangun Ruang Sisi Daatar.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024. <http://etheses.uin-malang.ac.id/70043/>.
- Saputra, Ariya, Dinda Nila Sabrina, Isnaeni Wijayanti, and Didik Tri Setiyoko. “Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar.” *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2025): 116–25. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913>.
- Sari, Nadia Kurnia, Andika Gutama, and Cicilia Ika Rahayu Nita. “Pengembangan Video Gerak Dan Lagu Anti Bullying Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual* 7, no. 01 (2025): 1–11. <https://doi.org/10.32664/mavis.v7i01.1479>.
- Sari, Nanda, and Nuraini Rizki. “Meningkatkan Pengetahuan Siswa Dengan Menerapkan Pembelajaran Penemuan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SDN 035 Indrapuri.” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 5, no. 2 (2021): 2617–26. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1263>.
- Sasongko, Pekik Nur, and Amin Suprihatini. “Buku Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI.” kabupaten bantul, provinsi DIY: Intan Pariwara, 2023.
- Satriani, Nur, and Muhammad Hud Ashaq. “Kajian Pustaka Sistematis Tentang Perencanaan Kegiatan Pembelajaran: Pemilihan Materi Pembelajaran.” *Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 6 (2024): 8–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v1i6.2811>.
- Seftiandani, Atsilah Diah, and Syarif Hidayatullah. “Nilai Karakter Pada Lirik Lagu Anak Di TK.” *SeBaSa* 6, no. 1 (2023): 47–65. <https://doi.org/10.29408/sbs.v6i1.6219>.
- Serungke, Mayang, Parulian Sibuea, Annisa Azzahra, Mutia Asmi Fadillah, Suci Rahmadani, and Rahmat Arian. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6(4) (2023): 3503–8.
- Setiyowati, Arbin Janu, Devi Probawati, and Rizka Apriani. “Strategi Biblioedukasi Melalui Cerita Bergambar Keragaman Budaya Untuk Menumbuhkan Kesadaran Akan Keragaman Budaya Siswa SD.” *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 1 (2022): 23. <https://doi.org/10.17977/um050v5i1p23-32>.
- Setyaningrum, Ikha Sulis, and Moh. Hasan Bisri. “Peranan Sanggar Puring Sari Dalam Melstarikan Tari Kretek Di Desa Barongan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus,” 2021, 1–8.
- Setyowati, Dewi, and Najih Anwar. “Peningkatan Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Bilingual Al Ikhlas Kepanjen.” *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)* 2, no. 2 (2024): 21. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i2.23>.
- Shabrina, Arrifatul, Rosita Putri, Achmad Khairi, Stkip Pgri, Alamat Jl Trunojoyo, Gedung Barat, Kec Batuan, and Kab Sumenep. “Pentingnya Pemilihan


- Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. April (2025): 130–31.
- Sugiono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edited by MT Dr. Ir. Sutopo. S.Pd. Cetak ke-5. Bandung: ALFABETA, 2023.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya. Surya Cahya. Bantul, D.I. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Syafi’i, Ahmad, and Muhammad Rapi. “Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Model Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.” *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 (2022): 52–70. <https://ejurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>.
- Syamsudin, Naidin. “Model-Model Pengembangan Media Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab Naidin Syamsuddin Pendahuluan Metode.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 10, no. 3 (2021): 248. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/158>.
- Tamara, Fadhila, Rahmi Susanti, and Meilinda. “Penghayatan Nilai-Nilai Pancasila Terhadap Keberagaman Untuk Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika Di Sekolah.” *Jurnal Pengabdian West Science* 2, no. 07 (2023): 530–40. <https://doi.org/10.58812/jpws.v2i07.475>.
- Tang, Ambo. “Hakikat Manusia Dan Potensi Pedagogik (Tafsir QS. Al-Nahl: 78).” *PAIDA* 1, no. 2 (2022): 119–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpaيدا.v1i2.1469>.
- Utomo, Arief Cahyo, Lisa Widyawati, Rika Supyanti, Nanda Guntur, Lely Aprillia Arin Dhita, Ayu Rahmadhanti, Ervha Arien Pratama, Akmalia Riskiana, Nadia Yuni Amilia, and Muhammad Marwan. “Pengenalan Kebudayaan Tradisional Melalui Pendidikan Seni Tari Pada Anak Usia Dini Di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo.” *Buletin KKN Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 77–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10791>.
- Vannisa Aviana Melinda, Nyoman Sudana Degeng, Dedi Kuswandi. “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton Kecong,” no. 2001 (2022): 158–64.
- Wati, Dina, and Siti Kurniasih. “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Gerak Dan Lagu Untuk Pencegahan Bullying Di Tk Dharma Wanita Astomulyo Lampung Tengah.” *E.ISSN.2614-6061DOI: 10.37081/Ed.V13i2.7079P.ISSN.2527-4295Vol. 13 No. 2Edisi Mei2025, Pp.452-459Jurnal Education and DevelopmentInstitut Pendidikan Tapanuli Selatan* 13, no. 2 (2025): 452–59.
- Whisnubrata, Antonius Awan Asta Adhiprana. “Penggunaan Musik Dan Lagu Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 12 (2024): 2329–36.

Wulandari, Rasel, and Yohana Setiawan. "Pengembangan Media Lagu Mabar Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Peserta Didik." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 2 (2024): 545–52. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8449>.

Yusuf, Ahmad. "Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam Dalam Perspektif QS Surat As Sajdah Ayat 7-9." *IQRO: Journal of Islamic Education* 4, no. 1 (2021): 41–60. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i1.1855>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Survei


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

: 3002/Un.03.1/TL.00.1/09/2025
 : Penting 25 September 2025

ran
 :
 : Izin Survey

Kepada
 Yth. Kepala MI Bustanul Ulum
 di
 Batu


Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Laili Muammaroh
NIM	: 220103110029
Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal	: Pengembangan Media Lirik Lagu Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Dekan
 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

rogram Studi PGMI

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 380/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 23 Januari 2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Bustanul Ulum Kota Batu

di
Batu

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 : Laili Muammaroh
NIM : 220103110029
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Lagu untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu
Lama Penelitian : Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

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.




Dekan,
Dr. Muhammad Walid, MA
9730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 : Surat Balasan Penelitian dari Sekolah



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU-YAYASAN NURUL HIDAYAH
MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL ULUM
 (Bustanul Ulum Private Elementary School)
 " TERAKREDITASI A "
 Jl. Cempaka 25 Pesanggrahan Telp. 592 922
 Kota Batu

SURAT KETERANGAN
MI. 003/167/A-1/IV/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama Lengkap	: Saiful Rahmat Fauzi, S.Pd
Jabatan	: Kepala MI Bustanul Ulum
Alamat Madrasah	: Jl. Cempaka No. 25 Pesanggrahan Kec. Batu
Telepon	: (0341) 592922

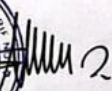

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa ;

Nama	: LAILI MUAMMAROH
Jenis kelamin	: Perempuan
NIM	: 220103110029
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Asal Universitas	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Lagu untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di MI Bustanul Ulum Kota Batu pada Bulan Januari 2026 sampai dengan Maret 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 7 April 2026
 Kepala MI Bustanul Ulum

Saiful Rahmat Fauzi, S.Pd

Lampiran 4 : Hasil Observasi Sekolah

PEDOMAN OBSERVASI PEMBELAJARAN

MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU

Hari/Tanggal : Kamis 25-09-25
 Kelas : IV C
 Mata Pelajaran : pendidikan pancasila

NO	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1	Guru melaksanakan tahapan pembelajaran (pendahuluan, inti, penutup) secara sistematis	Berdasarkan hasil pengamatan, guru telah melaksanakan tahapan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Namun, pelaksanaannya masih belum maksimal dalam menyondisikan siswa.
2	Guru menggunakan metode yang sesuai dalam menyampaikan materi pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan kegiatan diskusi dan berpartekas buku ajar sebagai sumber utama pada materi pelajaran keragaman fauna. Sehingga menurut saya kurang sesuai dan cocok karena siswa pasif.
3	Siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung	Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang aktif dan kurang berpartisipasi saat pembelajaran.
4	Siswa menunjukkan perhatian terhadap materi yang disampaikan	Perhatian siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah, terlihat siswa kurang fokus dan kurang semangat.

5	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Keterlibatan dalam pembelajaran Masih kurang, sebagian siswa sibuk sendiri dan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik
6	Guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran	Guru hanya menggunakan Gambar & tulisan sebagai media pendukung serta buku teks siswa, media yg digunakan masih bersifat sederhana dan belum dikembangkan secara menarik, sehingga belum mampu membantu siswa memahami materi secara optimal
7	Guru menggunakan media dengan baik serta suasana kelas kondusif selama pembelajaran	penggunaan media pembelajaran masih kurang baik dan menarik, sehingga belum meningkatkan belajar siswa, suasana kelas juga kurang kondusif karena beberapa siswa terlihat ramai dan tidak fokus selama pembelajaran berlangsung.

Lampiran 5 : Hasil Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ANALISIS

KEBUTUHAN PEMBELAJARAN

(Guru)

Nama : Ummah S.pd
 Jabatan : wali kelas IV C
 Hari/Tanggal : 25 September 2024

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana gambaran umum pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas IV mulai dari awal hingga akhir pembelajaran?	pembelajaran dilakukannya dan pendahuluan, inti, dan penutup. guru membuka pembelajaran dengan apresiasi, menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan buku, kemudian menuntun pembelajaran.
2	Bagaimana suasana belajar yang biasanya tercipta selama proses pembelajaran berlangsung?	Suasana pembelajaran bersifat kondisional, terkadang menyenangkan, namun pada kondisi tertentu siswa kurang fokus sehingga kelas terkadang kurang kondusif.
3	Bagaimana karakteristik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, khususnya dalam memahami materi yang disampaikan?	Siswa cenderung lebih suka pembelajaran dg kegiatan yg menyenangkan, seperti bernyanyi. Ada siswa suka karena pernah guru terapkan pada mata pelajaran bahasa pada materi Adik Simba, siswa kalutan antusias yg tinggi.
4	Bagaimana cara Bapak/Ibu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik di kelas?	dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran, ex. Ceramah, diskusi, kerja kelompok, tergantung materi pembelajarannya.
5	Bagaimana respon peserta didik saat Bapak/Ibu menyampaikan materi pembelajaran?	respon peserta didik bervariasi, kadang antusias kadang tidak tertarik, materi gap, terkadang materi keragaman jenis siswa kurang antusias saat pembelajaran.

6	Bagaimana tingkat antusiasme dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung?	Tingkat keaktifan dan antusiasme siswa masih rendah karena materi tersebut karena materi tersebut jenisnya beragam dan banyak. siswa antusias jika kegiatan pembelajaran sambil bernyanyi.
7	Apa saja kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas?	Kesulitan dalam mengkonduksikan kelas, dan sulit mengambil perhatian siswa serta meningkatkan keaktifan mereka saat pembelajaran.
8	Menurut Bapak/Ibu, apa saja faktor yang menghambat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran?	faktor penghambat materi tersebut antara lain bunganya jenis fauna yg harus siswa kenal, sehingga siswa kesulitan mengingat/menghafal. Selain itu kurangnya media pendukung.
9	Bagaimana dampak dari kesulitan tersebut terhadap proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik?	Dampaknya proses pembelajaran menjadi kurang efektif, siswa kurang aktif dan pemahaman/pengetahuan terhadap materi sangat rendah.
10	Media atau alat bantu apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	pada materi keragaman fauna daerah, guru menggunakan media gambar yang berisi fauna-bunan. Sedangkan pada mata pelajaran yang lain guru menggunakan media yg lain, tapi sebagian hanya (lemp) tanpa media.
11	Bagaimana ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah dalam menunjang penggunaan media pembelajaran tersebut?	Fasilitas di sekolah cukup memadai. Seperti adanya smart TV yg dapat digunakan untuk menonton video edukasi pendukung materi pembelajaran serta disediakan alat tulis yg lengkap di setiap kelas.
12	Menurut Bapak/Ibu, pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik?	membutuhkan pembelajaran/media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, karena jika sesuai maka proses pembelajaran akan lebih efektif dan mampu meningkatkan antusiasme dalam belajar.

Lampiran 6 : Surat Permohonan Validator Media



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

Nomor : B-176/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026 13 Januari 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Laili Muammaroh
 NIM : 220103110029
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio-Visual berbasis Lagu
 untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman
 Tarian Daerah pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum
 Kota Batu
 Dosen Pembimbing : Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
 037368232000031002

Lampiran 7 : Surat Permohonan Validator Materi



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://ftk.uin-malang.ac.id>, email : ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-175/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Januari 2026

Kepada Yth.
Kelik Desta Rahmanto, S.Sn.,M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Laili Muammaroh
NIM : 220103110029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio-Visual berbasis Lagu untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu
Dosen Pembimbing : Ikha Sulis Setyanigrum, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Ahmad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 8 : Surat Permohonan Validator Lagu



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://ftk.uin-malang.ac.id>, email : ftk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-175/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

13 Januari 2026

Kepada Yth.
Kelik Desta Rahmanto, S.Sn.,M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Laili Muammaroh
NIM : 220103110029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio-Visual berbasis Lagu
untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman
Tarian Daerah pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum
Kota Batu
Dosen Pembimbing : Ikha Sulis Setyanigrum, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. Ahmad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 9 : Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS LAGU UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN MATERI KERAGAMAN TARIAN DAERAH PADA SISWA KELAS IV MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU

Identitas Validator:

Nama: Kelik Desta R, M.Pd.

NIP: 198612062020121001

Pekerjaan: Dosen Seni Musik

Instansi: UIN Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati audio-visual berbasis lagu yang sudah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut

Kriteria	Skor
Komponen Tidak Terpenuhi	1
Sebagian Kecil Komponen Terpenuhi	2
Sebagian Besar Komponen Terpenuhi	3
Komponen Terpenuhi	4

4. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia terhadap pernyataan dibawah ini.
5. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.
6. Mohon instrument ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Terimakasih saya ucapkan atas kerjasamanya.

B. Pertanyaan terkait media audio-visual lagu

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan topik pembelajaran	1. Materi yang disajikan sesuai dengan tema keragaman tarian daerah				✓
		2. Isi materi sejalan dengan tujuan pembelajaran				✓
		3. Ruang lingkup materi sesuai dengan jenjang kelas IV MI				✓
2.	Ketepatan informasi tarian daerah	4. Nama tarian yang dicantumkan benar				✓
		5. Asal tarian daerah sesuai dengan jenis tarian			✓	✓
		6. Informasi yang disajikan tidak menimbulkan kesalahan pemahaman budaya			✓	
3.	Kejelasan dan kelengkapan penyajian	7. Materi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami, sederhana, dan tetap akademis.				✓
		8. Penyajian materi jelas, dan tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.				✓
		9. Materi memuat cakupan keragaman tarian daerah Indonesia sesuai fokus penelitian				✓
4.	Kelayakan materi untuk pembelajaran	10. Materi membantu siswa mengenal keragaman tarian				✓
		11. Materi mendukung penguatan nilai keragaman budaya Indonesia pada siswa				✓

C. Penilaian Umum

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka media audio-visual berbasis lagu dinyatakan :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu

Kritik dan Saran:

Malang.....

Validator Ahli Materi


Kelik Desta R. M. Pd.

Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Lagu

INSTRUMEN VALIDASI AHLI LAGU
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL BERBASIS LAGU UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN MATERI KERAGAMAN TARIAN DAERAH
PADA SISWA KELAS IV MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU

Identitas Validator:

Nama: *Kelik Desta R.M.Pd.*

NIP: *198612062020121001*

Pekerjaan: *Dosen Seni Musik*

Instansi: *UIN Malang*

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati audio-visual berbasis lagu yang sudah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut

Kriteria	Skor
Komponen Tidak Terpenuhi	1
Sebagian Kecil Komponen Terpenuhi	2
Sebagian Besar Komponen Terpenuhi	3
Komponen Terpenuhi	4

4. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia terhadap pernyataan dibawah ini.
5. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.
6. Mohon instrument ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Terimakasih saya ucapkan atas kerjasamanya.

B. Pertanyaan terkait media audio-visual lagu

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian lagu dengan karakteristik peserta didik	1. Lagu sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV MI. 2. Lagu tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan.				✓ ✓
2.	Tempo, irama, dan aransemen lagu	3. Tempo lagu sesuai dengan karakteristik peserta didik MI 4. Irama lagu mudah diikuti oleh peserta didik. 5. Musik atau aransemen lagu mendukung kegiatan pembelajaran.			✓ ✓	✓
3.	Kejelasan dan kualitas audio lagu	6. Vokal lagu terdengar jelas 7. Kualitas audio lagu nyaman didengar oleh peserta didik.			✓	✓
4.	Daya Tarik dan Interaktivitas	8. Lagu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. 9. Lagu mendukung pemahaman materi keragaman tarian daerah.				✓ ✓

C. Penilaian Umum

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka media audio-visual berbasis lagu dinyatakan :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu

Kritik dan Saran:

Malang.....

Validator Ahli Lagu



Kelik Desti R. M. Pd.

Lampiran 11 : Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO-VISUAL* BERBASIS LAGU UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN MATERI KERAGAMAN TARIAN DAERAH
PADA SISWA KELAS IV MI BUSTANUL ULUM KOTA BATU

Identitas Validator:

Nama : Nur Hidayah Hanifah, M. Pd
 NIP : 199208142023212058
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati *audio-visual* berbasis lagu yang sudah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut

Kriteria	Skor
Komponen Tidak Terpenuhi	1
Sebagian Kecil Komponen Terpenuhi	2
Sebagian Besar Komponen Terpenuhi	3
Komponen Terpenuhi	4

4. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia terhadap pernyataan dibawah ini.
5. Mohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.
6. Mohon instrument ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Terimakasih saya ucapkan atas kerjasamanya.

B. Pertanyaan terkait media audio-visual lagu

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Tampilan dan desain media	1. Tampilan visual jelas dan mudah diamati siswa 2. Penggunaan warna, gambar, dan layout menarik serta selaras 3. Desain mendukung penyampaian materi secara nyaman dan tidak berlebihan			✓	✓
2.	Kualitas audio dan visual	4. Suara dan musik terdengar jelas dan nyaman 5. Volume dan tempo audio sesuai kebutuhan siswa 6. Audio selaras dengan visual yang ditampilkan			✓	✓
3.	Kualitas teknik penggunaan media	7. Media mudah digunakan oleh guru atau peserta didik 8. Teks/lirik mudah dibaca dan tidak terlalu kecil 9. Sinkronisasi antara teks, audio, dan visual terjaga			✓	✓
4.	Daya Tarik dan Interaktivitas	10. Tampilan media menarik minat peserta didik untuk belajar 11. Desain kegiatan disajikan secara menarik dan kreatif 12. Desain mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran			✓	✓
5	Manfaat dan Kepraktisan Media	13. Durasi media sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran 14. Media dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri 15. Media mempermudah guru dalam penyampaian materi keragaman tarian daerah			✓	✓

C. Penilaian Umum

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka media audio-visual berbasis lagu dinyatakan :

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

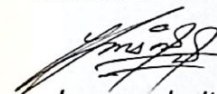
*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu

Kritik dan Saran:

Media tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi sesuai saran.

Malang, 28 Januari, 2026

Validator Ahli Media



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.

Lampiran 12 : Modul Ajar

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Laili Muammaroh
Instansi	: MI Bustanul Ulum Kota Batu
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase / Kelas	: B / IV-C
Materi	: Keragaman Tarian Daerah di Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 JP x 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik sudah mengenal keragam sosial dan budaya 2. Peserta didik dapat mengenal berbagai keberagaman di idonesia 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia Peserta didik memiliki sikap religius dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Media Pembelajaran : Audio Visual berbasis lagu (disertai kuis interaktif) Sarana dan Prasarana : Laptop, TV/Proyektor, alat tulis	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal : umum tidak ada kesulitan dakam mencerna dan memahami materi ajar, serta dapat menyelesaikan tugas dengan baik setelah diberi penjelasan.	
F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran : Discovery Learning Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, audio visual, kuis interaktif (tebak cepat) 	
KOMPETENSI INTI	

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan keragaman tarian daerah di Indonesia 2. peserta didik dapat mengenal 35 jenis tarian daerah yang ada di Indonesia 3. Peserta didik mampu menyebutkan berbagai jenis tarian beserta daerah asalnya
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengenal berbagai keragaman tarian daerah yang ada di indonesia 2. Peserta didik dapat mengetahui jenis keragaman berbagai tarian serta daerah asalnya
C. PERTANYAAN PEMENTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kalian melihat atau menonton tarian daerah dari Indonesia? Tarian apa yang kalian ketahui? 2. Menurut kalian, mengapa setiap daerah di Indonesia memiliki tarian yang berbeda-beda? 3. apakah kalian tahu dari daerah mana asal tarian yang pernah kalian lihat?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>KEGIATAN PENDAHULUAN (5 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik, mengucapkan salam, dan memastikan kelas dalam kondisi siap belajar. 2. Salah satu peserta didik memimpin doa bersama. 3. Guru melakukan ice breaking ringan untuk menarik perhatian dan membangun suasana belajar yang menyenangkan. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari 5. Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti: “Pernahkah kalian melihat atau menonton tarian daerah dari Indonesia? Tarian apa yang kalian ketahui?” <p>KEGIATAN INTI (60 Menit)</p> <p>Aktivitas 1 Stimulation (Pemberian Rangsangan) (10 Menit)</p>

1. Guru menayangkan media audio visual berbasis lagu tentang keragaman tarian daerah melalui layar.
2. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimak dengan baik, terutama pada bagian yang menampilkan nama-nama tarian.
3. Peserta didik memperhatikan tayangan dengan tertib dan fokus.
4. Setelah selesai, guru menanyakan secara singkat tarian apa saja yang mereka lihat.

Aktivitas 2 Identifikasi Masalah (15 Menit)

1. Guru mengajak peserta didik untuk menyebutkan kembali nama-nama tarian daerah yang telah mereka lihat dalam tayangan video.
2. Peserta didik secara bergantian menyampaikan jawabannya, sementara guru menuliskan beberapa nama tarian tersebut di papan tulis.
3. Guru kemudian mengajukan pertanyaan lanjutan untuk menggali pemahaman peserta didik, seperti:
“Dari daerah mana asal tarian-tarian tersebut?”
4. Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki.
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyadari bahwa masih ada beberapa tarian yang belum diketahui asal daerahnya, sehingga perlu dipelajari lebih lanjut.

Aktivitas 3 Penguatan Materi melalui Lagu (15 Menit)

1. Guru memutar kembali media audio visual berbasis lagu pada bagian tertentu yang memuat informasi tentang nama tarian dan asal daerahnya.
2. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu bersama-sama agar lebih mudah mengingat materi yang disampaikan.
3. Saat lagu diputar, guru menekankan bagian lirik yang menyebutkan nama tarian dan daerah asalnya dengan cara mengulang atau memberi penekanan suara.
4. Peserta didik mengikuti arahan guru dengan menyanyikan lagu sambil memperhatikan informasi penting dalam lirik.
5. Guru memberikan penjelasan tambahan secara singkat untuk memperjelas hubungan antara nama tarian dan asal daerahnya.

Aktivitas 4 Kuis Interaktif Tebak Cepat (15 Menit)

1. Guru menayangkan bagian kuis pada media audio visual yang berisi pertanyaan tentang nama tarian daerah dan asalnya.
2. Guru menjelaskan aturan, yaitu peserta didik yang mengetahui jawaban mengangkat tangan terlebih dahulu sebelum menjawab.
3. Peserta didik memperhatikan soal yang muncul di layar dengan baik.
4. Guru menunjuk peserta didik yang tercepat untuk menyampaikan jawaban secara lisan.
5. Peserta didik lain dapat menanggapi atau memperbaiki jawaban jika diperlukan.
6. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif sehingga kegiatan berlangsung dengan suasana menyenangkan.

KEGIATAN PENUTUP (5 Menit)

1. Guru bersama peserta didik membahas secara singkat jawaban dari kuis yang telah dilakukan.
2. Peserta didik menyebutkan kembali beberapa nama tarian daerah beserta asalnya.
3. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan bahwa Indonesia memiliki beragam tarian daerah dari berbagai wilayah.
4. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya mengenal dan menghargai keberagaman budaya. Peserta didik diminta merapikan alat tulis dan memastikan kebersihan kelas tetap terjaga.
5. Guru menutup kegiatan dengan doa bersama dan salam.

E. ASSESMEN ATAU PENILAIAN

1. Penilaian Formatif

Dilakukan melalui:

- Keaktifan peserta didik saat kuis
- Ketepatan jawaban dalam tebak cepat
- Partisipasi dalam pembelajaran

2. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

1. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi Peserta Didik:

- a. Apa yang kamu pelajari hari ini?
- b. Tarian apa yang paling kamu ingat?
- c. Apakah kamu senang dengan pembelajaran hari ini?

Refleksi Guru

- a. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
- b. Apakah peserta didik aktif?
- c. Apakah media pembelajaran efektif?
- d. Apa yang perlu diperbaiki?

LAMPIRAN

A. GLOSARIUM

1. Modul Ajar: Salah satu bentuk perangkat ajar yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran dalam upaya mencapai profil pelajar pancasila dan capaian pembelajaran
2. Capaian Pembelajaran: Kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran
3. Pertanyaan Pemantik Pertanyaan yang bertujuan untuk memandu peserta didik mendapatkan pemahaman sesuai dengan tujuan pembelajaran
4. Assessment: Upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil belajar peserta didik untuk mengetahui pencapaian mereka agar mendapatkan penanganan yang tepat.

B. DAFTAR PUSTAKA

- Sasongko Pekik Nur, Suprihatini Amin, 2022, Pendidikan Pancasila untuk SD/MI, Yogyakarta, PT Penerbit IntanPariwara
- Kurniawan, Dede, and Dwi Nanta Priharto Yusnawan Lubis. Pendidikan Pancasila. Buku Siswa. Edited by Suryaning Wulan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan, 2023.

Lampiran 13 : Hasil Pretest-Posttest

Pretest

No	Nama	Soal															Skor	Max Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Baskara	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	4	8	31	52	58
2	Jaelani	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	10	6	35	52	67
3	Adela	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	10	4	34	52	65
4	Adeva	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	0	10	6	34	52	65
5	Ahmad	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	10	2	26	52	50
6	Azka	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	10	8	36	52	69
7	Bima	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	6	2	24	52	46
8	Brio	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	10	8	36	52	69
9	Chinta	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	8	4	32	52	62
10	Nendra	2	2	2	2	2	0	2	2	0	0	0	2	0	10	4	30	52	58
11	Eryn	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	10	6	34	52	65
12	Farid	2	2	2	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	8	6	28	52	54
13	Haidar	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	10	6	34	52	65
14	Hanif	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	9	4	25	52	48
15	Isyana	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	10	4	28	52	54
16	Keysha	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	10	6	36	52	69
17	Nazwa	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	10	8	34	52	65
18	Maisya	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	8	6	28	52	54
19	Aladin	2	0	2	2	2	0	0	0	0	2	0	2	0	6	4	22	52	42
20	Arya	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	10	0	26	52	50
21	Emir	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	10	8	38	52	73
22	Farhan	0	0	2	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	8	3	21	52	41
23	Firdho	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	10	3	27	52	53
24	Nada	0	2	2	2	0	0	0	2	2	2	0	2	0	10	4	28	52	54
25	Nadira	2	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	0	10	8	36	52	69
26	Niswa	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	10	6	28	52	54
27	Fadhilla	0	2	2	2	0	2	2	2	0	2	2	2	0	10	4	32	52	62
28	Syarefa	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	10	6	30	52	58
29	Gilang	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	0	8	8	32	52	62
30	Vannesa	0	2	0	2	2	0	0	2	2	2	0	2	0	10	4	28	52	54
31	Zelda	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	5	4	25	52	48

Posttest

No	Nama	Soal															Skor	Max Skor	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Baskara	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	3	10	6	41	52	79
2	Jaelani	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	10	10	8	45	52	87
3	Adela	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	52	52	100
4	Adeva	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	10	50	52	96
5	Ahmad	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	44	52	85
6	Azka	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	10	51	52	98
7	Bima	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	8	10	9	41	52	79
8	Brio	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	10	8	9	48	52	92
9	Chinta	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	8	50	52	96
10	Nendra	2	2	0	2	0	2	2	2	0	0	0	2	10	10	8	42	52	81
11	Eryn	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	52	52	100
12	Farid	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	5	41	52	79
13	Haidar	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2	2	10	8	40	52	77
14	Hanif	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	10	8	8	40	52	77
15	Isyana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	10	50	52	96
16	Keysha	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	7	10	49	52	94
17	Nazwa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	52	52	100
18	Maisyia	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	9	10	10	51	52	98
19	Aladin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	10	50	52	96
20	Arya	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	5	45	52	87
21	Emir	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	0	7	39	52	75
22	Farhan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	0	5	37	52	71
23	Firdho	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	8	10	48	52	92
24	Nada	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	10	50	52	96
25	Nadira	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	10	8	44	52	85
26	Niswa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	52	52	100
27	Fadhilla	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	10	8	8	46	52	88
28	Syarefa	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	10	10	48	52	92
29	Gilang	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	8	10	50	52	96
30	Vannesa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	52	52	100
31	Zelda	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	8	50	52	96

Lampiran 14 : Hasil Pretest

SOAL PRE TEST

NAMA: bima KELAS: 4c ABSEN: 9

A. SOAL PILIHAN GANDA

1. Tari zapin merupakan tari dari daerah....

a. Gorontalo
 b. Jawa Barat
 c. Riau
 d. Kalimantan Barat

2. Setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai tari daerah. Tari yang berasal dari Bali yaitu tari

a. Tari Pakarena
 b. Tari Caci
 c. Tari Kecak
 d. Tari Kabasaran

3. Perhatikan daftar nama tari berikut!

1) Tari Jaipong
 2) Tari Malemang
 3) Tari Gambyong
 4) Tari Reog Ponorogo

Nama tari yang termasuk tari daerah jawa ditunjukkan oleh nomor....

a. 1 dan 2
 b. 1,3 dan 4
 c. 2, 3 dan 4
 d. 2 dan 3

4. Tari yang berasal dari Jawa Timur dan dikenal dengan penggunaan topeng besar berbentuk kepala singa merupakan tari....

a. Tari Serimpi
 b. Tari Gambyong
 c. Tari Reog Ponorogo
 d. Tari Blantek

5. Indonesia memiliki beragam tari tradisional. Salah satu di antaranya adalah Tari Caci yang berasal dari

a. Nusa Tenggara Barat
 b. Nusa Tenggara Timur
 c. Bali
 d. Sulawesi Selatan

B. JAWABAN BENAR DAN SALAH

Berilah tanda centang (✓) pada pertanyaan yang sesuai!

NO	Pernyataan	Benar	Salah
1	Tari Piring berasal dari Sumatra Barat dan menggunakan properti berupa piring.	✓	
2	Tari jaipong berasal dari daerah bali		✓
3	Tari Saman berasal dari Aceh dan biasanya ditampilkan secara berkelompok dengan gerakan yang kompak.	✓	

C. SOAL MENJODOHKAN

Perhatikan gambar peta Indonesia berikut. Tariklah garis dari nama daerah pada peta ke nama tari daerah yang sesuai!

Tari Jaipong Tari Saman Tari Suanggi Tari Kecak

D. SOAL URAIAN

1. Sebutkan minimal tiga nama tari daerah yang berasal dari Kalimantan!

Tari Zapin
Tari Zoko
Tari Gilang

2. Di Pulau Jawa terdapat berbagai jenis tari daerah. Sebutkan nama tari daerah yang berasal dari Jawa?

Tari Jaipong Jawa Tengah
Tari Serimpi

3. Sebutkan minimal lima nama tari daerah yang kamu ketahui beserta daerah asalnya!

Tari Piring Kalimantan Selatan
Tari Reog Ponorogo
Tari Kecak Bali
Tari Suanggi Kalimantan
Tari Saman Kepulauan Riau

SOAL PRE TEST

NAMA: Andi Mulyana KELAS: 11/c ABSEN: 11

A. SOAL PILIHAN GANDA

1. Tari zapin merupakan tari dari daerah....

a. Gorontalo
 b. Jawa Barat
 c. Riau
 d. Kalimantan Barat

2. Setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai tari daerah. Tari yang berasal dari Bali yaitu tari

a. Tari Pakarena
 b. Tari Caci
 c. Tari Kecak
 d. Tari Kabasaran

3. Perhatikan daftar nama tari berikut!

1) Tari Jaipong
 2) Tari Malemang
 3) Tari Gambyong
 4) Tari Reog Ponorogo

Nama tari yang termasuk tari daerah jawa ditunjukkan oleh nomor....

a. 1 dan 2
 b. 1,3 dan 4
 c. 2, 3 dan 4
 d. 2 dan 3

4. Tari yang berasal dari Jawa Timur dan dikenal dengan penggunaan topeng besar berbentuk kepala singa merupakan tari....

a. Tari Serimpi
 b. Tari Gambyong
 c. Tari Reog Ponorogo
 d. Tari Blantek

5. Indonesia memiliki beragam tari tradisional. Salah satu di antaranya adalah Tari Caci yang berasal dari

a. Nusa Tenggara Barat
 b. Nusa Tenggara Timur
 c. Bali
 d. Sulawesi Selatan

B. JAWABAN BENAR DAN SALAH

Berilah tanda centang (✓) pada pertanyaan yang sesuai!

NO	Pernyataan	Benar	Salah
1	Tari Piring berasal dari Sumatra Barat dan menggunakan properti berupa piring.	✓	
2	Tari jaipong berasal dari daerah bali		✓
3	Tari Saman berasal dari Aceh dan biasanya ditampilkan secara berkelompok dengan gerakan yang kompak.	✓	

C. SOAL MENJODOHKAN

Perhatikan gambar peta Indonesia berikut. Tariklah garis dari nama daerah pada peta ke nama tari daerah yang sesuai!

Tari Jaipong Tari Saman Tari Suanggi Tari Kecak

D. SOAL URAIAN

1. Sebutkan minimal tiga nama tari daerah yang berasal dari Kalimantan!

Tari Bayung, Tari Sambyang, dan Tari Serimpi

2. Di Pulau Jawa terdapat berbagai jenis tari daerah. Sebutkan nama tari daerah yang berasal dari Jawa?

Jawab: Reog Ponorogo dan Kuda Lumping

3. Sebutkan minimal lima nama tari daerah yang kamu ketahui beserta daerah asalnya!

Sawari, Utsaki, Kuda Lumping, Jati M, Jati G
Pondok, Kuda Lumping

Lampiran 15 : Hasil Posttest

SOAL POST TEST

NAMA: Zaido. Elhasanaga KELAS: 4C ABSEN: 36

A. SOAL PILIHAN GANDA

1. Tari zapin merupakan tarian dari daerah....
 a. Gorontalo
 b. Jawa Barat
 c. Riau
 d. Kalimantan Barat

2. Setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai tarian daerah. Tarian yang berasal dari Bali yaitu tari
 a. Tari Pakarena
 b. Tari Caci
 c. Tari Kecak
 d. Tari Kabasaran

3. Perhatikan daftar nama tarian berikut!
 1) Tari Jaipong
 2) Tari Malemang
 3) Tari Gambyong
 4) Tari Reog Ponorogo

Nama tarian yang termasuk tarian daerah Jawa ditunjukkan oleh nomor....
 a. 1 dan 2
 b. 1,3 dan 4
 c. 2, 3 dan 4
 d. 2 dan 3

4. Tari yang berasal dari Jawa Timur dan dikenal dengan penggunaan topeng besar berbentuk kepala singa merupakan tari....
 a. Tari Serimpi
 b. Tari Gambyong
 c. Tari Reog Ponorogo
 d. Tari Blantek

5. Indonesia memiliki beragam tarian tradisional. Salah satu di antaranya adalah Tari Caci yang berasal dari
 a. Nusa Tenggara Barat
 b. Nusa Tenggara Timur
 c. Bali
 d. Sulawesi Selatan

B. JAWABAN BENAR DAN SALAH
 Berilah tanda centang (✓) pada pertanyaan yang sesuai!

NO	Pernyataan	Benar	Salah
1	Tari Piring berasal dari Sumatra Barat dan menggunakan properti berupa piring.	✓	✗
2	Tari jaipong berasal dari daerah Bali		✗
3	Tari Saman berasal dari Aceh dan biasanya ditampilkan secara berkelompok dengan gerakan yang kompak.	✓	

C. SOAL MENJODOHKAN
 Perhatikan gambar peta Indonesia berikut. Tariklah garis dari nama daerah pada peta ke nama tarian daerah yang sesuai!

Tari Jaipong Tari Saman Tari Suanggi Tari Kecak

D. SOAL URAIAN

1. Sebutkan minimal tiga nama tarian daerah yang berasal dari Kalimantan!
 Tari Mahang
 Tari Paksi
 Tari Paksa

2. Di Pulau Jawa terdapat berbagai jenis tarian daerah. Sebutkan nama tarian daerah yang berasal dari Jawa?
 Tari Jaipong
 Tari Reog Ponorogo
 Gambyong

3. Sebutkan minimal lima nama tarian daerah yang kamu ketahui beserta daerah asalnya!
 Serimpi dari Yogyakarta
 Jaipong dari Jawa Tengah
 Reog Ponorogo dari Jawa Timur
 Caklek dari Banten
 Caci dari Nusa Tenggara Timur

SOAL POST TEST

NAMA: Vanesa Q.k KELAS: 4C ABSEN: 35

A. SOAL PILIHAN GANDA

1. Tari zapin merupakan tarian dari daerah....
 a. Gorontalo
 b. Jawa Barat
 c. Riau
 d. Kalimantan Barat

2. Setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai tarian daerah. Tarian yang berasal dari Bali yaitu tari
 a. Tari Pakarena
 b. Tari Caci
 c. Tari Kecak
 d. Tari Kabasaran

3. Perhatikan daftar nama tarian berikut!
 1) Tari Jaipong
 2) Tari Malemang
 3) Tari Gambyong
 4) Tari Reog Ponorogo

Nama tarian yang termasuk tarian daerah Jawa ditunjukkan oleh nomor....
 a. 1 dan 2
 b. 1,3 dan 4
 c. 2, 3 dan 4
 d. 2 dan 3

4. Tari yang berasal dari Jawa Timur dan dikenal dengan penggunaan topeng besar berbentuk kepala singa merupakan tari....
 a. Tari Serimpi
 b. Tari Gambyong
 c. Tari Reog Ponorogo
 d. Tari Blantek

5. Indonesia memiliki beragam tarian tradisional. Salah satu di antaranya adalah Tari Caci yang berasal dari
 a. Nusa Tenggara Barat
 b. Nusa Tenggara Timur
 c. Bali
 d. Sulawesi Selatan

B. JAWABAN BENAR DAN SALAH
 Berilah tanda centang (✓) pada pertanyaan yang sesuai!

NO	Pernyataan	Benar	Salah
1	Tari Piring berasal dari Sumatra Barat dan menggunakan properti berupa piring.	✓	
2	Tari jaipong berasal dari daerah Bali		✓
3	Tari Saman berasal dari Aceh dan biasanya ditampilkan secara berkelompok dengan gerakan yang kompak.	✓	

C. SOAL MENJODOHKAN
 Perhatikan gambar peta Indonesia berikut. Tariklah garis dari nama daerah pada peta ke nama tarian daerah yang sesuai!

Tari Jaipong Tari Saman Tari Suanggi Tari Kecak

D. SOAL URAIAN

1. Sebutkan minimal tiga nama tarian daerah yang berasal dari Kalimantan!
 Tari Mahang
 Tari Paksi
 Tari Paksa

2. Di Pulau Jawa terdapat berbagai jenis tarian daerah. Sebutkan nama tarian daerah yang berasal dari Jawa?
 Tari Jaipong
 Tari Reog Ponorogo
 Gambyong

3. Sebutkan minimal lima nama tarian daerah yang kamu ketahui beserta daerah asalnya!
 Serimpi dari Yogyakarta
 Jaipong dari Jawa Tengah
 Reog Ponorogo dari Jawa Timur
 Caklek dari Banten
 Caci dari Nusa Tenggara Timur

Lampiran 16 : Dokumentasi

Observasi



Wawancara



Dok: Laili, 25 September 2025

Pelaksanaan Pretest



Dok: Laili, 26 Januari 2026

Implementasi media pembelajaran



Dok: Laili, 29 Januari 2026

Pelaksanaan Posttest



Dok: Laili, 2 Februari 2026

Lampiran 17 : Sertifikat Bebas Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/04/2026

diberikan kepada:

Nama : Laili Muammaroh
NIM : 220103110029
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Lagu Untuk Meningkatkan Pengetahuan Materi Keragaman Tarian Daerah Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Kota Batu

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.





Malang, 15 April 2026
 a.n. Bekan
 Ketua,

Widyandah Mala Rohmana, M.Pd

BIODATA MAHASISWA

Nama : Laili Muammaroh

NIM : 220103110029

Tempat, Tanggal Lahir : Bangkalan, 06 Oktober 2005

Proram Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Gibugan Desa Banyoning Laok
Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan

No. WhatshApp : 085854559219

E-mail : muammaroh22@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK Roudlatul Ulum
MI Roudlatul Ulum
SMP Salafiyah Sa'idiyah
MA Salafiyah Sa'idiyah
S-1 PGMI UIN Malang