



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF VIDEO BELARA PADA MATERI BERNYANYI LAGU DAERAH SEKOLAH DASAR

**Ilma Siti Salamah<sup>1\*</sup>, Prihantini<sup>1</sup>, Uus Kusnadi<sup>1</sup>, Kuswanto<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

## Abstrak

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya dan lagu daerah yang berbeda-beda. Namun peserta didik memiliki kesulitan dalam menyanyikan lagu daerah karena belum memahami teknik bernyanyi, bahasa dari lirik terlalu sulit untuk dinyanyikan oleh siswa karena belum ada media penunjang dalam belajar bernyanyi sehingga lagu daerah kurang diminati oleh peserta didik. Media berbasis teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam pelaksanaan pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu, mengembangkan media video BELARA untuk memudahkan siswa dalam bernyanyi lagu daerah. Metode penelitian menerapkan *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Perancangan media dilakukan mulai dari merancang *storyboard*, mendesain, dan mengedit video BELARA. Media yang dikembangkan didalamnya terdapat lagu Tokecang dan Cing Cangkeling yang berasal dari Jawa Barat. Dengan adanya media video interaktif BELARA ini dapat memudahkan dan meningkatkan minat siswa dalam menyanyikan lagu daerah.



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

## OPEN ACCESS

e-ISSN 2597-4122

(Online)

p-ISSN 2581-1800

(Print)

## \*Correspondence:

Ilma Siti Salamah

[ilmastslmh@gmail.com](mailto:ilmastslmh@gmail.com)

[il.com](http://il.com)

**Received:** 22-03-2024

**Accepted:** 01-08-2024

**Published:** 16-08-2024

DOI

<http://dx.doi.org/10.30>

[651/else.v8i2.22163](http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.22163)

**Kata Kunci:** Lagu daerah; bernyanyi; siswa sekolah dasar.

## Abstract

Indonesia is a country that has a diversity of different cultures and regional songs. However, students have difficulty singing regional songs because they do not understand singing techniques, the language of the lyrics is too difficult for students to sing because there is no supporting media in learning to sing so regional songs are less popular with students. Technology-based media can be used as a means of implementing learning. The aim of this research is to develop BELARA video media to make it easier for students to sing regional songs. The research method applies Design and Development (D&D) with the ADDIE model which includes 5 stages, namely, Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Media design is carried out starting from designing storyboards, designing and editing BELARA videos. The media developed includes the songs Tokecang and Cing Cangkeling which originate from West Java. With the interactive video media BELARA, it can facilitate and increase students' interest in singing regional songs.

**Keywords:** Folk songs; singing; elementary school students.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bentuk fisik atau non-fisik yang dirancang untuk berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi pembelajaran (Hamka & Effendi, 2019). Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Nurfadhillah, 2021). Siswa perlu berpartisipasi aktif agar pembelajaran berhasil. Selain itu juga Guru harus memiliki stimulus baik berupa variasi metode atau media belajar yang sesuai (Putri, 2024). Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan optimal (Sapriyah, 2019). Media memiliki dampak positif sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas maupun sebagai metode utama pembelajaran tatap muka (Hasan et al., 2020).

Penggunaan media konkret dalam pembelajaran dapat berguna untuk membantu perkembangan pengetahuan siswa. Hal tersebut didukung oleh teori perkembangan kognitif pada anak menurut Jean Piaget, pada tahap ketiga dari teori perkembangan mentalnya adalah tahap operasi konkret (*concrete operational stage*). Tahap tersebut ditujukan untuk anak yang berada pada usia 7-12 tahun, ketika tahap transisi dimulai yang dimana anak sudah dapat diajarkan untuk berfikir dengan menggunakan logika, tetapi masih dengan bantuan benda-benda konkret (Rizqiyati et al., 2023). Sehingga berdasarkan teori tersebut siswa dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan media konkret untuk membantu perkembangan pengetahuannya. Penggunaan media memiliki manfaat, seperti dapat menyederhanakan materi, mengurangi verbalistis, menyamakan persepsi, dan efektif (Lukman et al., 2019).

*Technological pedagogical content knowledge* (TPACK) merupakan salah satu jenis pengetahuan baru yang harus dimiliki guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dengan baik (Mishra & Koehler, 2006). Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)

perlu diintegrasikan ke dalam pembelajaran di abad ke-21 karena ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang secara cepat. Teknologi ini menggabungkan dunia yang terpisah secara geografis menjadi tanpa batas (Murniayudi et al., 2018). Guru tidak hanya memiliki kemampuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis atau konten dalam pembelajaran, tetapi guru juga perlu mengoperasikan teknologi untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan era 4.0. Teknologi sangat penting untuk masa kini dan masa mendatang. Kondisi tersebut mewajibkan guru untuk menguasai dan mengembangkan kemampuan teknologinya. Guru harus mampu menggunakan teknologi saat ini untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Irfani et al., 2021). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media tidak hanya dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa, tetapi juga dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siswa (Larasati & Widyasari, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah et al., 2017) dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik terdapat keterbatasan materi not yang ada dalam buku paket, guru menghadapi kesulitan dalam mengajarkan not lagu, guru menghadapi kesulitan mengucapkan lirik lagu dalam bahasa daerah, tidak mengetahui arti dan maksud dari lagu karena guru tidak berasal dari daerah asal lagu dan tidak ada penjelasan tentang lagu di dalam buku, dan guru lupa atau tidak tahu nada lagu daerah yang akan dinyanyikan.

Data dari hasil penelitian Simatupang, (2015) Faktor internal dan eksternal berkontribusi pada kurangnya minat peserta didik terhadap lagu daerah. Faktor internal yang berasal dari peserta didik yang lebih tertarik pada lagu pop dan dangdut, tidak memiliki bakat menyanyi, dan merasa sulit mempelajari lagu daerah dari segi syair dan melodi. Faktor eksternal yang berasal dari guru yang tidak memberikan motivasi yang cukup untuk pengenalan dan pemahaman lagu daerah. Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap lagu daerah lebih rendah daripada lagu pop. Ditunjukkan oleh hasil penelitian (Gu et al.,

2022) bahwa jumlah persentase siswa yang menyukai lagu daerah dibawah 50% dengan total skornya 36,24% dan yang menyukai lagu pop di atas 50% dengan total skornya 94%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap lagu daerah masih dikatakan kurang.

Penggunaan alat bantu pembelajaran memang sangat diperlukan, namun media yang berkaitan budaya khususnya lagu daerah sangat minim. Oleh karena itu, peneliti kemudian mengembangkan media yang memungkinkan guru menyampaikan materi sebanyak-banyaknya dan siswa tidak terlalu cepat bosan karena media ini dibuat dengan adanya pengintegrasian media teknologi dengan menciptakan media interaktif berbasis video Bernyanyi Lagu Daerah (BELARA). Penelitian yang dilakukan oleh Safira & Batubara, (2021) Media pembelajaran video interaktif sangat membantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran, media ini juga sifatnya praktis dan mudah digunakan oleh siswa dan bisa di tonton berulang-ulang.

Media yang dikembangkan merupakan media yang didalamnya berisi video interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media penyampaian pesan antara pendidik dengan peserta didik, yang memungkinkan terjadinya komunikasi antara manusia dan teknologi yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja (Sasahan et al., 2017). Video interaktif yang dibuat didalamnya mengembangkan teknik bernyanyi lagu daerah, yang menjadi kebaruan dalam media adalah didalam video interaktif ini nantinya akan ada olah vokal terlebih dahulu, memahami lirik lagu dan makna lirik lagu, teknik bernyanyi lagu daerah, menyanyikan lagu daerah per bait secara berulang yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan lirik dan nada lagu yang dilakukan secara interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah menyanyikan lagu daerah. Video dikatakan interaktif apabila melibatkan interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media, sehingga siswa tidak hanya menonton atau mendengarkan materi di dalamnya, video tersebut dianggap interaktif (Ariawan & Sutaya, 2017).

## METODE PENELITIAN

Pengembangan media menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Menurut (Richey & Klein, 2007) Model penelitian ini adalah studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi proses. Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan yaitu menggunakan model ADDIE karena setiap tahap model ini mampu mendukung proses penelitian yang akan dilakukan. Prosedur penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Instrumen yang digunakan yaitu Observasi, Angket Validasi Ahli, dan Angket Respon Pengguna. Subjek penelitian yang digunakan yaitu validator ahli media, validator ahli materi, guru kelas V dan Siswa kelas V sebanyak 20 siswa. Penelitian dilakukan pada hari Rabu, 13 Desember 2023. Data yang diperoleh dari validasi kemudian dianalisis menggunakan skala likert dengan rumus berikut.

$$X = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata-rata nilai

$\sum X$  = Jumlah nilai yang dimiliki subjek

$N$  = Banyaknya subjek yang memiliki nilai

**Tabel 1. Kriteria Insterpretasi Skor**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi data	Keterangan
76% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak/sangat valid, tidak perlu direvisi
51% - 75%	Baik	Layak/valid, tidak perlu direvisi
26% - 50%	Cukup	Cukup layak/cukup valid, perlu direvisi
0% - 25%	Kurang	Tidak layak/tidak valid, perlu direvisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan media dilakukan mengacu pada kebutuhan siswa dengan melakukan analisis yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Pada kegiatan ini peneliti menganalisis kurikulum berdasarkan hasil analisis kurikulum merdeka yakni pembelajaran seni musik materi bernyanyi lagu daerah terdapat Capaian Pembelajaran (CP) yaitu "Peserta didik dapat mengetahui dan menerapkan teknik vokal yang baik dalam menyanyikan lagu" (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Kemudian peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik yang meliputi aspek kultural, gaya belajar, motivasi belajar, minat siswa. Menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran seni musik yakni Guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran mengenai materi lagu daerah yang diharapkan dapat memudahkan siswa untuk bernyanyi lagu daerah.

Selanjutnya melakukan analisis permasalahan atau hambatan yang terjadi dalam pembelajaran seni musik khususnya pada materi lagu daerah yakni guru tidak menggunakan media pembelajaran yang konkret dan hanya memanfaatkan buku bacaan saja dan dengan menggunakan metode yang konvensional terkhusus untuk mengajarkan bernyanyi lagu daerah kepada siswa. Selain itu lagu daerah saat ini kurang diminati oleh peserta didik sekolah dasar, mereka lebih tertarik dengan lagu pop dibandingkan dengan lagu daerah padahal lagu daerah ini sangat penting pula untuk dinyanyikan karena didalamnya terdapat makna dan pesan moral yang dapat diimpelentasikan kedalam kehidupan peserta didik. Mengacu pada hasil analisis yang dilakukan kemudian membuat storyboard, langkah pembuatan dan desain untuk merancang produk atau media yang dikembangkan.

### a. Storyboard

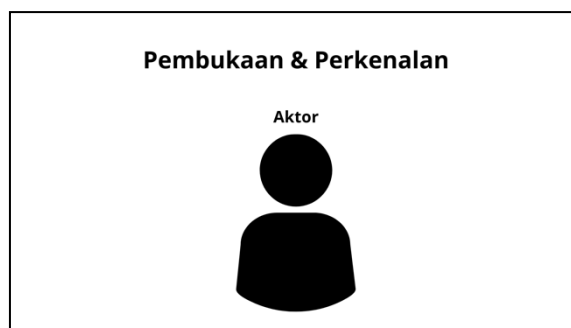
1. Tampilan Judul lagu dan Asal Lagu Daerah menggunakan Backsound "Tring"



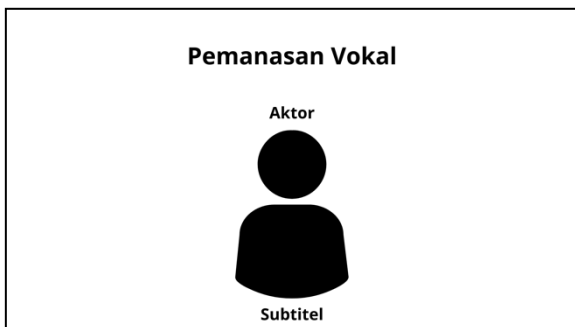
2. Tampilan Opening video BELARA diiringi Backsound "Welcome To BELARA (Bernyanyi Lagu Daerah)" Dengan menggunakan iringan musik dari piano



3. Tampilan Pembukaan dan Perkenalan video BELARA dan tujuan video BELARA diiringi Instrumen lagu "Sugar Cookie"



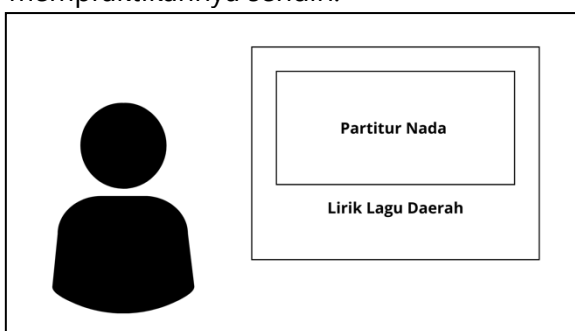
4. Tampilan Pemanasan Vokal dengan variasi yang beragam dalam setiap videonya dan penjelasan mengenai tujuan dari olah vokal diiringi instrumen piano untuk mengiringi olah vokal dan metronome 100 BPM



5. Tampilan Pengenalan lagu daerah dan pemahaman arti atau makna lirik lagu daerah dan pesan moral dalam lagu daerah diiringi Instrumen lagu "Sugar Cookie"



6. Tampilan menyanyikan lagu daerah dengan menampilkan partiture nada dilakukan secara berulang-ulang menggunakan vokal sesuai dengan tingkat kerumitan nada per baris nya dengan diiringi instrumen. Setelah beberapa kali pengulangan selanjutnya terdapat instrumen lagu daerah tanpa menggunakan vokal yang nantinya anak dapat mempraktikkannya sendiri.



7. Tampilan Closing dengan Jargon video BELARA yakni "BELARA : Suara Kita Wariskan Budaya"

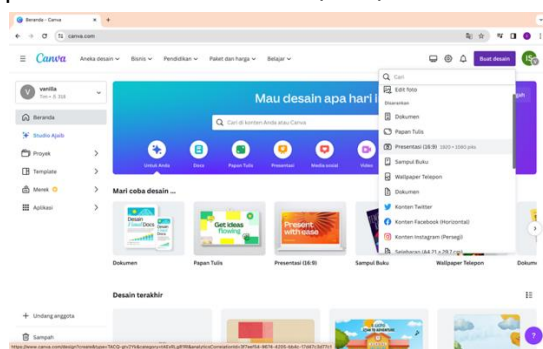


8. Tampilan penutup video BELARA

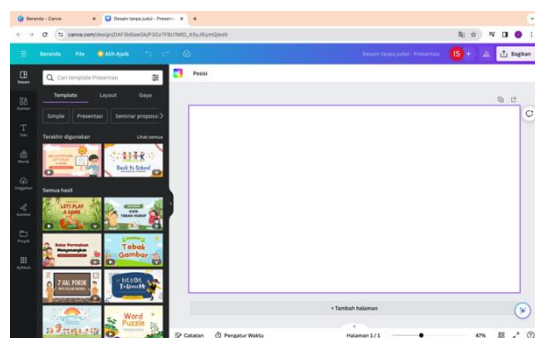


**b. Langkah Pembuatan Media Interaktif Video BELARA**

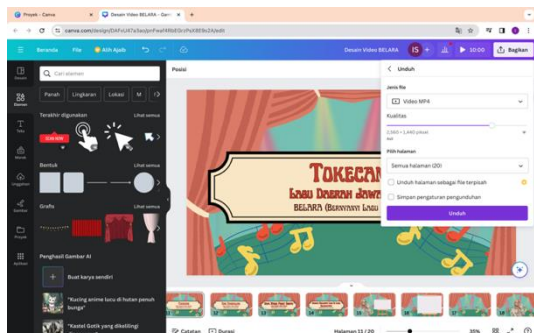
1. Buka aplikasi canva, lalu klik kolom "Buat Desain" yang ada di atas kanan. Kemudian pilih ukuran "Presentasi (16:9)"



2. Setelah di klik maka akan muncul halaman untuk membuat desain, buat desain yang diinginkan dan disesuaikan dengan tema video BELARA.



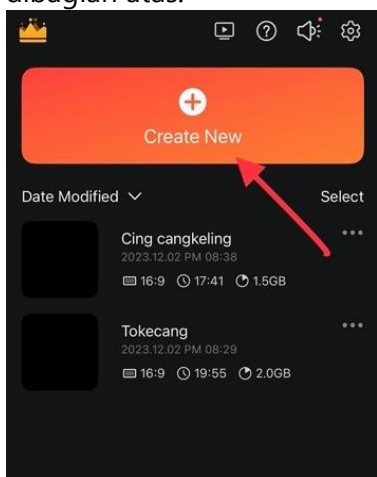
- Setelah desain selesai lalu download hasil desain background untuk video BELARA dengan jenis file "Video MP4" lalu klik "Unduh".



- Buatlah rekaman video sesuai dengan materi yang sudah ditentukan.



- Setelah download background dan take video, buka aplikasi Kine Master kemudian klik ikon "Create New" yang berwarna oren di bagian atas.



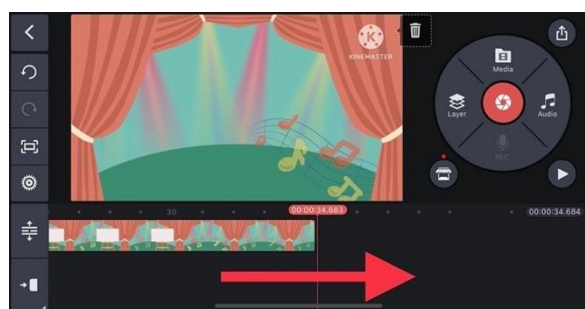
- Setelah klik ikon "Create New" yang berwarna oren di bagian atas, lalu akan muncul pilihan ratio, untuk video BELARA pilih ukuran ratio video 16:9 dan klik "Create".



- Setelah diklik muncul halaman dan terdapat ikon "Media" untuk menambahkan foto/video untuk background, klik ikon tersebut lalu pilih background yang sudah di download.



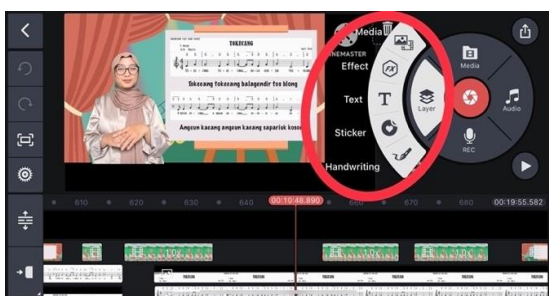
- Setelah memilih background, Tarik ke arah kanan untuk memperlebar background.



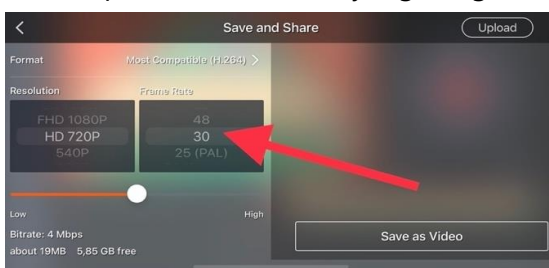
- Setelah itu klik ikon "Layer" kemudian pilih "Media" untuk menambahkan video, masukan video yang sudah di take secara berurutan.



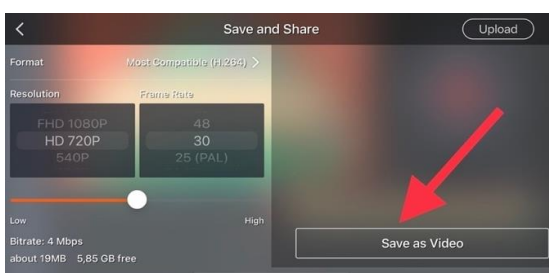
10. Setelah seluruh video di tambahkan, maka kita bisa mengedit dan menyesuaikan dengan kebutuhan video, kita bisa menambahkan foto, teks atau elemen lainnya dengan cara klik "layer" lalu pilih ikon media, effect, teks, stiker, dan handwriting disesuaikan dengan kebutuhan video kita.



11. Setelah semua video selesai di edit lalu klik icon di kanan atas untuk menyimpan hasil editan, pilih resolusi video yang diinginkan.



12. Setelah memilih resolusi video, klik ikon "Save as Video" yang berada di kanan bawah, kemudian tunggu sampai hasil download selesai.



### c. Hasil Rancangan Produk

Pembuatan *background* video BELARA dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran rasio 16:9 dengan tema panggung pentas seni. Warna latar yang dipilih adalah warna hijau toska, kemudian ditambahkan elemen curtain atau tirai motif garis-garis dibagian kanan, kiri, dan atas yang berwarna merah ke orenan dan Salem, terdapat elemen lampu sorot panggung yang diletakan diatas berwarna merah dan kuning berjumlah empat, dan terdapat elemen not balok yang disimpan dibagian kanan dan kiri (tengah dikosongkan untuk tempat menyimpan video) yang berwarna merah dan kuning elemen ini dibuat bergerak dengan menggunakan animasi timbul.

- Tampilan pembukaan video BELARA



- Tampilan inti video BELARA



- Tampilan pengenalan lirik lagu



- Tampilan penutup



Teks yang digunakan menggunakan gaya huruf *art nuvo* untuk teks judul lagu menggunakan ukuran 150, teks penutup berukuran 120, dan teks lagu daerah Jawa Barat berukuran 80 berwarna merah dengan efek huruf kerangka berwarna merah tua, sedangkan untuk teks BELARA menggunakan ukuran 54,7 dengan berwarna coklat. Warna baju dan kerudung yang dipakai oleh artis pada video yakni warna coklat. Alasan memakai warna baju tersebut karena *matching*/selaras dengan warna background. Warna-warna yang dipilih pada tampilan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai dan tertarik terhadap warna-warna terang. Didukung oleh pernyataan Purnama, (2010) bahwa pemilihan pewarnaan yang sesuai dapat mendukung suatu pesan atau informasi tersampaikan dengan baik.

Langkah selanjutnya setelah membuat desain adalah mengedit video yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk menggabungkan seluruh video dan disesuaikan dengan background yang telah didesain dan instrumen musik yang akan digunakan. Untuk opening BELARA menggunakan volume vokal 130 dan instrumen lagu 48, *backsound* sugar cookie menggunakan volume 12, instrumen lagu daerah menggunakan volume 29 dengan volume vokal 170, dan seluruh video menggunakan volume 170. Dalam proses pengeditan video peneliti menambahkan teks dan gambar disetiap bagian video seperti teks pemanasan vokal dengan

ukuran, lirik lagu, arti lirik lagu, dan makna/pesan moral lagu.

Setelah media video BELARA selesai di edit selanjutnya media di *save* dengan format "*Most Compatible (H.264)*", dengan resolusi HD 720P *frame rate* 30. Durasi video BELARA tokecang 19 menit 56 detik dengan ukuran penyimpanan 1,27 GB dan video BELARA Cing Cangkeling berdurasi 17 menit 42 detik dengan ukuran penyimpanan 1,13 GB. Setelah desain dan hasil edit selesai selanjutnya diuji kelayakan dari produk yang dikembangkan yang kemudian diimplementasikan untuk mengetahui respon pengguna.

#### d. Hasil Validasi Ahli

- Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase (%)
1	Visual	28	26	92,9%
2	Audio	36	35	97,2%
3	Penggunaan dan Pelaksanaan Media	28	25	89,3%
<b>Jumlah</b>				93,5%

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Media

Secara keseluruhan penilaian media interaktif video BELARA memperoleh persentase 93,5% jika dikategorikan dalam kriteria validasi media interaktif video BELARA ini termasuk pada kategori "**Sangat Baik**" untuk implementasikan sebagai media pembelajaran pada materi Lagu Daerah di Sekolah Dasar.

- Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase (%)
1	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	12	12	100%
2	Isi Materi	56	50	97,2%
<b>Jumlah</b>				91,2 %

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

Secara keseluruhan penilaian media interaktif video BELARA memperoleh persentase



91,2% jika dikategorikan dalam kriteria validasi media interaktif video BELARA ini termasuk pada kategori **"Sangat Baik"** untuk implementasi sebagai media pembelajaran pada materi Lagu Daerah di kelas V Sekolah Dasar. Terdapat saran dan masukan dari ahli media dan materi yaitu menambahkan instrumen untuk pengukuran keterampilan siswa yang berisi mengenai kemandirian siswa dalam bernyanyi lagu daerah dengan menggunakan Media interaktif video BELARA, kemudian fitur motion picture atau motion grafis dan vitur grafi lainnya belum dimanfaatkan secara optimal. Selain itu penggunaan warna-warna untuk mempertegas informasi juga belum diterapkan seperti berkaitan dengan notasi lagu.

#### e. Hasil Uji Coba Media Interaktif Video BELARA

Uji Coba ini merupakan tahap implementasi media untuk mengetahui respon dari pengguna yaitu 1 orang guru kelas V dan 20 orang siswa kelas V terhadap media interaktif video BELARA. Implementasi dilakukan pada hari Rabu, 13 Desember 2023. Penelitian berlangsung diawali dengan memberikan pengarahan dan petunjuk kepada siswa terkait media video BELARA yang akan ditayangkan, kemudian peneliti menayangkan video BELARA dengan memakai Proyektor. Setelah menonton video BELARA peserta didik mencoba untuk menyanyikan lagu daerah dan dinilai keterampilan bernyanyinya menggunakan angket keterampilan bernyanyi siswa. Setelah itu seluruh siswa dan pendidik mengisi angket yang diberikan. Respon pendidik dan peserta didik akan dijelaskan lebih lengkap sebagai berikut.

##### • Hasil Respon Pendidik

No	Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase (%)
1	Penyajian Materi	44	41	93,2%
2	Tampilan Media	16	16	100%
3	Penggunaan dan	28	24	85,7%

	Pelaksanaan Media			
<b>Jumlah</b>				92,05%

Dengan demikian, akumulasi akhir nilai penilaian dari satu orang guru terhadap aspek penyajian materi, tampilan media, dan penggunaan dan pelaksanaan media yang telah dikembangkan oleh peneliti mencapai persentase 92,05% termasuk kedalam kategori interpretasi **"Sangat Baik"**. Terdapat pertanyaan pilihan ganda juga yang menilai mengenai kelayakan media interaktif video BELARA untuk digunakan dalam pembelajaran seni musik disekolah dasar, respon yang dipilih oleh guru adalah layak untuk digunakan pada pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

##### • Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	SK (1)	K (2)	B (3)	SB (4)	Modus
1	Penyajian Materi	0	16	88	76	3
2	Tampilan Media	0	2	54	64	4
3	Penggunaan dan Pelaksanaan Media	0	11	62	27	3
<b>Keseluruhan</b>		<b>0</b>	<b>29</b>	<b>204</b>	<b>167</b>	<b>(3)</b>
<b>Persentase</b>			<b>7,25 %</b>	<b>51%</b>	<b>41,7 5%</b>	

Dengan demikian, secara keseluruhan peserta didik berkecenderungan (modus) memilih jawaban dengan kriteria baik yaitu sebanyak 204 butir dengan presentase 51%. Terdapat pertanyaan pilihan ganda juga yang menilai mengenai kemudahan praktik media interaktif video BELARA, peserta didik sebanyak 9 orang memilih jawaban "sangat mudah", sebanyak 8 orang memilih "mudah" dan sebanyak 3 orang memilih jawaban "cukup mudah". Kecenderungan (modus) pada pertanyaan ini peserta didik memilih jawaban "sangat mudah. Kemudian terdapat pertanyaan pilihan ganda yang menilai mengenai kesan setelah menonton 2 video BELARA yang menyanyikan lagu daerah dari Jawa Barat yang berjudul Tokecang dan Cing

cangkeling, peserta didik sebanyak 14 orang memilih jawaban "Lagu tokecang lebih mudah dinyanyikan dari pada lagu cing cangkeling" dan sebanyak 6 orang memilih jawaban "Lagu tokecang dan lagu cing cangkeling mudah dinyanyikan. Dari hasil tersebut dapat diketahui kecenderungan (modus) pada pertanyaan ini adalah "lagu tokecang lebih mudah dinyanyikan dari pada lagu cing cangkeling".

### KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video interaktif BELARA (Bernyanyi Lagu Daerah) yang difokuskan pada berlatih untuk menyanyikan lagu daerah secara interaktif agar siswa dapat belajar lagu daerah dengan menggunakan video. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pembuatan media video belara melewati 5 tahap pengembangan menggunakan metode ADDIE yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Impelementasi dan Evaluasi. Perancangan media dilaksanakan dengan sedemikian rupa mulai dari membuat storyboard, mendesain dan mengedit video interaktif BELARA terhadap materi Bernyanyi lagu daerah di sekolah dasar.

Saran kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan uji coba secara luas dengan melibatkan banyak siswa dan banyak sekolah, kemudian diharapkan dapat membuat media video BELARA dengan lagu daerah lainnya tidak hanya dari daerah Jawa Barat.

### DAFTAR PUSTAKA

Ariawan, K. U. , & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik untuk kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *https://doi.org/10.23887/jptk-Undiksha.V14i2.11107*, 14(2), 199–209.

Fauziah, S., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2017). Aplikasi belajar bernyanyi dan menghafal lagu-lagu daerah untuk siswa sekolah dasar berbasis website. *EProceedings of Applied Science*, 3(3).

Gu, M. R. B., Dopo, F., & Wara, S. R. I. (2022). Analisis Minat Siswa Terhadap Lagu Daerah Bajawa Ngada pada Siswa Kelas VIII di SMP Citra Bakti. *Jurnal Citra Pendidikan*. *https://doi.org/10.38048/Jcp.V2i1.389*, 2(1), 119–129.

Hamka, D. , & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*. *https://doi.org/10.24014/Jnsi.V2i1.7111*, 2(1), 19–33.

Hasan, M. , Supatminingsih, T. , MUSTARI, M. , Ahmad, M. , RIJAL, S. , & Ma'ruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*. *https://doi.org/10.13189/Ujer.2020.082632*, 8(12B), 8274–8281.

Irfani, D. , Hapsari, S. , & Fahmi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. *https://doi.org/10.24853/Fbc.7.1.51-60*, 7(1), 51–60.

Kemendikbud dan Kebudayaan. (2022). *Buku Saku Merdeka Belajar*. Balai Pustaka.

Larasati, N. I. , & Widyasari, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Di tinjau Dari Gaya Belajar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. *https://doi.org/10.24853/Fbc.7.1.45-50*, 7(1), 45–50.

Lukman, A. , Hayati, D. K. , & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. *https://doi.org/10.32332/Elementary.V5i2.1750*, 5(2), 153.

- Mishra, P. , & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. . *Teachers College Record*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>, 108(6), 1017.
- Murniyayudi, H. , Mustadi, A. , & Jerusalem, M. A. (2018). Reciprocal Teaching: Sebuah Inovasi Pembelajaran Abad 21 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pgsd. . *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25273/Pe.V8i2.3308>, 8(2), 173.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. (Resa Awahita, Ed.; Juni 2021). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Purnama, S. (2010). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. <https://doi.org/10.14421/Albidayah.V2i1.102>, 2(1).
- Putri, F. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG FAUNA IPA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI MIS IKHWANUL MUSLIMIN TEMBUNG. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. <http://dx.doi.org/10.30651/Else.V8i2.22575> , 8(2).
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues*. Mahwah. . Lawrence Erlbaum Associates.
- Rizqiyati, I. , Wardani, A. , Fadholi, Z. R. , & Dewi, N. R. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. (Vol. 6, pp. 634-638). In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* , 6, 634–638.
- Safira, D. , & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembena Kelas V MI/SD. *EduBase*. <https://doi.org/10.47453/Edubase.V2i2.391>, 2(2), 69–77.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sasahan, E. Y. , Oktova, R. , & IRN, O. O. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif tentang optika berbasis android menggunakan perangkat lunak Ispring Suite 7.0 untuk mahasiswa S-1 Pendidikan Fisika pada pokok bahasan interferensi cahaya. In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*. <https://doi.org/10.20961/Prosidingsnfa.V2i0.16364>, 2, 52–61.
- Simatupang, I. B. (2015). *Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Minat Peserta Didik Kelas XI Terhadap Lagu Daerah di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo*.