

# Pengembangan Lagu Kreasi Berbasis Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Sudirman Ambarawa

Yolanda Efrita Lois<sup>1</sup>, Theresia Sri Rahayu<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received Oct 17, 2022

Revised Nov 07, 2022

Accepted Nov 21, 2022

### Keywords:

Lagu;  
Media pembelajaran;  
Minat belajar;  
Video.

## ABSTRACT

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk lagu kreasi berbasis video ditinjau dari segi kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini berfokus pada materi alat gerak manusia kelas V SD. Teknik pengumpulan data yang digunakan yang digunakan adalah validasi dan angket. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Kevalidan media pembelajaran lagu kreasi berbasis video dari ahli media sebesar 87,13% dengan kategori "Sangat Tinggi", serta hasil ahli materi sebesar 78,75% dengan kategori "Tinggi". Kepraktisan penggunaan media pembelajaran lagu kreasi berbasis video ditunjukkan dengan angket respon peserta didik sebesar 92,6% dengan kategori "Sangat Tinggi" dan angket respon guru sebesar 84% dengan kategori "Sangat Tinggi". Minat belajar peserta didik ditunjukkan melalui angket minat belajar dengan hasil 86,88% dengan kategori "Sangat Tinggi". Dari hasil data yang diperoleh, disimpulkan bahwa media pembelajaran lagu kreasi berbasis video valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran kelas V SD pada materi alat gerak manusia, serta menunjukkan bahwa peserta didik berminat dalam menggunakan media pembelajaran lagu kreasi berbasis video

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



## Corresponding Author:

Yolanda Efrita Lois,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Kristen Satya Wacana,  
L. Kartini, No. 11 A, Salatiga, Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50711, Indonesia  
Email : [yolandalois123@gmail.com](mailto:yolandalois123@gmail.com)<sup>1</sup> [theresia.rahayu@uksw.edu](mailto:theresia.rahayu@uksw.edu)<sup>2</sup>

## INTRODUCTION

Pembelajaran merupakan hal umum yang mendampingi kehidupan manusia, baik itu secara resmi maupun tidak resmi. Pembelajaran membawa manusia untuk lebih mengenal, mengetahui, memahami, bahkan menyikapi hal-hal yang sudah ada dan yang baru. Menurut (Pane,2017),pelaksanaan pembelajaran akan membawa perubahan dalam diri seseorang dalam bentuk pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami. Oleh karena itu, jika pembelajaran tidak mendatangkan perubahan yang lebih baik, dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut tidak berhasil. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang dapat

menarik minat seseorang untuk menumbuhkan rasa ingin tahunya terhadap hal yang sedang dipelajari. Maka dari itu, menarik minat seseorang amat penting untuk dilakukan pada setiap proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, minat belajar perlu dimiliki oleh semua yang menjadi bagian di dalamnya, khususnya peserta didik.

Pada saat ini di beberapa sekolah, khususnya di SD Negeri Sudirman Ambarawa, pembelajaran dilaksanakan dengan dua sistem yang masih labil dikarenakan kondisi pandemi *Covid-19* yang terjadi sejak tahun 2020. Sistem pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran daring (dalam jaringan) dan sistem pembelajaran luring (luar jaringan). Kedua sistem ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan masing-masing sekolah dengan memperhatikan situasi dan kondisi masing-masing daerah. Dampak yang terjadi akibat pelaksanaan dua sistem yang masih tidak menentu ini salah satunya adalah keresahan guru terhadap media pembelajaran yang dipersiapkan mungkin tidak sesuai dengan pelaksanaannya nanti, ketika seorang guru mempersiapkan media pembelajaran untuk pertemuan tatap muka atau luring, namun kenyataannya situasi mengharuskan sekolah melaksanakan pembelajaran daring. Hal inilah yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik karena pelaksanaan pembelajaran yang berubah-ubah, serta ketidakcocokan media pembelajaran yang digunakan. Menurut (Prihatini, 2017) minat seseorang terhadap pelajaran bisa dilihat dari kecenderungan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut. Bila seseorang mempunyai minat yang besar terhadap pelajaran tertentu, maka nilai hasil belajarnya cenderung berubah ke arah yang lebih baik. Melihat kondisi yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik ini, guru mau tidak mau dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan baik itu secara daring maupun luring, sekaligus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran beragam bentuknya, contohnya adalah media lagu, media berbasis video, media kartu, media gambar, dan sebagainya. Media pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, (Nurita, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan cocok, guru diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan untuk diberikan pada pembelajaran daring dan luring adalah media pembelajaran berbentuk lagu. Media lagu dapat digunakan dalam keadaan daring maupun luring karena penggunaannya hanya dengan bernyanyi menghafalkan lirik. Kegiatan bernyanyi adalah salah satu kegiatan yang mampu disukai oleh anak, karena dengan bernyanyi anak merasa senang. Kegiatan bernyanyi dapat membuat anak terlatih untuk mengingat lirik lagu yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan berpikir anak sehingga perkembangannya dapat berlangsung dengan baik. Selain membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, lagu juga pada umumnya lebih mudah diterima oleh anak-anak sebagai media untuk menghafal. Raditya (dalam Tyasrinestu, 2014) menyatakan bahwa eksistensi dari lagu hendaknya mempunyai fungsi dan guna dalam masyarakat dan musik sebagai media dalam menyampaikan pesan-pesan dalam liriknya. Oleh karena itu, lagu yang digunakan hendaknya dibuat untuk memberikan kesenangan dan kemudahan agar dapat membantu peserta didik menerima serta memahami pesan atau pengetahuan yang ada di dalamnya.

Tujuan penelitian ini antara lain untuk 1) Mengembangkan media lagu kreasi berbasis video sebagai media pembelajaran kelas V SD. 2) Mengetahui minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa dalam menggunakan media lagu kreasi berbasis video. 3) Mengetahui kevalidan dan kepraktisan lagu kreasi berbasis video sebagai media pembelajaran kelas V SD. Media lagu berbasis video dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada materi alat gerak manusia kelas V SD.

Perbedaan produk yang akan dikembangkan dengan media yang sebelumnya sudah ada terletak pada lagu yang dikemas dalam bentuk video animasi, oleh karena itu diharapkan dapat

lebih menarik minat peserta didik dalam memahami pengetahuan baru. Seperti yang dipaparkan (Yuanta,2020) media video merupakan sebuah bentuk media yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Peran video dalam penelitian ini adalah sebagai penyalur media yang akan dikembangkan. Media lagu berbasis video dalam penelitian ini difokuskan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi alat gerak dan indera manusia dalam Tematik 1, agar peserta didik dapat lebih meminati materi alat gerak dan indera manusia. Dalam penelitian (Firdaus,2020) memiliki hasil media video lagu layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, diharapkan pengembangan lagu kreasi berbasis video sebagai media pembelajaran pada Tema 1 “Organ Gerak Hewan dan Manusia” Subtema 2 “Manusia dan Lingkungan” kelas 5 SD dapat menjadi kebaruan dari penelitian sebelumnya.

## RESEARCH METHODOLOGY

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian R&D dipahami sebagai penelitian bertahap, penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa model, prosedur, sistem, media, maupun yang lainnya, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Haryati,2012).Penelitian ini mengembangkan produk berupa media lagu kreasi berbasis video yang harapannya dapat menarik peserta didik untuk mempelajari materi organ tubuh manusia dalam pembelajaran IPA dengan cara yang menyenangkan. Desain pengembangan yang dipakai adalah desain (Sukmadinata,2013). Model ini memiliki tahapan yang diawali dengan studi pendahuluan, diikuti tahap pengembangan, dan diakhiri dengan pengujian. Penelitian ini menghasilkan produk media lagu kreasi berbasis video yaitu media lagu ber lirik materi pelajaran IPA yang dikemas dalam bentuk animasi video yang di dalamnya meliputi; gambar, audio, dan lirik. Model pengembangan yang akan digunakan adalah ADDIE, dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis dilakukan analisis terhadap peserta didik, hasil analisis berupa pemahaman beserta kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta identifikasi gaya belajar peserta didik. Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa. Tahap desain dilakukan dengan merencanakan pembuatan produk yang akan dikembangkan yang berupa media lagu kreasi berbasis video dengan materi organ pencernaan pada muatan IPA kelas V SD. Perencanaan ini dilaksanakan bersamaan dengan perancangan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu selain merancang produk, perlu dilakukan perencanaan kegiatan. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran serta menyusun materi yang akan diujikan pada ahli media dan ahli materi melalui uji validasi ahli. Data yang diperoleh melalui uji validasi ahli media dan materi dihitung menggunakan rumus,

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP = Angka Persentase

Skor Aktual = Skor yang diberikan validator

Skor Ideal = Hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item.

Hasil yang diperoleh akan dikelompokkan menjadi lima kategori sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kategori Persentase Validasi

Interval	Kategori
81-100%	Sangat tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Produk yang telah melalui uji validasi ahli akan diimplementasikan kepada peserta didik kelas V SD. Tahap evaluasi berguna untuk mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan, serta berfungsi untuk mengukur minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaannya, dilakukan dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket ahli media dan materi, angket respon peserta didik, serta angket minat belajar peserta didik. Analisis kualitatif dilakukan dengan hasil data deskriptif berupa komentar dan saran ahli media dan materi sebagai dasar perbaikan terhadap produk dan materi yang dikembangkan.

## RESULTS AND DISCUSSIONS

Hasil penelitian pengembangan media lagu kreasi berbasis video yang menggunakan model ADDIE, sesuai dengan tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama pengembangan media adalah analisis yang dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa memperoleh hasil bahwa 1) peserta didik sulit memahami materi pembelajaran apabila hanya dengan menghafal saja, 2) peserta didik memiliki karakteristik berbeda, sehingga kebiasaan dan minat belajarnya pun berbeda, 3) peserta didik sudah mampu belajar secara mandiri menggunakan bantuan internet melalui perantara alat elektronik, serta 4) orang tua dan wali sudah dilibatkan dalam beberapa proses pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu apabila diberikan media pembelajaran berbasis perangkat elektronik untuk meningkatkan minat belajar, peserta didik mampu menggunakannya dengan bantuan guru atau orang tua.

Pada tahap kedua, dilakukan perencanaan pembuatan produk yang akan dikembangkan yang berupa media lagu kreasi berbasis video dengan materi organ pencernaan pada muatan IPA kelas 5 SD. Perencanaan ini dilaksanakan bersamaan dengan perancangan pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu selain merancang produk, perlu dilakukan perencanaan kegiatan. Materi yang digunakan dalam media lagu kreasi berbasis video ini tidak lain adalah materi pada Tema 1 "Organ Gerak Hewan dan Manusia" Subtema 2 "Manusia dan Lingkungan" Pembelajaran 2 kelas 5 SD di antaranya bagian serta fungsi tulang sebagai alat gerak manusia. Adapun tahap yang dilakukan dalam perencanaan ini, yang pertama tinjauan materi berdasarkan analisis kebutuhan dengan indikator materi sebagai berikut.

**Tabel 2.** Indikator Pencapaian

Indikator Pencapaian	
3.1.1	Menunjukkan bagian-bagian tulang manusia sesuai namanya
3.1.2	Menguraikan fungsi tulang sebagai alat gerak manusia
4.1.1	Membuat gambar rangka tulang lengan dan kaki manusia beserta keterangannya

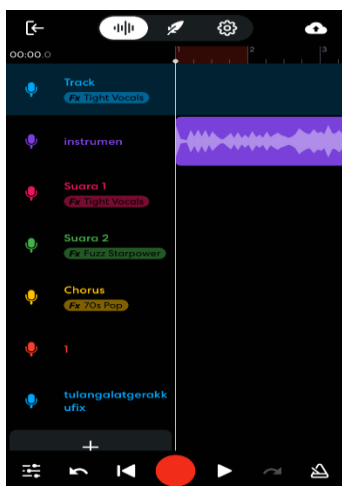
Media lagu kreasi berbasis video dikembangkan meliputi indikator capaian yang telah disusun. Media dirancang menggunakan peralatan *keyboard*, komputer sebagai *midcontroller*, aplikasi *bandlab*, aplikasi digital *ibis paint*, dan aplikasi penyunting video. Lirik lagu media lagu kreasi berbasis video adalah sebagai berikut.

### Tulang Alat Gerakku

Alat gerak manusia, ada dua macamnya., Alat gerak pasif dan aktif, itu tulang dan otot, 206 jumlah tulang membentuk struktur tubuh, 70% kalsium, dengan ragam fungsinya, Tulang lengan atas membantu pergerakan sendi bahu, Tulang hasta hubungkan lengan atas dengan pergelangan tangan, Pengumpul rekatkan otot lengan, susun k'rangka lengan bawah, Pergelangan tangan penghubung tulang lengan bawah dan t'lapak tangan, Tulang paha rekatnya otot besar, tempat produksi sel darah, Tulang betis seimbangkan tubuh, dan pendukung tulang kering, Pergelangan kaki penyokong tubuh, t'lapak kaki penopangnya, Tulang jari gerakkan setiap jari, baik jari kaki dan tangan.

Tahap ketiga dilakukan pengembangan terhadap media lagu dengan langkah mula-mula membuat lirik, diikuti pembuatan irama lagu menggunakan alat musik *keyboard* dan

penyesuaian kata pada lirik. Selanjutnya dilakukan pembuatan instrumen musik menggunakan *keyboard* dan perangkat komputer, diikuti perekaman suara.

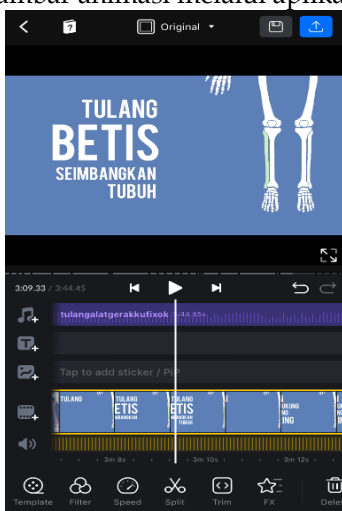


Gambar 1. Bandlab

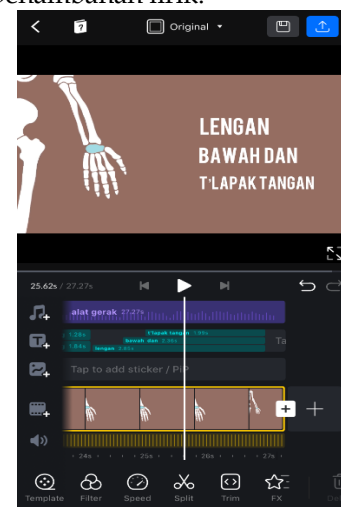


Gambar 2. Bandlab

Selanjutnya dirancang pembuatan animasi gambar yang akan digunakan sebagai latar belakang video dengan mengambil sampel gambar dari internet. Lagu yang telah disunting diinput bersama gambar animasi melalui aplikasi VN dengan penambahan lirik.



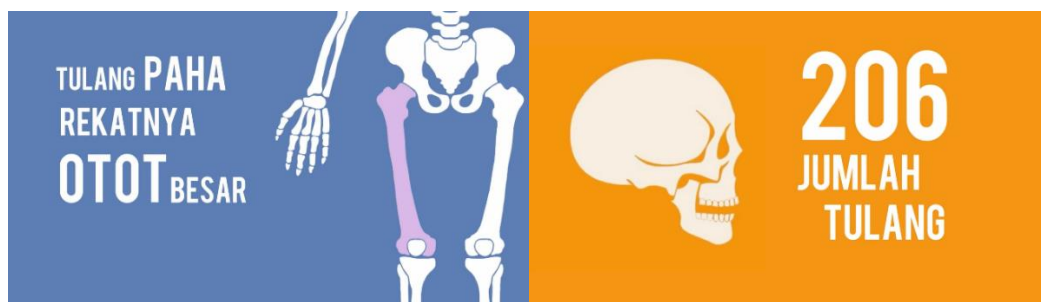
Gambar 3. VN



Gambar 4. VN

Setelah penggabungan instrumen, lirik dan gambar sempurna, lagu kreasi berbasis video diunggah pada *platform google drive* dan *youtube* dengan tampilan akhir sebagai berikut.





Gambar 5. Tampilan Lagu Kreasi Berbasis Video

Sebelum melakukan tahap uji coba, media yang telah dikembangkan diujikan juga kelayakannya melalui uji validasi media dan materi. Ahli media dan materi akan melakukan penilaian terhadap hasil pengembangan serta memberikan komentar dan saran. Hasil penilaian ahli digunakan sebagai acuan utama dalam memperbaiki media sebelum diujikan di lapangan. Hasil validasi ahli media dan materi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel Uji Ahli Media

No	Aspek	Skor Angka	Persentase	Kategori
1	Tampilan	21	84%	Sangat Tinggi
2	Audio/ Suara	8	80%	Sangat Tinggi
3	Isi Media	17	85%	Sangat Tinggi
4	Bahasa	13	86,66%	Sangat Tinggi
5	Keprkatisan dalam penggunaan	10	100%	Sangat Tinggi
<b>Rata-rata persentase</b>			<b>87,13%</b>	<b>Sangat Tinggi</b>

Tabel 4. Tabel Uji Ahli Materi

No	Aspek	Skor Angka	Persentase	Kategori
1	Materi	31	77,5%	Tinggi
2	Bahasa	12	80%	Sangat Tinggi
<b>Rata-rata persentase</b>			<b>78,75%</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan hasil pada tabel, maka hasil uji validasi ahli media memperoleh ketgori "Sangat Tinggi" dan hasil uji validasi ahli materi memperoleh kategori "Tinggi" dengan angka persentase masing-masing 87,13% dan 78,75%. Validator media memberikan saran untuk mencantumkan identitas pengembang pada media agar pengguna media mengetahui pengembangnya. Kesimpulan yang didapat adalah media lagu kreasi berbasis video layak digunakan untuk uji coba. Validator materi memberi komentar dan saran untuk lebih menonjolkan indikator minat belajar peserta didik dalam materi pembelajaran. Indikator minat belajar sendiri meliputi ketertarikan peserta didik dalam belajar, keterlibatan peserta didik, serta perhatian peserta didik dalam menggunakan media lagu kreasi berbasis video. Materi pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran validator.

Tahap selanjutnya adalah menguji kevalidan angket minat belajar dengan bantuan 10 responden yang kemudian hasil datanya dihitung menggunakan *software SPSS 22.0* dengan rumus *correlation pearson*. Hasil yang diperoleh ialah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Validitas Angket Minat Belajar

		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Total
Total	Pearson Correlation	.687*	.928**	.711*	.713*	.673*	.642*	.928*	.696*	.830*	.830*	1
	Sig. (2-tailed)	.028	.000	.021	.021	.033	.045	.000	.025	.003	.003	

N            10        10        10        10        10        10        10        10        10        10

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan hasil bahwa *correlation pearson* pada item nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10  $> 0,632$ . Sedangkan item nomor 3 menunjukkan hasil *correlation pearson*  $< 0,632$ . Karena 9 dari 10 item memiliki nilai *rhitung*  $> r_{tabel}$  (0,632), maka ditarik kesimpulan bahwa 9 item angket valid dan 1 item tidak valid atau gugur. Digunakan 9 item pernyataan pada angket minat peserta didik.

Tahap keempat adalah implementasi, yang dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran. Setelah mendapat kevalidan media dan materi dari ahli validator, dilakukan pengujian langsung kepada peserta didik di lapangan. Data angket yang diperoleh pada tahap uji coba media dianalisis dengan menghitung rata-ratanya. Tahap ini dilakukan dengan partisipasi 15 responden yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa serta guru kelas. Media lagu kreasi berbasis video diujikan dalam pembelajaran luring dengan melibatkan guru dan peserta didik. Peserta didik diberikan angket respon sebagai alat ukur kepraktisan media pembelajaran sekaligus mengukur minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa.

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir penelitian yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan media lagu kreasi berbasis video. Media pembelajaran lagu ini memiliki nuansa menyenangkan dan ceria yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Rayanda Asyar (2012) media pembelajaran merupakan semua hal yang memiliki fungsi sebagai penyalur pesan dari suatu sumber agar proses pelaksanaan pembelajaran dapat diterima dengan tepat dan praktis. Oleh karena itu dilakukan pengujian kepraktisan terhadap media lagu kreasi berbasis video dengan analisis data melalui angket respon peserta didik dan angket respon guru. Sedangkan minat belajar yang menjadi capaian penelitian ini didefinisikan sebagai bagian aspek psikologi seseorang yang muncul dalam berbagai gejala (gairah, rasa mengingini, rasa suka) untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku melalui ragam kegiatan (Sirait, 2016). Oleh karena itu untuk mengetahui minat peserta didik dalam belajar menggunakan lagu kreasi berbasis video dilakukan analisis data melalui angket minat belajar peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Berikut hasil respon guru dan peserta didik terhadap media lagu kreasi berbasis video.

**Tabel 6.** Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Guru

No	Respon	Skor Ideal	Skor Aktual	AP%	Kategori
1	Respon peserta didik	150	139	92,6%	Sangat Tinggi
2	Respon Guru	50	42	84%	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 6. diperoleh hasil bahwa persentase skor angket respon peserta didik sebesar 92,6% dengan kategori "Sangat Tinggi". Disimpulkan bahwa media lagu kreasi berbasis video membantu peserta didik selama proses pembelajaran. Dapat diketahui bahwa skor angket respon guru memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori "Sangat Tinggi". Guru menyatakan media lagu kreasi berbasis video layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan catatan guru tetap memberikan bimbingan kepada peserta didik yang masiah belum mampu memahami materi secara mendalam. Maka diambil kesimpulan media lagu berbasis video layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa. Tahap selanjutnya adalah menghitung skor rata-rata dari hasil angket minat peserta didik, perhitungan angket minat peserta didik adalah sebagai berikut.

**Tabel 7.** Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik

No	Respon	Skor Ideal	Skor Aktual	AP%	Kategori
1	Respon minat belajar peserta didik	450	391	86,88%	Sangat Tinggi

Dari tabel 7. diperoleh angka persentase 86,88% sebagai skor akhir dengan kategori "Sangat Tinggi". Peserta didik setuju bahwa media lagu kreasi berbasis video yang digunakan selama proses pembelajaran mampu memberikan peningkatan terhadap minat belajarnya. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, hasil angket respon guru, angket respon peserta didik, dan angket minat belajar peserta didik, media lagu kreasi berbasis video layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Firdaus (2020) bahwa media video lagu dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari penelitian pengembangan media video lagu milik Firdaus memperoleh presentase kevalidan sebesar 83,87% dengan kategori sangat valid dan presentase kelayakan dari respon pengguna 86,46% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran inovatif seperti video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena menarik, mudah digunakan dan diakses, serta mampu digunakan dalam sistem pembelajaran daring maupun luring. Maka dapat disimpulkan bahwa lagu kreasi berbasis video sebagai media pembelajaran kelas V SD sangat valid dan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

## CONCLUSION

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan, didapatkan kesimpulan diantaranya 1) pengembangan media lagu kreasi berbasis video pada penelitian ini melalui 5 tahap yaitu analisis karakteristik dan gaya belajar peserta didik. Diikuti tahap perancangan pembuatan media termasuk membuat perencanaan pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Tahap berikutnya pengembangan media yang dilakukan sesuai acuan yang telah dirancang pada tahap perancangan dan dilakukan pengujian oleh ahli media serta materi. Pengembangan media dengan produk final lagu kreasi berbasis video kemudian diimplementasikan langsung di lapangan, mendapat respon oleh peserta didik dan guru yang akan dievaluasi; 2) penggunaan lagu kreasi berbasis video sebagai media pembelajaran kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa valid dan praktis dengan perolehan skor kevalidan media dan materi masing-masing 86,25% dengan kategori "Sangat Tinggi" dan 78,75% dengan kategori "Tinggi", serta perolehan skor angket respon guru dan peserta didik masing-masing 84% dengan kategori "Sangat Tinggi" dan 92,6% dengan kategori "Sangat Tinggi"; 3) media lagu kreasi berbasis video dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media lagu kreasi berbasis video, peserta didik lebih minat untuk mengikuti proses pembelajaran, dibuktikan dengan hasil perolehan skor angket minat belajar peserta didik sebesar 86,88% dengan kategori "Sangat Tinggi". Dengan demikian, media lagu kreasi berbasis video layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa.

## References

- Firdaus, D. S. (2020). Pengembangan Media Video Lagu Model Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3).
- Gusti, A. G. A., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player untuk Kelas VI SD/Sederajat. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3), 140-152.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penilaian Pendidikan*.
- Tyasinestu, F. (2014). lirik musikal pada lagu anak berbahasa Indonesia. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 15(2), 163-168.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.