
PENGEMBANGAN MEDIA PALIBER (PAPAN LINGKAR BERPUTAR) DALAM PENGENALAN LAGU DAERAH PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN SINDURJAN

Dwi Oktavia Sandi¹, Muflikhul Khaq², Titi Anjarini³.
^{1,2,3}FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: sandi33ari@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media PALIBER yang layak digunakan dalam materi pengenalan lagu daerah pada peserta didik kelas IV SDN Sindurjan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model 4D dari Thiagarajan dengan subjek berjumlah 16 peserta didik. Menurut hasil penelitian ini didapat hasil kelayakan media PALIBER diperoleh dari validasi dosen ahli sebesar 15,36 dan guru sebesar 14,56 dengan kriteria kategori sangat layak. Hasil uji coba produk perorangan diperoleh hasil respon peserta didik dengan persentase 93,3% dan keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase 99% dengan kategori sangat baik, hasil uji coba produk kelompok kecil diperoleh hasil respon peserta didik dengan persentase 90% dan keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase 99,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji coba produk kelompok besar diperoleh hasil respon peserta didik dengan persentase 97,5% dan keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase 98,6% dengan kategori sangat baik. Dari hasil yang didapat media PALIBER ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya terutama pada seni musik materi pengenalan lagu daerah.

Kata kunci: *media paliber, research and development, seni budaya dan prakarya*

THE DEVELOPMENT OF PALIBER MEDIA (ROTATING CIRCLE BOARD) IN THE INTRODUCTION OF REGIONAL SONGS IN CLASS IV STUDENTS OF SDN SINDURJAN

Abstract: *The purpose of this research is to produce PALIBER media that is suitable for use in the material for introducing folk songs to grade IV SDN Sindurjan students. This research is included in the research Research and Development (R&D) using the 4D model from Thiagarajan with the subject amounting to 16 students. According to the results of this study, the feasibility of PALIBER media was obtained from the validation of expert lecturers of 15.36 and teachers of 14.56 with very feasible category criteria. The results of individual product trial results obtained by the response of students with a percentage of 93.3% and the implementation of learning with a percentage of 99% in the very good category, the results of small group product trials obtained by the results of students' responses with a percentage of 90% and learning implementation with a percentage of 99, 6% with very good category, and the results of large group product trials obtained by the results of students' responses with a percentage of 97.5% and implementation of learning with a percentage of 98.6% with very good categories. From the results obtained, PALIBER media is very suitable for use in learning cultural arts and crafts, especially in the art of music, the material for the introduction of regional songs.*

Keywords: *paliber media, research and development, cultural arts and works*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beberapa suku budaya dan tradisi yang berbeda-beda, salah satunya pada macam-macam lagu daerah, dikarenakan Indonesia terdapat banyak kebudayaan yang berbeda-beda dan beragam. Lagu daerah merupakan warisan kekayaan Budaya Indonesia yang memuat tentang kehidupan di dalam masyarakat setempat. Lagu daerah banyak dilantunkan pada acara adat atau acara hiburan rakyat. Pada lagu daerah terdapat makna yang terkandung dalam syair lagunya, oleh karena itu makna lagu daerah merupakan pembeda bagi lagu daerah yang lainnya. Seiring berkembangnya jaman, lagu daerah masuk dalam kurikulum pendidikan dari jenjang sekolah dasar sampai pendidikan menengah atas. Upaya ini agar peserta didik mempunyai semangat jiwa untuk melestarikan budaya Indonesia agar tidak hilang oleh tumbuhnya budaya modern.

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat terpisahkan dari manusia. Pembelajaran dilakukan untuk menjadikan seseorang agar menjadi yang lebih baik serta menjadikan manusia menjadi lebih beradab dalam bertingkah laku dan menjadi orang yang berilmu pengetahuan. Menurut Hanafi (2019: 60), pembelajaran merupakan suatu kegiatan terstruktur dalam keberlangsungan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik memperoleh bukan hanya ilmu tetapi perilaku yang dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Peserta didik melalui kegiatan dalam proses pembelajaran akan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, salah satunya dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya diberikan di sekolah dasar karena kebutuhan dari proses belajar di mana terdapat keunikan yang bermakna terhadap keutuhan perkembangan peserta didik. Pemberian estetika dalam menciptakan kreasi pada kegiatan berekspresi diri merupakan keunikan tersendiri pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, oleh karena itu peserta didik dapat meningkatkan rasa penasaran dan kreativitas yang dimiliki secara individu terhadap potensi yang dimilikinya. Pengajaran mata pelajaran seni budaya dan prakarya pada jenjang sekolah dasar terutama pada seni musik pengenalan lagu daerah mempunyai beberapa kendala dalam proses pembelajarannya, salah satunya yaitu sulitnya peserta didik dalam mengenal macam-macam lagu daerah dan gerakan tari yang terkandung di dalam berbagai lagu daerah tersebut. Para peserta didik mengalami kendala, disebabkan karena belum tersedianya media sebagai penunjang pembelajaran yang membantu dalam memudahkan peserta didik menangkap materi yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2019 pada kelas IV di SDN Sindurjan, terdapat beberapa kendala yang dialami. Kendala yang dialami tersebut antara lain: (1) proses kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan bersifat ceramah, (2) penggunaan sumber belajar masih terbatas hanya berupa buku siswa, (3) peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran seni budaya dan prakarya terutama pada seni musik materi pengenalan lagu daerah. Untuk itu penggunaan media sangat penting untuk membantu peserta didik dalam mengenal dan memahami dari macam-macam lagu daerah.

Menurut Arsyad dalam Qosyim dan Priyonggo (2017: 2), aneka penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas psikis peserta didik untuk menumbuhkan minat dan keinginan belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Mengingat usia peserta didik di sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar sangat dibutuhkan agar peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya. Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang berisi materi pengenalan lagu daerah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan peserta didik agar tidak bosan dalam pembelajaran adalah media PALIBER. Menurut Ekowati (2017: 7-11), media PALIBER (Papan Lingkaran Berputar) merupakan media dua dimensi yang berbentuk lingkaran dan di dalam lingkaran terdapat jarum untuk menunjukkan pilihan yang sudah di putar oleh peserta didik. Penggunaan media PALIBER (Papan Lingkaran Berputar) sangat mudah yaitu dengan cara pesera didik memutar jarum yang ada di dalam lingkaran tersebut. Pada lingkaran tersebut sudah dituliskan macam-macam lagu daerah yang pada isinya berisi beberapa lagu daerah seperti apose, gundul-gundul pacul, dan sebagainya. Setiap peserta didik yang memutar dan jarum berhenti pada lagu tersebut, maka peserta didik tersebut harus menyayikan lagu daerah tersebut dan menampilkan gerak tari khususnya dari lagu tersebut. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media PALIBER untuk diterapkan pada pembelajaran seni budaya dan prakarya terutama pada seni musik pada materi pengenalan lagu daerah di kelas IV SDN Sindurjan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) SD dengan menggunakan prosedur pengembangan menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974: 441). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media PALIBER (Papan Lingkaran Berputar) dalam materi pengenalan lagu daerah kelas IV. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 442), model 4D merupakan model yang sistematis dalam menerapkan langkah-langkahnya yang untuk menghasilkan suatu produk tertentu.

Model 4D dalam prosedurnya terdapat empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/ 2021 bulan Agustus 2020 dilakukan di kelas IV SDN Sindurjan. Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas IV SDN Sindurjan yang berjumlah 16 dari 27 orang dikarenakan pembatasan karena masih dalam pandemi *Covid-19*. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan

Teknik pengumpulan data dalam peneliti ini menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Suwaldi dalam Listriana (2016: 9) menyatakan bahwa untuk memperoleh data hasil kelayakan dari media didapat dari uji validasi dan uji reliabilitas untuk membandingkan hasil perolehan dari validator dan akan diolah dalam bentuk data kuantitatif dengan rentang 1 - 4 dengan pengolahan datanya ditunjukkan pada persamaan 1 sebagai berikut.

$$Presentase (\%) = \frac{\sum fm}{\sum fa} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

$\sum fm$ = jumlah frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum fa$ = jumlah frekuensi seluruh aktivitas.

Hasil dari presentase yang didapat selanjutnya diubah ke dalam bentuk nilai. Pada skala ini dianalogikan sama dengan skala skor rentang 1 – 4, sehingga tingkat kelayakan instrumen diketahui dengan persamaan 2 berikut.

$$Nilai = presentase \times skor \text{ tertinggi} \quad (2)$$

Untuk memperoleh syarat terpenuhi atau tidaknya validitas dan reabilitas, dilakukan pengujian instrumen terlebih dahulu. Pentingnya analisis butir instrumen pada penilaian instrumen kelayakan media yang didasarkan pada keakuratan data yang akan diteliti. Didalam instrumen kelayakan media meliputi beberapa aspek sebagai penilaian dari media PALIBER tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kelayakan Media PALIBER

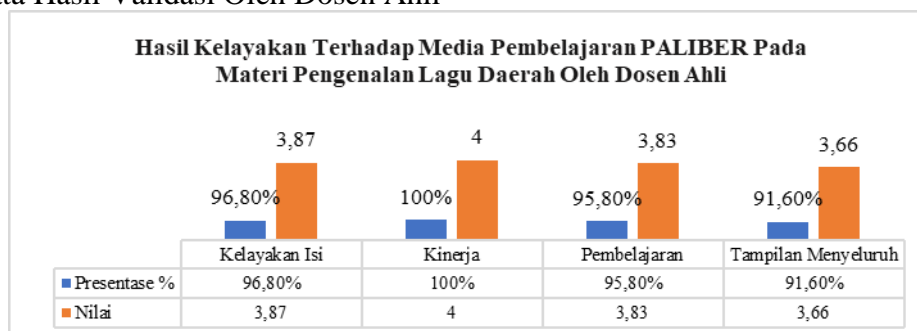
Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kelayakan dari media PALIBER. Data hasil validasi dari media PALIBER didapat dari tiga validator antara lain: dua dosen ahli dan 1 guru Sekolah Dasar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Kelayakan dari Validasi Media PALIBER

No	Aspek	Skor		Rerata Skor	Reliabilitas
		Dosen	Guru		
1	Kelayakan isi	31	32	31.5	98.5%
2	Kinerja	20	17	18.5	91.9%
3	Pembelajaran	23	22	22.5	97,8%
4	Tampilan Menyeluruh	22	21	21.5	97.7%
Jumlah skor actual		96	92	95.5	96.47%

Dari data diatas kemudian dipetakan untuk dianalisis perolehan dari validasi dosen dan guru. Hasil dari validasi dari dosen ahli memperoleh 96 dari total semua aspek, sedangkan untuk perolehan dari guru memperoleh 92 dari total keseluruhan aspek.

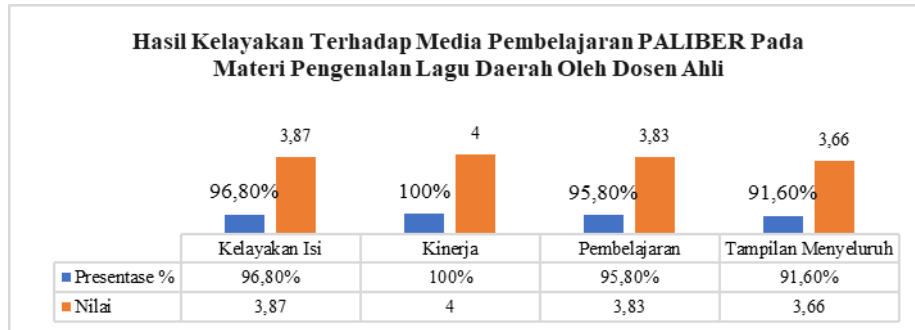
1. Data Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Media PALIBER Oleh Dosen Ahli

Gambar 2 memperlihatkan bahwa penilaian terhadap media PALIBER dari dosen ahli diperoleh hasil total keseluruhan dari aspek dengan skor 15,36 sehingga didapat rerata seluruhnya 3,84 dengan kriteria kategori sangat layak untuk pengembangan media PALIBER.

2. Data Hasil Validasi Oleh Guru



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Media PALIBER Oleh Guru

Gambar 3 memperlihatkan bahwa penilaian terhadap media PALIBER dari dosen ahli diperoleh hasil Total keseluruhan dari aspek mendapatkan nilai 14,56 sehingga didapat rerata seluruhnya 3,64 dengan kriteria kategori sangat layak untuk pengembangan media PALIBER.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba Perorangan

Tabel 2. Data Hasil pada Uji Coba Perorangan

No	Nama	Skor			Kriteria
		R	SM	NP	
1	Rosyadatul Izzah	9	10	90%	Sangat Baik
2	Deni Setiawan	10	10	100%	Sangat Baik
3	Aisyah Rahma	9	10	90%	Sangat Baik
Total		28	30	93,3%	Sangat Baik

Pada uji coba perorangan dilakukan dengan subjek 3 peserta didik dipilih secara acak. Diperoleh dengan total 28 dari 30 total seluruh pernyataan dengan nilai persentase 93,3%.



Gambar 4. Diagram Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media PALIBER pada Uji Coba Perorangan

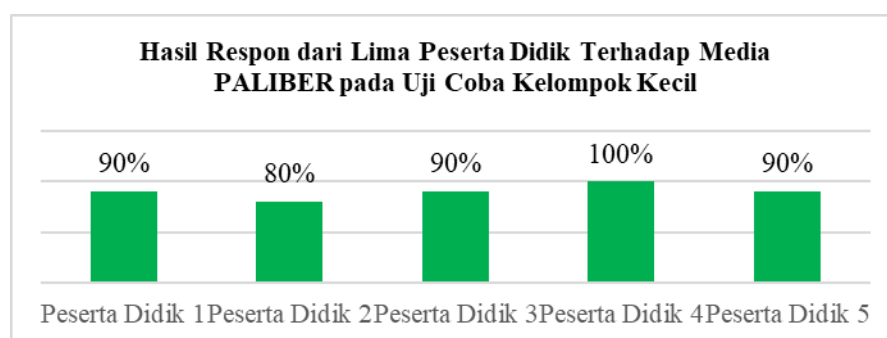
Berdasarkan analisis hasil data lembar angket yang ditujukan kepada ketiga peserta didik pada uji coba perorangan, diperoleh total jumlah skor 28 dari 30 skor maksimal dengan persentase 93,3% sehingga dapat disimpulkan bahwa media PALIBER “sangat baik”.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 3. Data Hasil pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Skor			Kriteria
		R	SM	NP	
1.	Putri Sekar Tanjung	9	10	90%	Sangat Baik
2.	Fatoni Rosyid	8	10	80%	Sangat Baik
3.	Shinta Nur Maesa A	9	10	90%	Sangat Baik
4.	Ragil Budi Wibowo	10	10	100%	Sangat Baik
5.	Achmad Defano P	9	10	90%	Sangat Baik
Total		45	50	90%	Sangat Baik

Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek 5 peserta didik dipilih secara acak. Diperoleh dengan total 45 dari 50 total seluruh pernyataan dengan nilai persentase 90%.



Gambar 5. Diagram Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media PALIBER pada Uji Coba Kelompok Kecil

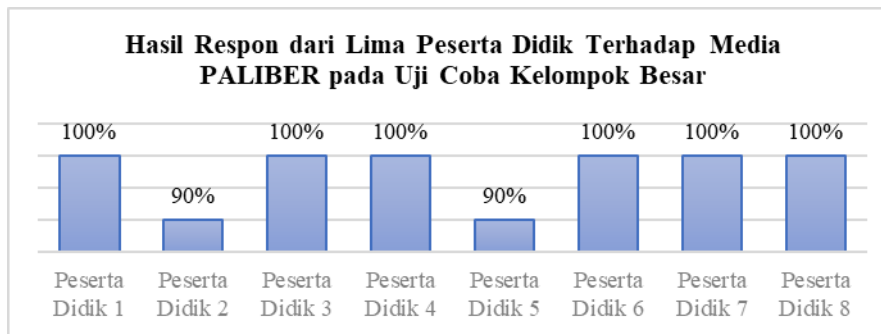
Berdasarkan analisis hasil data lembar angket yang ditujukan kepada lima peserta didik pada uji coba kelompok kecil, diperoleh total jumlah skor 45 dari 50 skor maksimal dengan persentase 90% sehingga dapat disimpulkan bahwa media PALIBER “sangat baik”

3. Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4. Data Hasil pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Skor			Kriteria
		R	SM	NP	
1	Dwi Rahmadani	10	10	100%	Sangat Baik
2	Idam Putra Andromeda	9	10	90%	Sangat Baik
3	Brahmana Satrio Hadi	10	10	100%	Sangat Baik
4	Unsa Dwi Safitri	10	10	100%	Sangat Baik
5.	Thalitha Luthfi Arafah	9	10	90%	Sangat Baik
6.	Alvian Sakti Adiyasa	10	10	100%	Sangat Baik
7.	Muchammad Faid A	10	10	100%	Sangat Baik
8.	Rifqi Firman A	10	10	100%	Sangat Baik
Total		78	80	97,5%	Sangat Baik

Pada uji coba kelompok besar dilakukan dengan subjek 8 peserta didik dipilih secara acak. Diperoleh dengan total 78 dari 80 total seluruh pernyataan dengan nilai persentase 97,5%.



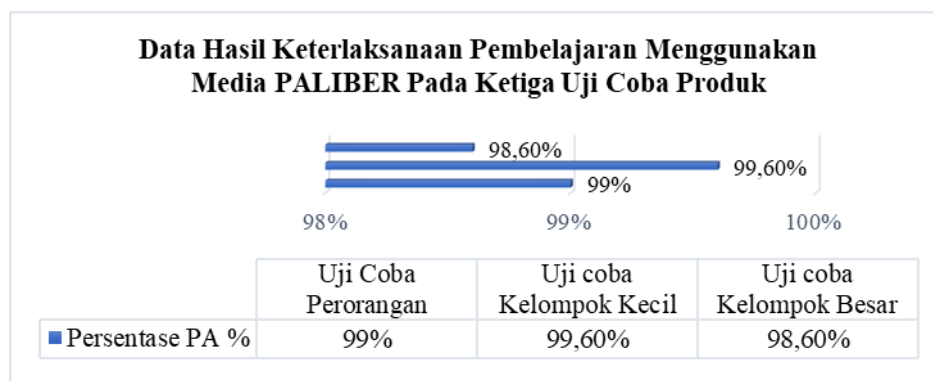
Gambar 6. Diagram Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media PALIBER pada Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan analisis hasil data lembar angket yang ditujukan kepada delapan peserta didik dari uji coba kelompok besar, diperoleh total jumlah skor 78 dari 80 skor maksimal dengan persentase 97,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media PALIBER sangat baik. Dalam uji coba produk juga dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media PALIBER pada ketiga uji coba produk. Adapun hasil dari ketiga keterlaksanaan pembelajaran pada ketiga uji coba produk dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media PALIBER

No.	Aspek Keterlaksanaan	Uji Coba Perorangan		Uji Coba Kelompok Kecil		Uji Coba Kelompok Besar	
		1	2	1	2	1	2
1.	Pendahuluan	25	26	26	28	27	28
2.	Kegiatan Inti	60	60	62	62	63	64
3.	Penutup	11	12	12	11	11	12
	Jumlah	96	98	100	101	101	104
	Persentase (%) PA	99%		96,5%		98,6%	

Dari data hasil keterlaksanaan pembelajaran terhadap media PALIBER diperoleh untuk hasil uji coba produk perorangan memperoleh persentase 99%, uji coba produk kelompok kecil memperoleh persentase 96,5%, dan pada uji coba produk kelompok besar memperoleh persentase 98,6%.



Gambar 7. Diagram Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media PALIBER

Berdasarkan data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan 2 observer diperoleh untuk uji coba perorangan dengan persentase 99% dengan kriteria

kategori sangat reliabel. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 99,6% dengan kriteria kategori sangat reliabel. Sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 98,6% dengan kriteria kategori sangat reliabel. Ketiga hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup terlaksana semua dengan sangat baik.

PENUTUP

Hasil validasi dari dosen ahli mendapatkan nilai 15,36 didapat rerata 3,84 menunjukkan kriteria kategori sangat layak. Sedangkan perolehan hasil dari guru mendapatkan nilai 14,56 didapat rerata 3,64 dengan kriteria kategori sangat layak. Perolehan dari hasil uji coba produk pada tahap uji coba perorangan dengan subjek 3 peserta didik memperoleh total skor 28 dari 30 skor maksimal dengan persentase 93,3%. Pada tahap uji coba kelompok kecil dengan subjek 5 peserta didik diperoleh total jumlah skor 45 dari 50 skor maksimal dengan persentase 90%. Pada tahap uji coba kelompok besar dengan subjek 8 peserta didik diperoleh hasil data dengan total jumlah skor 78 dari 80 skor maksimal dengan persentase 97,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media PALIBER dari ketiga uji coba produk tersebut mendapatkan respon peserta didik sangat baik jika media PALIBER digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya dan prakarya terutama pada materi pengenalan lagu daerah.

Selama uji coba produk juga dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan media PALIBER dalam pembelajaran. Perolehan hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari penilaian pada saat berlangsungnya uji coba produk yang dilakukan oleh 2 *observer*, diperoleh untuk uji coba perorangan berlangsung memperoleh persentase 99%, pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 99,6%. Sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 98,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan keterlaksanaan pada ketiga uji coba produk adalah sangat baik. Hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

DAFTAR PUSTAKA

Ekowati, Dyah, W, Ima Wahyu Putri Utami, dan Dian Ika Kusumaningtyas. 2017. Penerapan Media PALIBAR (Papan Lingkaran Berputar) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang. Tersedia di: <https://docplayer.info/87768018-Penerapan-media-palibar-papan-lingkaran-berputar-pada-pembelajaran-tematik-siswa-kelas-i-sd.html>. Diakses pada tanggal 09 April 2020 pukul 21:12 WIB.

Hanafi, Halid, La Adu, dan Muzakkir. 2019. *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama. Buku asli diterbitkan pada tahun 2019.

Listriana, Deviyanti. 2016. Pengembangan Panduan Praktikum Fisika Berbasis Research Based Learning untuk Mengoptimalkan Domain Kognitif dan Psikomotorik Siswa di SMA Negeri 5 Purworejo. *Jurnal Radiasi*. Volume 9 No.2. Tersedia di: <http://repository.umpwr.ac.id:8080/bitstream/handle/123456789/2173/122150016-Listriana%20Deviyanti-ilovepdf-compressed.pdf?sequence=1>. Diakses pada tanggal 08 Agustus 2020 pukul 20:36 WIB.

Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: CV: Alfabeta. Buku Asli diterbitkan pada tahun 2014.

Qosyim Ahmad, Ferit Very Priyonggo. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIV. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol.2 No.2 2017. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Tersedia di: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa>. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2019 pukul 20:59 WIB.

Thiagarajan. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceotional Children*. Hal: 6-9. Tersedia di: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>. Diakses pada 12 Desember 2019 16:05 WIB.