



## I-SCEM (*Indonesia Song Culture Education Mobile*) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia

Fendi Nur Kreswanto

*Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang*  
Surel: [fendinurkreswanto@students.unnes.ac.id](mailto:fendinurkreswanto@students.unnes.ac.id)

**Abstract** - *The aim of this research is to find out the appropriateness and effectiveness of instructional media I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) as Indonesian local songs recognition media. The method used in this research is quasi experimental design with one group pre-test - post-test pattern. The population is the whole students of Sendangmulyo 04 Semarang Elementary School and the sample is 91 V grade students of Sendangmulyo 04 Semarang Elementary School. The data was collected using test, data analysis with descriptive statistics technique and the measuring analysis with score gain analysis test. The results of material appropriateness and I-SCEM media is categorized as very feasible to be used in instructional purposes. Students' mean score before using instructional media I-SCEM is 68,7, while after using the media is 78. Score improvement is 9,3 with score gain test is 0,46, it is categorized as medium interpretation. Based on the results of students' learning and gain test, it can be concluded that using I-SCEM instructional media can improve students' understanding of Indonesian local songs. Students are expected to be able to learn by themselves using I-SCEM instructional media. This research still needs further development especially in other cultural materials such as local cloths andhouses.*

**Keywords:** *Instructional Media; Local Songs; Flash; Smartphone.*

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran I-SCEM (*Indonesia Song Culture Education Mobile*) sebagai media pengenalan lagu daerah Indonesia. Metode yang dipakai menggunakan eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan pola *one group pretest-post test*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang dan Sampel merupakan siswa kelas V SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang yang berjumlah 91 Siswa. Pengumpulan data menggunakan tes, analisis data dengan teknik statistik deskriptif dan analisis hitung dengan analisis gain skor tes. Hasil uji kelayakan materi dan media I-SCEM termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran I-SCEM sebesar 68,7, sedangkan sesudah menggunakan media sebesar 78. Peningkatan nilai sebesar 9,3 dengan nilai uji gain sebesar 0,46 termasuk dalam interpretasi sedang. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa dan uji gain dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran I-SCEM dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai lagu daerah se Indonesia. Siswa diharapkan dapat belajar mandiri menggunakan media pembelajaran I-SCEM. Penelitian ini perlu pengembangan lebih lanjut terutama untuk materi kebudayaan lain seperti baju adat dan rumah adat.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Lagu Daerah; *Flash; Smarthpone.*

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara yang memiliki keanekaragaman suku dan budaya pada 34 provinsi yang tersebar dari berbagai daerah. Bahkan pada tingkat usia sekolah dasar kita sudah mulai diperkenalkan dengan budaya Indonesia. Salah satunya yaitu pengetahuan tentang lagu-lagu daerah yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Menyanyikan lagu nasional dan daerah setiap hari merupakan bagian dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Tujuannya, membuat siswa memiliki karakter yang baik melalui pembelajaran dan kegiatan nonkurikuler yang menyiratkan nilai moral baik.

Materi tersebut terdapat pada kompetensi dasar tiap kurikulum yang selama ini di pelajari oleh siswa sekolah dasar. Namun disayangkan sering perkembangan zaman terdengar banyak

kebudayaan Indonesia yang diakui oleh negara lain. Pada Desember 2008, Malaysia mengklaim atas lagu *Rasa Sayange* dari Kepulauan Maluku. Pemerintah Malaysia beralih lagu *Rasa Sayange* telah ada dan dikenal sejak lama. Lagu ini lantas dianggap menjadi lagu rakyat Negeri Jiran. Walaupun akhirnya pejabat resmi Malaysia akhirnya mengakui lagu *Rasa Sayange* milik warisan bersama bangsa Melayu, yakni Indonesia dan Malaysia. [1]

Di dalam bukunya yang berjudul *Ilmu Jiwa Anak dan Masa Muda*, Sis Heyster [2] Pada masa stadium realism naïf (Stadium II usia 8-10 tahun) fantasi anak mensintesis. Artinya fantasi yang selama ini mengacaukan dan menyatupadukan hasil-hasil khayal dan kenyataan kini berganti dengan analisis obyektif. Dunia kenyataannya mulai meluas dan fantasinya mulai menyempit baik mengenai ruang maupun waktu. Benda-benda di sekitar dengan sangkut pautnya makin lama makin menarik perhatiannya. Pada masa ini mereka berada dalam keadaan serba ingin tahu, mereka selalu aktif. Anak pada masa ini adalah anak yang teliti, senang menyelidiki dan memproduksi tanggapannya dengan baik terhadap sesuatu yang telah diamati.

Berdasarkan masa perkembangan yang dialami oleh anak usia sekolah dasar tersebut, masa inilah yang paling baik untuk mengenalkan banyak ilmu pengetahuan dan informasi kepada anak. Namun disayangkan dewasa ini media informasi yang beredar di masyarakat selalu memiliki muatan dewasa. Dalam hal ini menyorot tentang lagu lagu yang beredar di masyarakat, hampir tidak ada satupun lagu lagu bergenre kedaerahan yang bisa didengarkan kepada masyarakat khususnya kepada anak-anak. Alhasil anak anak tidak mengenal lagu lagu daerahnya sendiri. Kita ambil saja contoh Program Pentas Idola Cilik di RCTI dan AFI Junior beberapa tahun lalu yang booming di TV, pesertanya yang notabene anak-anak menyanyikan lagu lagu orang dewasa dan penampilan mereka diberi komentar oleh orang dewasa pula. Selanjutnya acara ini menjadi tontonan bagi anak-anak yang lain. Sehingga membuat ketertarikan akan lagu lagu daerah di Indonesia menjadi kurang diminati oleh anak anak.

Berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari lagu daerah juga erat kaitannya karena motivasi belajar yang kurang. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai [3]. Padahal menurut [4] ada banyak keuntungan menggunakan lagu sebagai *learning resource*. Pertama lagu merupakan *linguistic resource*. Dalam hal ini lagu menjadi media pengenalan bahasa baru, sekaligus media untuk penguatan tata bahasa dan kosakata. Lagu juga mempresentasikan bahasa yang sudah dikenali dalam bentuk yang baru dan menyenangkan. Lagu juga memungkinkan terjadinya pengulangan bahasa secara alamiah dan menyenangkan. Lagu bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan semua ketrampilan bahasa secara intergratif, termasuk meningkatkan kemampuan *pronunciation*. Kedua, lagu merupakan *affective* atau *psychological resource*. Lagu bukan merupakan hal yang menakutkan atau mengancam bagi dirinya. Bahkan Lagu bisa meningkatkan rasa percaya diri. Ketiga, lagu merupakan *cognitive resource*. Lagu membantu meningkatkan daya ingat, konsentrasi juga koordinasi. Keempat lagu bisa menjadi *culture resource* dan *social resource*. [4] juga mengungkapkan bahwa lagu memberi manfaat yang luar biasa bagi pembelajaran *pronunciation*. Beberapa fitur penting *pronunciation* seperti *stress* dan *rhythm* juga intonasi bisa dilatihkan secara natural melalui lagu.

[5] motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, demi mencapai suatu tujuan. Selanjutnya yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai tujuan [6]. Jadi, pengertian motivasi belajar itu adalah merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk belajar sesuatu atau melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Dalam bidang pendidikan, guru dan siswa sama-sama memerlukan motivasi untuk menggerakkan dirinya dalam mencapai kualitas kerja yang optimal sehingga dapat dipastikan hasilnya akan optimal pula.

Sedangkan menurut [7] motivasi belajar dapat timbul dengan berbagai faktor salah satunya faktor eksternal yang meliputi sarana dan prasarana dalam pengajaran. Salah satu sarana dan prasarana dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran yang menarik. Memang dewasa ini belum banyak media belajar tentang lagu daerah yang menarik. Materi ajar tentang lagu daerah

masih didominasi dalam bentuk media cetak yang membutuhkan minat baca tinggi pada generasi muda. (Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2011).

[8] Pada penelitian yang berjudul "*The Effect of Technology Integration on Student Motivation, Engagement and Interest*" menyimpulkan "*Research has shown that effective technology integration can impact student motivation engagement and interest in learning. Integrating audio, video and other media tools has been shown to increase student motivation*". Penelitian ini mengemukakan bahwa Integrasi teknologi audio, video media lainnya menyebabkan motivasi dan minat belajar siswa meningkat. Dalam hal ini adalah media pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

Dari berbagai teori motivasi belajar diatas dapat ditarik kesimpulan perlu adanya alternatif lain yang lebih efektif untuk mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia sejak usia sekolah dasar yaitu dengan media yang interaktif. Salah satu media interaktif yang menarik adalah menggunakan sistem *game* dimana media ini sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar yang secara harfiah masih sangat menyukai bermain. Jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013 (Profil Pengguna Internet di Indonesia, 2012), sedangkan jumlah pengguna *game* setiap tahunnya mengalami peningkatan sebanyak 33% [9].

*Game*, pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif, ada lawan anda [10]. Selain itu ada definisi *game* yang dikemukakan oleh ahli lain yaitu *Game* adalah sebarang karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan [11]. *Game* dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah *game*, terutama *game* yang bersifat kompetitif. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik, diharapkan semangat untuk belajar tentang budaya akan lebih termotivasi. Karena selalu dimainkan berulang ulang dan terus menerus sampai para pemain *game* merasa puas, maka dengan sendirinya materi materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain *game*. (Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2011).

Anak dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik itu perkembangan fisik-motorik, perkembangan bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Berbagai macam mainan atau bentuk permainan telah banyak dikembangkan dengan bermacam manfaat untuk tumbuh kembang anak, seperti yang dijelaskan [12] bahwa mainan memberikan hiburan sekaligus memberikan peran mendidik. Kemudian dijelaskan oleh Piaget (1962); Curtis, (1977) dalam [13] berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

Jika ditinjau dari kemampuan kognitifnya, bermain juga mempunyai peranan penting, seperti pada penelitian Hoorn (1993) dalam [13] menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kreatif. Selain mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, bermain juga dapat melatih kedisiplinan anak. Hal itu disebabkan karena setiap permainan selalu memiliki aturannya masing-masing, sehingga anak diajarkan untuk dapat memahami aturan dalam bermain dan pentingnya mematuhi sebuah aturan. Hal tersebut merupakan bagian dari kemampuan afektif atau pengembangan moral [13].

*Game* edukasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Game* dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Berdasarkan hasil penelitian penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan [14]. *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan

materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional [14].

Penggunaan simulasi dan *game* digital dalam proses pembelajaran dan penilaian diperkirakan akan meningkat selama beberapa tahun ke depan. Banyak prediksi yang menyatakan teknologi akan membawa perubahan baik pada dunia pendidikan. Melalui sebuah *game*, para siswa dapat menjalani kegiatan belajar mengajar secara santai dan menyenangkan. Selain itu, *game* juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan siswa melalui proses bermain tersebut, seperti urutan permainan, keterampilan verbal, visual, kinetik, dan aktivitas berbasis *game* lainnya [15]. Sehingga *game* bisa menjadi alternatif pembelajaran kepada siswa dalam pengenalan lagu daerah kepada anak. *Game* juga dalam penerapannya menjadi lebih fleksibel karena dapat dimainkan di media media apa saja salah satunya menggunakan *smartphone*. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika. Selain itu *smartphone* juga memiliki fleksibilitas penggunaan yang lebih baik karena dapat digunakan dimana saja dengan begitu pembelajaran bisa lebih fleksibel tidak hanya dilakukan di dalam kelas namun juga bisa diterapkan di luar kelas. Muhyiddin [16] membuat aplikasi lagu daerah berbasis android. Namun aplikasi ini memiliki batasan lagu daerah jawa saja dengan menggunakan teks dan suara.

[17]Penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Harmoni untuk Siswa SMP”. Penelitian tersebut mempunyai relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam hal pengembangan media pembelajaran elemen musik, dengan produk yang dihasilkan berbentuk media berbasis komputer dengan bentuk CD interaktif, serta tempat penelitiannya dilakukan di SMP. Menjadikan penelitian ini memiliki garis besar yang berbeda dengan penelitian yang sekarang akan dibuat. Seperti penyajian menggunakan media komputer sedangkan I-SCEM menggunakan media mobile. Subjek yang dipakai memilih siswa kelas VIII, sehingga posisi penelitian ini memiliki relevansi yang bersifat melengkapi.

Penelitian terdahulu yang juga relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Harly Yoga Pradana (tanpa tahun) dengan judul “*Game* Pembelajaran Musikal Untuk Anak-anak”. Relevansinya dengan penelitian ini adalah terletak pada pengembangan media pembelajaran musik. Materi yang dibahas adalah materi tentang pengenalan elemen musik, materi disampaikan dalam model *game*, dan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dalam perancangannya. Namun perbedaan yang signifikan terletak pada topik, materi, dan tingkat kesulitan. Dalam *game* tersebut hanya berupa rangkuman singkat dari materi-materi dasar pengenalan musik. Perbedaan yang kedua terletak pada media atau program yang dikembangkan lebih di fokuskan pada penggunaan mobile. Jadi pengenalan dan pembelajarannya hanya bersifat garis besar sebagai bahan panduan belajar pendamping pada tingkat dasar dan sasaran produk digunakan untuk umum yang sama sekali belum mengenal lagu daerah di Indonesia (tidak difokuskan menurut silabus atau materi sekolah). Dalam hal ini posisi penelitian ini lebih pada upaya pengembangan dan melengkapi.

Dari penelitian yang sudah dilakukan diatas kita bisa menyimpulkan aplikasi yang telah ada diatas memiliki masing-masing 1 keunggulan seperti video, teks, simulasi dan materi. Sedangkan belum ada aplikasi yang menggabungkan semua elemen keunggulan diatas dan berjalan di *smartphone* dengan isi materi mengenai lagu-lagu daerah menggunakan suara, teks, animasi. Maka dari itu dalam pembuatan skripsi ini akan diambil judul “I-SCEM (*Indonesia Song Culture Education Mobile*) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia”. Aplikasi i-SCEM merupakan sebuah game edukasi yang menggunakan teknologi flash yang dipasangkan kepada *smartphone* berisi permainan pengenalan lagu daerah di Indonesia. Aplikasi ini menggunakan suara, teks, animasi dan penilaian sebagai media permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran I-SCEM (*Indonesia Song Culture Education Mobile*) sebagai media pengenalan lagu daerah Indonesia.

## METODE

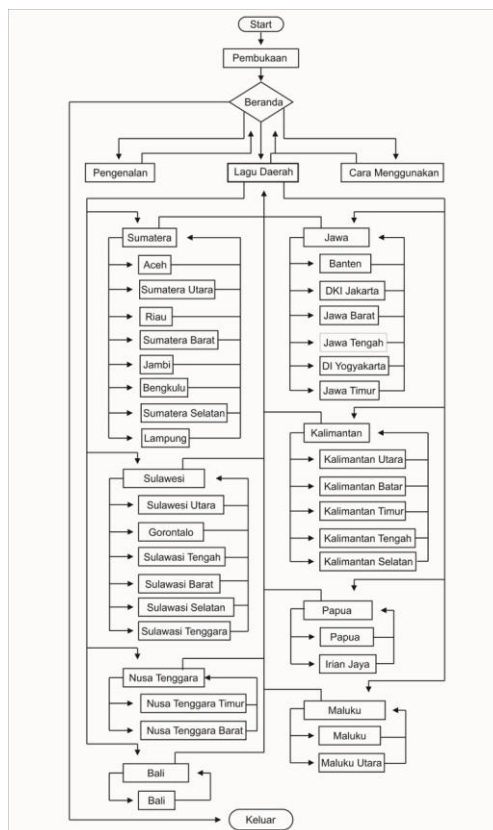
Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*) dengan pola *one group pretest – post test*. Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya [18]. Random sampling digunakan untuk menentukan

sampel, desain penelitian yaitu siswa akan dilakukan pretest (O1) kemudian diberikan treatment (X) setelah diberikan treatment kemudian diberikan posttest (O2).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang, kemudian sample adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang yang berjumlah 91 orang yang terdiri dari 3 kelas. Waktu pelaksanaan direncanakan selama satu bulan mulai tanggal 15 November 2017 sampai 15 Desember 2017. Instrumen penelitian diuji kevalidannya menggunakan validitas materi dan media. Pengujian validitas materi dengan memberikan angket penilaian kepada tiga orang guru kelas V SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang. Pengujian validitas media kepada validator media yang berjumlah 3 orang yaitu dari Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Kota Semarang, Dosen Media Pembelajaran FIP UNNES, dan Guru Kelas V SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang sedangkan untuk uji keefektifan dilakukan tes kepada siswa dengan uji gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) yang telah dibuat memuat beberapa komponen yaitu materi, ilustrasi/animasi, dan audio yang dijadikan dalam satu frame. Dalam satu frame tersebut siswa dapat langsung melihat lirik materi dari lagu daerah yang ada dan sekaligus ada audio animasinya secara langsung hingga masuk ke soal evaluasi dalam satu frame tersebut dari tiap provinsi. Audio dan teks dalam game ini digunakan untuk menarik minat siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama lirik dan lagu dari permainan ini. Sehingga membuat siswa secara tidak langsung akan mulai menghafalkan lirik lirik dari tiap lagu daerah yang mereka mainkan. Media Pembelajaran ini dibuat dalam bentuk aplikasi dengan adobe flash cs6. Berikut ini adalah tampilan Flowchart dan aplikasi I-SCEM.



Gambar 1. Tampilan dari aplikasi I-SCEM

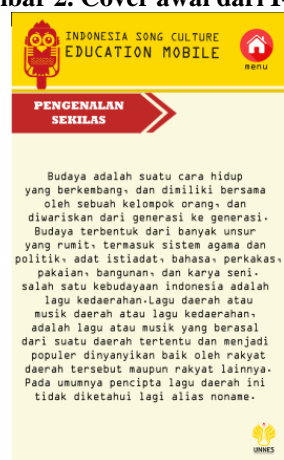
**Fendi Nur Kreswanto**, I-SCEM (*Indonesia Song Culture Education Mobile*) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia.



**Gambar 2.** Cover awal dari I-SCEM



**Gambar 3.** Menu utama game I-SCEM



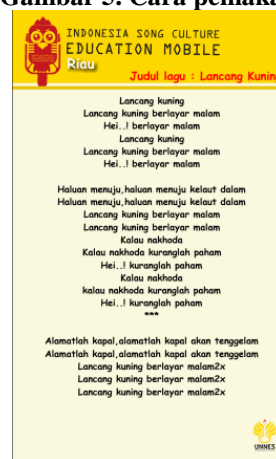
**Gambar 4.** Pendahuluan game I-SCEM



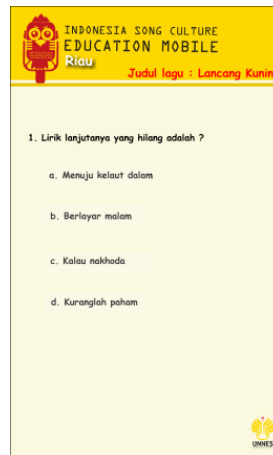
**Gambar 5.** Cara pemakaian I-SCEM



**Gambar 6.** Peta Indonesia I-SCEM



**Gambar 7.** Lirik Lagu I-SCEM



Gambar 8. Kuis lagu daerah

Kemudian untuk uji kelayakan multimedia dilakukan oleh 3. Responden akan menggunakan game I-SCEM kemudian mengisi kuesioner yang telah disediakan dengan hasil

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah Skor Pengumpulan data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Data}} \times 100\% \\ &= \frac{168}{180} \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Setelah evaluasi dan validasi yang dilakukan oleh pakar media didapatkan hasil rata-rata presentase dari seluruh kriteria media pembelajaran I-SCEM pada aspek media adalah 93% yang dikategorikan dalam kategori “Layak”.

Untuk uji kelayakan pakar materi dilakukan oleh guru kelas 5 di SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang. Guru menjalankan program kemudian mengisi kuesioner dengan hasil :

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah Skor Pengumpulan data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Data}} \times 100\% \\ &= \frac{107}{120} \times 100\% \\ &= 89\% \end{aligned}$$

Setelah evaluasi dan validasi yang dilakukan oleh pakar materi didapatkan hasil rata-rata presentase dari seluruh kriteria media pembelajaran I-SCEM pada aspek materi adalah 89% yang dikategorikan pada kategori “Layak”.

Pelaksanaan eksperimen di lakukan di aula dengan, pembelajaran dilakukan menggunakan smartphone pribadi setiap siswa menggunakan 1 smartphone. Dalam menggunakan ini siswa dibimbing bersama peneliti dan guru dalam proses pengajarannya. Guru hanya mengajarkan bagaimana proses memulai permainan ini, kemudian siswa secara mandiri mulai mengikuti permainan dan menyanyikan lagu tersebut. Nilai *pretest* merupakan nilai ujian sebelum diterapkannya atau diberikannya media pembelajaran I-SCEM sedangkan nilai *posttest* merupakan nilai ujian setelah diberikannya media pembelajaran I-SCEM. Dapat dilihat bahwa nilai *pretest* menunjukkan rata-rata 58,7. Sedangkan nilai *posttest* menunjukkan angka 78.

Hasil nilai *pretests* dan *posttest* penggunaan multimedia interaktif siswa selanjutnya dianalisis dengan menggunakan skor gain ternormalisir dari kedua nilai efektivitas media pembelajaran I-SCEM.. Berikut ini hasil perhitungan nilai gain.

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah Skor Pengumpulan data}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Data}} \times 100\% \\ &= \frac{107}{120} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 89\%$$

$$= 0,46 \text{ (Termasuk kategori efektifitas sedang)}$$

Sedangkan untuk standart Nilai ketuntasan minimal siswa menurut KKM di SD Negeri Sendangmulyo 04 adalah 70. Pada uji *pretest* jumlah siswa yang tuntas sejumlah 20 siswa sedangkan pada uji *posttest* siswa yang tuntas sebanyak 77 siswa. Hasil nilai ketuntasan *pretests* dan *posttest* penggunaan multimedia interaktif siswa selanjutnya dianalisis dengan menggunakan skor gain ternormalisir dari kedua nilai efektivitas media pembelajaran I-SCEM.. Berikut ini hasil perhitungan nilai gain.

$$\begin{aligned} g &= \frac{(S \text{ Sesudah}) - (S \text{ sebelum})}{(\text{Skor Maksimal}) - (S \text{ sebelum})} \\ &= \frac{77 - 20}{91 - 20} \\ &= \frac{57}{71} \\ &= 0,80 \text{ (Termasuk kategori efektifitas tinggi)} \end{aligned}$$

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran tentang pengenalan lagu daerah se Indonesia karena telah memili berbagai komponen media yang lengkap seperti audio, video, dan animasi dan juga didukung dengan hasil uji media dan materi oleh para ahli dengan kesimpulan media I-SCEM dalam kategori “layak”. Sedangkan untuk tingkat efektifitas. Hasil pengujian analisis skor gain ternormalisasi nilai keefektifan peningkatan nilai sebesar 0,46 dengan intrepretasi kategori sedang dan analisis skor gain ternormalisasi nilai keefektifan nilai ketuntasan siswa sebesar 0,83 dengan intepretasi efektifitas tinggi. Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan beberapa saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penerapanan pengenalan lagu daerah Indonesia sebagai berikut. (1) Melakukan penelitian lebih lanjut pada aplikasi media pembelajaran ini sepaya nanti dapat dikembangkan untuk semua materi pembelajaran khususnya tentang kebudayaan Indonesia, seperti baju adat, rumah adat, bahasa daerah, dll.(2) Perlu penelitian yang lebih luas untuk menguji penelitian ini karena hasil penelitian ini hanya terbukti diterapkan di SD negeri Sendangmulyo 04 Semarang

## REFERENCE

- [1] Liputan6, “Terusik Lagi Klaim Negeri Jiran,” <http://news.liputan6.com/read/416067/terusik-lagi-klaim-negeri-jiran>.
- [2] A. Soejanto, *Psikologi Perkembangan*. 2005.
- [3] A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. 2007.
- [4] D. Brewster, J., Ellis, G., Girard, *The Promary English Teacher’s Guide*. 2002.
- [5] Tadjah, *Ilmu Jiwa Pendidikan*. 1994.
- [6] I. A, *Belajar dan pembelajaran*. 1988.
- [7] S. Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. 2007.
- [8] PAT, J. S. Reiners, and Kärin Renner, “The Effect of Technology Integration on Student Motivation, Engagement and Interest,” <http://kr012.k12.sd.us/Portfolio/Group%20Research%20Paper.pdf> [08 Sept. 2017]., 2005.
- [9] F. Nugraha, “Pasar Smartphone di Indonesia,” <http://www.teknajurnal.com/2011/08/24/pasarsmartphone-di-indonesia/>, 2011.
- [10] C. Crawford, *Chris crawford on game design*. 2003.
- [11] G. Costikyan, “I have no words & i must design: toward a critical ocabulary for games,” <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf>, 2004.
- [12] J. . Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif&Kreatif untuk Anak Anda*. 2009.
- [13] Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. 2005.
- [14] R. E. Clark, “Evaluating the Learning and Motivation Effects of Serious Games. Rosier school of Education Center for Creative Technologies Available online,” 2006.
- [15] S. Boyle, “Teaching Toolkit: An Introduction to Game Based Learning,” 2011.



- [16] H. S. Muhyiddin Al-Idrus, *Pembuatan Aplikasi Kumpulan Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android*. 2014.
- [17] A. B. Silsi, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Harmoni untuk Siswa SMP*. 2010.
- [18] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. 2008.