



PENGEMBANGAN MEDIA TARIK GAMBAR (TARGAM) UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK

Nydia Thalia Putri^{1*}, Treny Hera², Ida Suryani³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: nydiathaliaputri@gmail.com, trenyhera19@gmail.com, ida954321@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5303>

Abstrak

Kelayakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan motivasi belajar siswa kelas V menjadi rendah, khususnya pada materi pertunjukan musik tradisional dalam pembelajaran seni musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Tarik Gambar (TARGAM) guna menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran seni musik. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas tiga validator ahli media, materi, dan bahasa, tiga siswa pada uji coba one to one, serta dua puluh siswa kelas V pada uji coba kelompok besar (small group). Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli dan angket respons siswa, kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan dan kepraktisan. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil uji kepraktisan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,75% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media TARGAM dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran materi pertunjukan musik tradisional pada siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media TARGAM, Seni Musik, Motivasi Belajar.

1. PENDAHULUAN

Materi Kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0 menuju 5.0 turut memengaruhi dunia pendidikan, termasuk mendorong pemanfaatan media berbasis teknologi seperti QR-Code yang diyakini dapat meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa (Sungkono et al., 2022). Dalam penelitian ini akan dibahas tentang Seni budaya di sekolah dasar yakni keterampilan yang sangat penting dalam kegiatan seni tari daerah dan lagu daerah serta materi pelajaran seni lainnya (Wahyuni et al., 2023). Proses kreatif dalam pembelajaran seni melibatkan keterkaitan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tercermin melalui hubungan antara pikiran, perasaan, dan tindakan peserta didik (Hera & Nurdin, 2019). Dalam konteks Merdeka Belajar, pembelajaran seni musik menitikberatkan kebebasan berekspresi, pengembangan imajinasi, dan apresiasi terhadap nilai-nilai keindahan (Nugroho, 2022).

Namun pada praktiknya materi pertunjukan musik tradisional kerap kurang diminati karena siswa cenderung lebih menyukai musik modern (Angelia, 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar, padahal motivasi merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran (Pratiwi & Yensharti, 2024). Selain faktor internal tersebut, motivasi belajar siswa sekolah dasar juga rentan terganggu oleh faktor eksternal, misalnya kecanduan bermain game daring yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari aktivitas belajar (Amalia et al., 2022) oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta memperkuat pemahaman materi (Saputri et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 113 Palembang, ditemukan bahwa siswa mengalami kebosanan dan rendahnya motivasi belajar pada materi pertunjukan musik tradisional akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah satu arah, minim praktik, dan



kurang melibatkan siswa secara aktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan variatif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena mampu menumbuhkan perhatian, aktivitas, dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran (Rizhardi & Suryani, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis visual dan permainan edukatif efektif menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, seperti media tarik gambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Mustofa et al., 2024) dan media flashcard terintegrasi QR-Code yang mendapat respons positif siswa (Maulana, 2025). Namun, belum ada penelitian yang menggabungkan unsur permainan tradisional dengan teknologi QR-Code pada pembelajaran seni musik di sekolah dasar, oleh karena itu, dikembangkan media Tarik Gambar (TARGAM) sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang memadukan unsur visual, praktik musik tradisional, aktivitas kelompok, dan teknologi QR-Code. Media ini diadaptasi dari permainan lotre tarik tali, di mana QR-Code di balik setiap kartu gambar berfungsi sebagai akses cepat menuju tutorial video pertunjukan musik tradisional, sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Handayani & Haryati, 2024).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu melalui proses sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga penciptaan produk pendidikan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran (Waruwu, 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi) (Rayanto, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 113 Palembang dengan subjek penelitian siswa kelas VE. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk menganalisis kebutuhan siswa, kurikulum, dan materi pembelajaran. Pada tahap *Design*, peneliti merancang bentuk fisik media TARGAM berupa kotak berukuran 40 x 40 cm yang dilengkapi kartu gambar bertali serta QR-Code di balik setiap kartu, sekaligus menyusun skenario pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) dan instrumen validasi ahli. Pada tahap *Development*, produk yang telah dirancang divalidasi oleh tiga orang validator, yaitu dua dosen ahli media, materi, dan bahasa serta satu guru kelas, sebelum dilakukan revisi berdasarkan saran validator. Pada tahap *Implementation*, media diujicobakan kepada siswa melalui uji *one to one* yang melibatkan 3 siswa serta uji *small group* yang melibatkan 20 siswa kelas VE. Pada tahap *Evaluation*, peneliti menganalisis hasil validasi ahli dan angket respons siswa untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan sebagai dasar penyempurnaan produk pembelajaran. Pada tahap *Evaluation*, peneliti menganalisis hasil validasi ahli dan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan sebagai dasar penyempurnaan produk pembelajaran (Rayanto, 2020).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, serta angket validasi ahli dan angket respons siswa yang disusun menggunakan skala *Likert* lima alternatif jawaban sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Pengukuran Angket

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Cukup Setuju (CS)	3
4	Kurang Setuju (KS)	2
5	Tidak Setuju (TS)	1

Sumber: dimodifikasi dari Aperta dkk. (2021).



Kisi-kisi instrumen validasi mencakup aspek penilaian ahli media (aspek fisik/tampilan, bahan, dan pemanfaatan), ahli materi (kelayakan penyajian, materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, dan kebahasaan), serta ahli bahasa (kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian kaidah bahasa) yang dikembangkan dari kisi-kisi Harefa dan Laoli (2021). Sementara itu, angket respons siswa terdiri atas 10 butir pernyataan terkait ketertarikan, kemudahan pemahaman, dan kepraktisan penggunaan media TARGAM dalam pembelajaran seni musik.

Data hasil validasi dan angket respons siswa dianalisis menggunakan rumus persentase menurut Puteri dan Mintohari (2022), yaitu jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal dikali 100%. Hasil persentase tersebut selanjutnya dikonversikan ke dalam kategori kevalidan dan kepraktisan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

No	Persentase	Kategori Valid	Kategori Praktis
1	81%-100%	Sangat Valid	Sangat Praktis
2	61%-80%	Valid	Praktis
3	41%-60%	Cukup Valid	Cukup Praktis
4	21%-40%	Kurang Valid	Kurang Praktis
5	< 20%	Tidak Valid	Tidak Praktis

Sumber: dimodifikasi dari Puteri dan Mintohari (2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Analysis, Design, dan Development

Hasil observasi pada tahap *Analysis* menunjukkan bahwa proses pembelajaran seni musik di kelas V SD Negeri 113 Palembang masih didominasi metode ceramah satu arah dengan pemanfaatan media yang terbatas, sehingga sebagian siswa terlihat kurang fokus dan kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media TARGAM pada materi pertunjukkan musik tradisional kelas V SD.

Pada tahap *Design*, peneliti merancang media TARGAM berupa kotak triplek berukuran 40 x 40 cm yang dilapisi akrilik transparan pada bagian depan, berisi tali kartu bergambar pertunjukan musik tradisional yang masing-masing dilengkapi QR-Code pada bagian belakangnya sebagai akses ke video tutorial. Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga validator pada tahap *Development*, yaitu dua dosen Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang sebagai validator media, materi, dan bahasa, serta satu guru SD Negeri 113 Palembang. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Validator	Media (%)	Materi (%)	Bahasa (%)	Kategori
Validator I	100	100	100	Sangat Valid
Validator II	92	98	92	Sangat Valid
Validator III	90	100	92	Sangat Valid
Rata-rata	94	99,3	94,7	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		96%		Sangat Valid

Sumber: olah data peneliti (2026).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan validasi ahli media, materi, dan bahasa terhadap media TARGAM sebesar 96% dengan kategori "Sangat Valid", sehingga media dinyatakan layak diujicobakan kepada siswa. Validator memberikan beberapa catatan perbaikan pada tahap awal, seperti penambahan kertas karton putih pada bagian kartu gambar dan pelapisan ornamen pada penyangga tali kartu agar tampilan media lebih rapi, yang telah ditindaklanjuti oleh peneliti sebelum tahap implementasi.



Hasil Tahap Implementation

Pada tahap Implementation, media TARGAM yang telah direvisi diujicobakan kepada siswa kelas VE SD Negeri 113 Palembang melalui uji *one to one* yang melibatkan 3 siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, serta uji *small group* yang melibatkan 20 siswa. Pada kedua uji coba tersebut, peneliti menjelaskan materi pertunjukan musik tradisional menggunakan media TARGAM, kemudian membagikan angket respons siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Media TARGAM

Hasil Uji Coba	Persentase	Kategori
Peserta didik (<i>one to one</i>)	93,3%	Sangat Praktis
Peserta didik (<i>small group</i>)	92,2%	Sangat Praktis
Rata-rata	92,75%	Sangat Praktis

Sumber: olah data peneliti (2026).

Siswa memberikan respons positif terhadap media TARGAM dan menyatakan bahwa media tersebut menarik, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil tersebut, media TARGAM dinyatakan sangat praktis layak digunakan dalam pembelajaran seni musik materi pertunjukan musik tradisional kelas V sekolah dasar.

Hasil Tahap Evaluation

Pada tahap Evaluation, peneliti mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media TARGAM. Kelebihan media TARGAM antara lain dapat dimanfaatkan siswa secara mandiri di rumah melalui QR-Code yang terhubung dengan video pembelajaran, tampilannya yang menarik mampu meningkatkan antusiasme siswa, serta mendorong siswa lebih aktif melalui penggunaan media interaktif berbasis teknologi sederhana. Adapun kekurangannya, penggunaan QR-Code memerlukan perangkat dan koneksi internet, media membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup agar tidak mudah rusak, serta memerlukan pembaruan apabila terjadi kerusakan pada komponen fisik atau tautan digital.

Pembahasan

Pengembangan media TARGAM pada pembelajaran seni musik kelas V merupakan media yang menarik dan menyenangkan karena menerapkan pendekatan belajar sambil bermain (*play-based learning*). Metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak (Agustin et al., 2025), sehingga aktivitas menarik tali kartu pada media TARGAM membuat siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.

Tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa bertujuan memperoleh penilaian, masukan, dan saran perbaikan sebelum media digunakan dalam pembelajaran (Fadjeri & Nurchayati, 2022). Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, yang membuktikan bahwa media TARGAM telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, bahan, materi, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Tingkat kepraktisan media dapat dilihat dari respons pengguna terhadap kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan kualitas media dalam mendukung proses pembelajaran (Milala et al., 2022). Hasil angket respons siswa pada uji *one to one* dan *small group* menunjukkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 92,75% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media TARGAM mudah digunakan, menarik, dan mampu menumbuhkan motivasi siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran seni musik materi pertunjukan musik tradisional.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media visual dan permainan edukatif efektif menumbuhkan motivasi belajar siswa sekolah dasar lintas mata pelajaran. Penelitian (Kholifah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* Pancasila mampu meningkatkan minat belajar anak pekerja migran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian (Nuraliah et al., 2025) menunjukkan bahwa implementasi media flipbook pada pembelajaran IPAS dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Berbeda dengan kedua penelitian tersebut yang berfokus pada media *puzzle* dan media *flipbook*, penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi unsur permainan tradisional, kartu gambar, dan teknologi QR-Code juga efektif



digunakan pada pembelajaran seni musik, sehingga memperluas bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi pada jenjang sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Tarik Gambar (TARGAM) untuk menumbuhkan motivasi siswa kelas V pada pembelajaran seni musik dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase validasi ahli media, materi, dan bahasa sebesar 96%, serta sangat praktis dengan rata-rata persentase hasil angket respons siswa sebesar 92,75%. Dengan demikian, media TARGAM layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni musik materi pertunjukan musik tradisional di kelas V sekolah dasar karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru disarankan dapat memanfaatkan media TARGAM untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media sejenis pada materi atau mata pelajaran lain agar manfaatnya lebih luas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. R. ., Zahri, A. A. A., Dewi, A. C. R., Wicaksono, B. Y., Rafikhan, M. A., & Rusminati, S. H. (2025). PERAN BIMBINGAN BELAJAR DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA SD MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN (PLAY-BASED LEARNING). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 817–827.
- Amalia, N. A., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Angelia, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Seni Musik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(1), 255–260.
- Fadjeri, A., & Nurchayati, A. D. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang*. 9(2), 809–815.
- Hera, T., & Nurdin, N. (2019). Kontribusi Motivasi Mahasiswa Dalam Proses Kreatif Penciptaan Tari Pada Mata Kuliah Koreografi. *Jurnal Sitakara*, 4(1).
- Kholifah, N. Astuti, Y. P. (2024). PENGARUH MODEL EXAMPLE NON EXAMPLE TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR ANAK PEKERJA MIGRAN DI SANGGAR BIMBINGAN SENTUL, MALAYSIA. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 284–292.
- Maulana, A. R. (2025). Pengembangan media flashcard terintegrasi QR-code pada materi keberagaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDI Surya Buana. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 4(1), 49–57.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Mustofa, D. A. A., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Efektivitas media tarik gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur di kelas 4 SD. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 7(1), 50–62.
- Nugroho, M. A. (2022). *Buku Panduan Guru Asesmen Unjuk Kerja Pendidikan Seni Musik*. GUEPEDIA.
- Nuraliah, S., Gustiani, T. I., & Heryadi, Y. (2025). Implementasi Media Flipbook Dalam Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat Dan Perubahannya di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 3(3), 256–269.
- Pratiwi, A., & Yensharti, Y. (2024). Motivasi Siswa terhadap Pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik) pada Kelas VIII C di SMPN 2 Batang Gasan peserta didik . Aspek-aspek hasil belajar itu bisa



- meliputi dimensi intelektual , emosional , dan besar usaha yang dilakukan siswa , sedangkan dukungan. *Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 1(3), 215–222.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizhardi, R., & Suryani, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas Iv Sdn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 51–59.
- Saputri, S., Chairunisa E. D., & Suryani, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah Candi Bumi Ayu berbasis Android. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 23–30.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media pembelajaran berbasis teknologi augmented reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.
- Wahyuni, A. D., Imansyah, F., & Hera, T. (2023). Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran SBdP. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 148–156.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.