Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12
Plagiarism Check 02/234/67/78

PENENTUAN LAGU – LAGU DAERAH BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Ananda Sopianti Putri[1*], Sarmidi[2], Muhammad Taufiq[3]
[1-3]Program Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Indonesia
Email: anandasopiantiputri242@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran lagu daerah di Sekolah Dasar masih cenderung menggunakan metode hafalan sehingga siswa kurang memahami asal-usul dan nilai budaya yang terkandung dalam lagu daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran lagu daerah Pulau Jawa berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) yang dapat membantu siswa memahami keterkaitan antara lagu daerah dan wilayah asalnya secara interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis website yang dilengkapi peta digital, audio lagu daerah, materi pembelajaran, dan kuis evaluasi. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap lagu daerah serta mendukung pelestarian budaya Indonesia melalui pembelajaran yang kontekstual dan interaktif.

Pembelajaran lagu daerah di Sekolah Dasar masih cenderung menggunakan metode hafalan sehingga siswa kurang memahami asal-usul dan nilai budaya yang terkandung dalam lagu daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran lagu daerah Pulau Jawa berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) yang dapat membantu siswa memahami keterkaitan antara lagu daerah dan wilayah asalnya secara interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis website yang dilengkapi peta digital, audio lagu daerah, materi pembelajaran, dan kuis evaluasi. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan

Article History
Received : November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

pemahaman siswa terhadap lagu daerah serta mendukung pelestarian budaya Indonesia melalui pembelajaran yang kontekstual dan interaktif.

Kata kunci: Sistem Informasi Geografis (SIG), Media Pembelajaran, Lagu Daerah, Website, Sekolah Dasar.

Abstract

Learning regional songs in elementary schools is still largely dominated by memorization, which may limit students' understanding of the origins and cultural values of these songs. This study aims to develop Geographic Information System (GIS)-based learning media for regional songs of Java to help students interactively understand the relationship between regional songs and their geographical origins. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The resulting product is a web-based learning media featuring a digital map, regional song audio, learning materials, and evaluation quizzes. The media is expected to enhance students' learning interest and understanding of regional songs while supporting the preservation of Indonesian culture through contextual and interactive learning.

***Keywords**: Geographic Information System (GIS), Learning Media, Regional Songs, Website, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar berperan penting dalam membentuk pengetahuan, karakter, dan sikap peserta didik. Salah satu materi yang mendukung pengenalan budaya bangsa adalah pembelajaran Seni Budaya melalui lagu-lagu daerah (Irawan, 2022). Selain sebagai bentuk kesenian, lagu daerah juga mencerminkan identitas, bahasa, sejarah, dan kearifan lokal yang perlu diperkenalkan sejak dini (Sutantri, 2018).

Pada pembelajaran kelas III SDN 1 Gobras, Kota Tasikmalaya, pengenalan lagu daerah masih menghadapi kendala, terutama keterbatasan pengetahuan siswa mengenai asal wilayah lagu serta penggunaan media pembelajaran yang cenderung konvensional (Putri, 2019). Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan penjelasan guru berpotensi membuat materi kurang menarik dan sulit dipahami secara konkret. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik (Mahardika, 2024).

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya melalui Sistem Informasi Geografis (SIG). Teknologi ini dapat menampilkan informasi berdasarkan lokasi geografis melalui peta digital

sehingga materi lebih mudah dipahami secara visual (Fadlan, 2023). Penerapan SIG untuk mengenalkan lagu daerah memungkinkan siswa mengetahui hubungan antara lagu dan wilayah asalnya melalui tampilan peta interaktif (Anggraini & Hermon, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis SIG yang dapat menyajikan lagu-lagu daerah sesuai wilayah asalnya. Media ini diharapkan dapat membantu siswa mengenal keberagaman budaya Indonesia, meningkatkan ketertarikan belajar, serta mempermudah pemahaman materi Seni Budaya. Penelitian diawali dengan studi pendahuluan di SDN 1 Gobras, Kota Tasikmalaya, sebagai lokasi pengamatan awal terhadap kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan penelitian ini meliputi pembelajaran lagu daerah di kelas III Sekolah Dasar yang masih berorientasi pada hafalan sehingga pemahaman siswa mengenai asal wilayah lagu belum optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang interaktif, sehingga belum sepenuhnya mendukung kebutuhan belajar siswa. Pemanfaatan Sistem Informasi Geografis (SIG) juga belum maksimal sebagai media visual untuk menghubungkan informasi lagu daerah dengan lokasi geografis asalnya.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran penentuan lagu-lagu daerah berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan menyajikan informasi lagu daerah berdasarkan wilayah asal melalui peta digital serta mengetahui manfaat penggunaan media tersebut dalam membantu siswa memahami keberagaman lagu daerah Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang berorientasi pada pengembangan produk serta pengujian kelayakannya. Metode ini dipilih untuk menghasilkan media pembelajaran lagu daerah berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) berupa website interaktif bagi siswa kelas III Sekolah Dasar (Rahayu, 2025). Pengembangan perangkat lunak dilakukan dengan tahapan yang terstruktur agar produk sesuai dengan kebutuhan pengguna (Wahid, 2020).

Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui pengamatan dan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan guru dan siswa, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengukur kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, serta tanggapan pengguna (Agusta, 2003). Media yang dihasilkan memuat peta digital interaktif, informasi lagu daerah, lirik, audio, galeri budaya, materi pembelajaran, dan kuis evaluasi.



Gambar 1. Lokasi SDN 1 Gobras

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Gobras, Kecamatan Tamansari, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran lagu daerah yang lebih menarik dan interaktif. Selama ini, pembelajaran masih cenderung menekankan kegiatan menghafal sehingga diperlukan media visual yang dapat membantu siswa mengenali hubungan antara lagu daerah dan asal wilayahnya. Pemanfaatan SIG sebagai media pembelajaran dapat mendukung penyampaian informasi geografis secara lebih menarik dan mudah dipahami (Anggraini & Hermon, 2024).

Subjek penelitian meliputi siswa kelas III dan guru wali kelas III SDN 1 Gobras. Siswa menjadi pengguna utama media yang dikembangkan, sedangkan guru memberikan informasi terkait kebutuhan pembelajaran, kesesuaian materi, dan kemudahan penggunaan media. Penentuan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan pertimbangan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria subjek mencakup siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran lagu daerah, guru yang memahami kebutuhan belajar siswa, serta kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran lagu daerah berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) yang dikembangkan dalam bentuk website interaktif. Materi dibatasi pada lagu daerah dari enam provinsi di Pulau Jawa, yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Media tersebut dilengkapi peta interaktif, informasi lagu, lirik, audio, materi pembelajaran, galeri budaya, dan kuis evaluasi.

Prosedur pengembangan produk menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* yang terdiri atas lima tahapan. Model ini digunakan karena menyediakan proses pengembangan yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk (Branch, 2009). Penerapan model ADDIE juga dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Firdaus et al., 2022). Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran lagu daerah di kelas III SDN 1 Gobras, khususnya aktivitas guru dan siswa, penggunaan media, serta kendala selama pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan studi dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara langsung di kelas III SDN 1 Gobras untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran, keterlibatan siswa, penggunaan media, dan permasalahan yang ditemukan (Agusta, 2003). Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif bersumber dari observasi, wawancara, dokumentasi, serta saran dan kritik pengguna maupun ahli. Pengolahannya mengacu pada tahapan Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Agusta, 2003).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran lagu daerah berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ini mencakup lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelima tahapan tersebut menjadi pedoman dalam menganalisis kebutuhan, merancang produk,

mengembangkan media, menerapkannya dalam pembelajaran, serta melakukan evaluasi terhadap hasil pengembangan (Branch, 2009).

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan media yang sesuai. Pengumpulan informasi dilaksanakan melalui observasi pembelajaran lagu daerah di kelas III SDN 1 Gobras serta wawancara dengan guru. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran masih mengandalkan buku paket dan metode konvensional. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengenali daerah asal lagu karena belum tersedia media yang menghubungkan materi lagu daerah dengan visualisasi peta interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan mudah digunakan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat mendukung penyampaian materi agar lebih variatif (Taufiq, 2017).

Hasil identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan perlu memuat informasi lagu daerah berdasarkan wilayah asalnya, dilengkapi lirik, audio, makna lagu, dan informasi budaya. Pengembangan ditujukan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar sehingga tampilan dan penyajian materi disesuaikan dengan karakteristik mereka. Materi dibatasi pada enam provinsi di Pulau Jawa, yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Adapun fitur yang dibutuhkan meliputi peta SIG interaktif, informasi lagu daerah, materi pembelajaran, galeri budaya, dan kuis evaluasi. Pemanfaatan SIG sebagai media pembelajaran dapat membantu penyajian informasi geografis secara visual dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi (Kurniati et al., 2020).

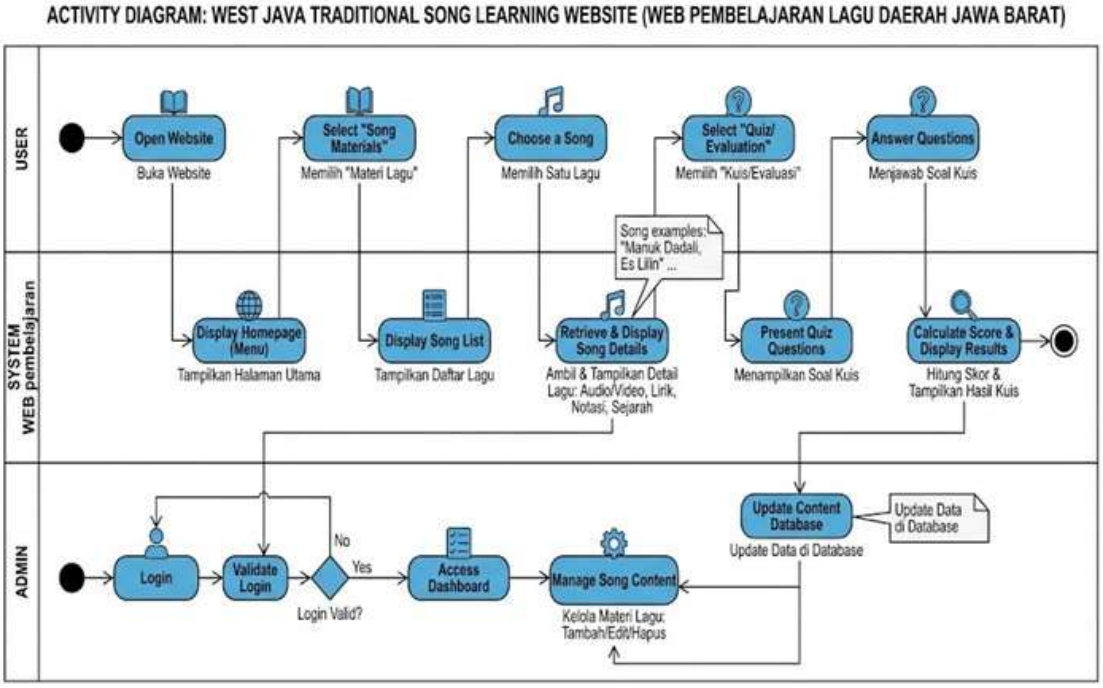
Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditetapkan bahwa produk yang dikembangkan berupa website interaktif yang mengintegrasikan informasi lagu daerah dengan lokasi asalnya melalui peta digital. Spesifikasi tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam proses perancangan sistem.

Tahap perancangan merupakan proses penyusunan desain media berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Perancangan ini mencakup alur penggunaan sistem, interaksi pengguna dengan fitur, penyimpanan data, serta tampilan antarmuka. Tahapan tersebut meliputi penyusunan Use Case Diagram, Activity Diagram, Database, UI/UX, dan Flowchart sebagai pedoman dalam pengembangan website.

Use Case Diagram dirancang untuk memperlihatkan hubungan antara pengguna dan fitur yang tersedia dalam media pembelajaran. Pengguna dapat membuka halaman beranda, memilih provinsi melalui peta interaktif, melihat informasi lagu daerah, mengakses materi, membuka galeri budaya, serta mengerjakan kuis. Diagram ini menggambarkan fungsi utama dan bentuk interaksi pengguna dengan sistem.

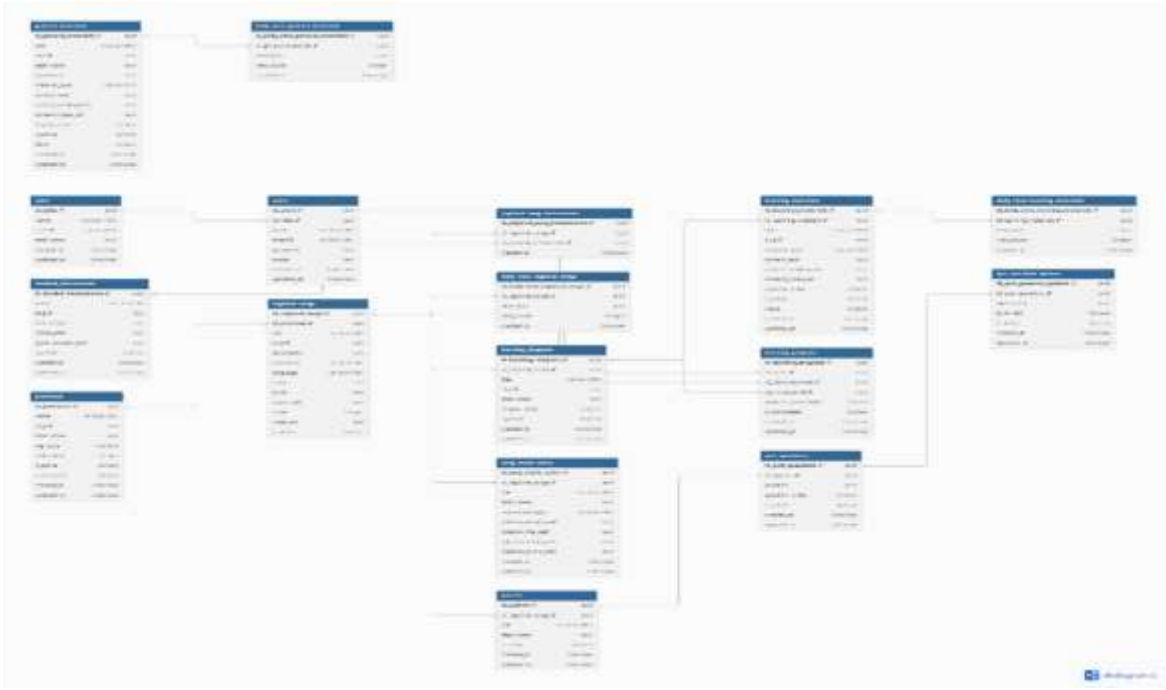
Activity Diagram menggambarkan tahapan aktivitas pengguna selama menggunakan media pembelajaran. Proses diawali dengan membuka website dan memilih menu yang tersedia. Pada fitur peta SIG, pengguna dapat menentukan salah satu provinsi di Pulau Jawa untuk memperoleh informasi lagu daerah. Selanjutnya, pengguna dapat membuka detail lagu yang berisi informasi, lirik, dan audio. Fitur lainnya meliputi materi pembelajaran, galeri budaya, dan kuis untuk mengukur pemahaman siswa.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 12
Plagiarism Check 02/234/67/78



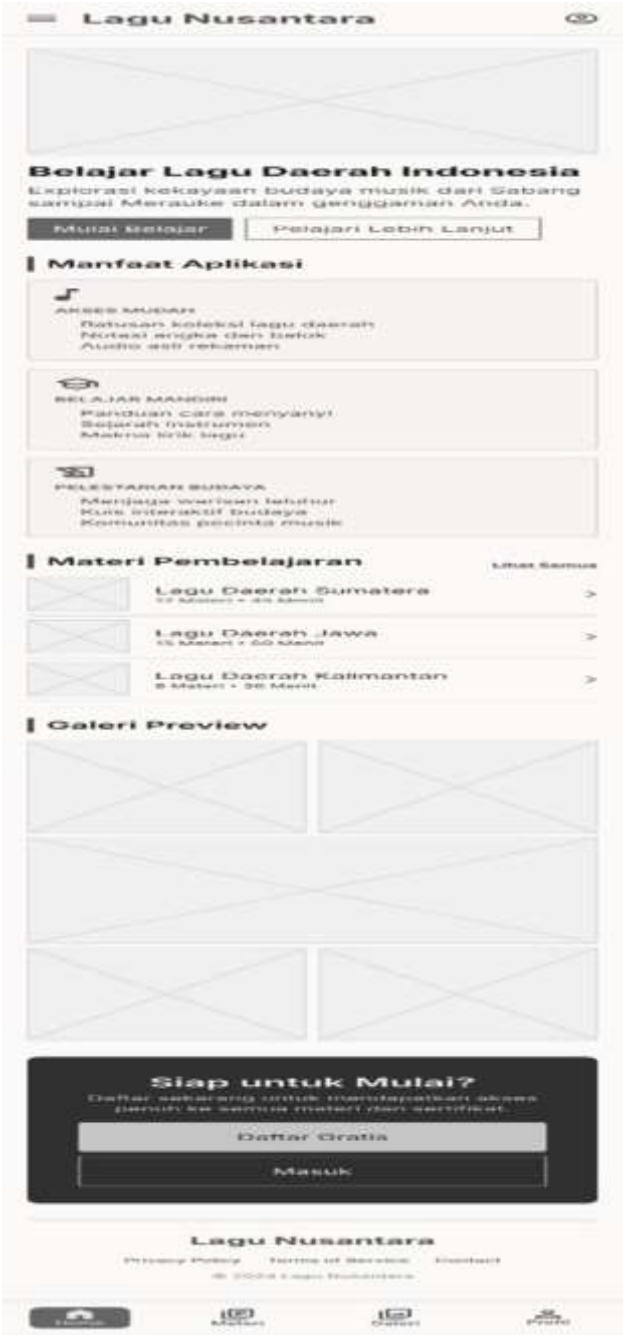
Gambar 2. Activity Diagram

Perancangan Database bertujuan mengelola seluruh informasi yang digunakan dalam sistem. Penyimpanan data menggunakan PostgreSQL yang mencakup informasi provinsi, lagu daerah, materi, galeri, dan kuis. Data lagu diintegrasikan dengan wilayah asalnya sehingga sistem dapat menampilkan informasi sesuai provinsi yang dipilih melalui peta SIG. Penggunaan basis data tersebut mendukung pengelolaan informasi agar lebih terstruktur dan mudah diakses.



Gambar 3. Database

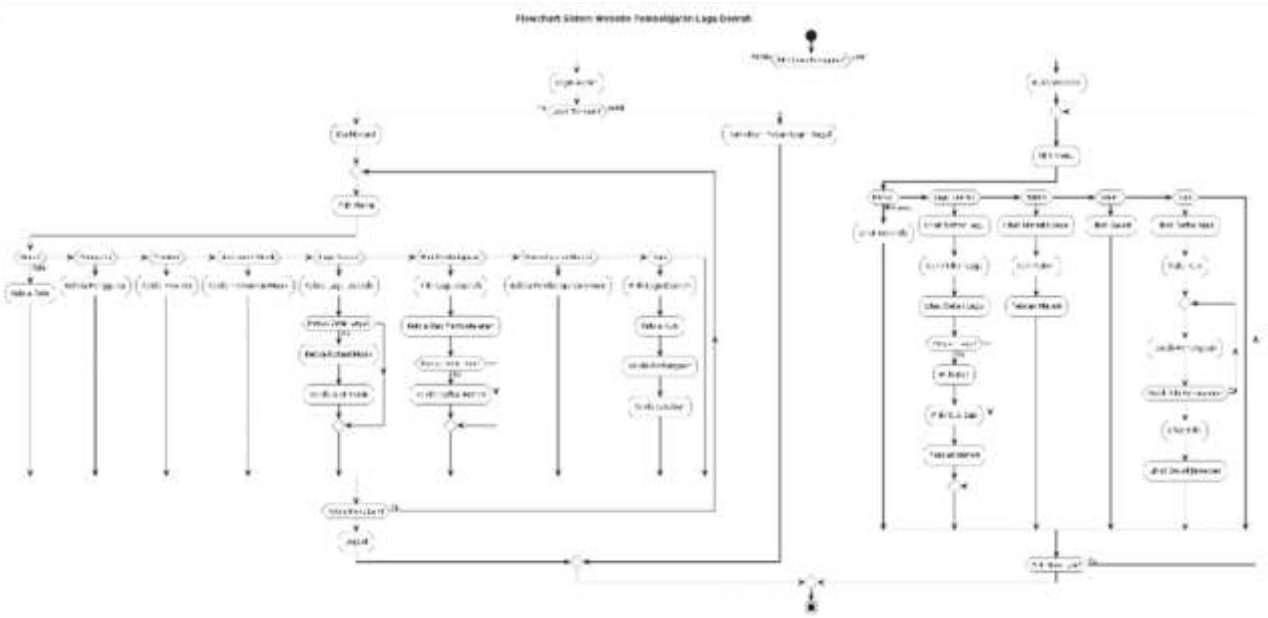
Perancangan UI/UX berfokus pada tampilan dan kemudahan penggunaan media oleh siswa kelas III Sekolah Dasar. Desain antarmuka mencakup halaman beranda, peta SIG, daftar lagu daerah, detail lagu, materi, galeri budaya, dan kuis. Setiap halaman dilengkapi kombinasi teks, gambar, serta audio agar informasi dapat disampaikan secara lebih menarik dan interaktif.



Gambar 4. UI/UX

Flowchart disusun untuk menunjukkan urutan proses penggunaan media pembelajaran secara menyeluruh. Pengguna memulai dengan membuka website, kemudian memilih menu yang tersedia, seperti peta SIG, lagu daerah, materi, galeri, atau kuis. Ketika memilih peta SIG, sistem menampilkan enam provinsi di Pulau Jawa. Pemilihan salah satu provinsi akan menampilkan daftar lagu daerah yang dapat dibuka untuk melihat informasi dan mendengarkan

audio. Sementara itu, menu kuis menyediakan soal pilihan ganda dan menampilkan hasil nilai setelah seluruh soal diselesaikan.



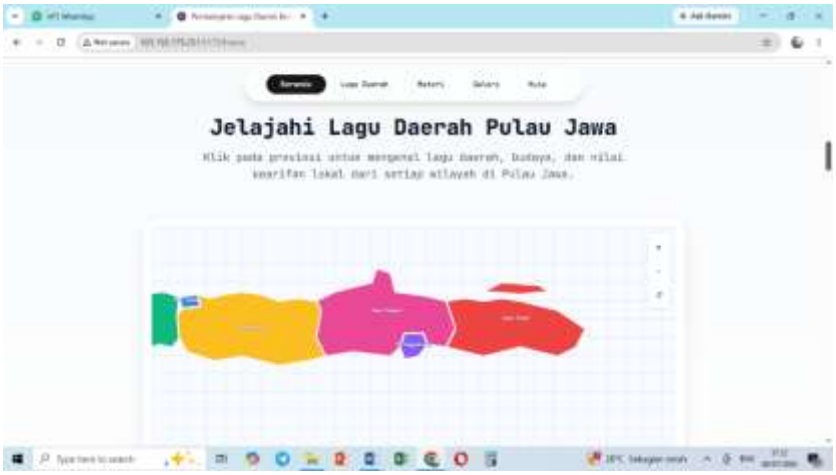
Gambar 5. Flowchart

Secara keseluruhan, tahap perancangan menghasilkan gambaran sistem yang mencakup alur aktivitas, struktur penyimpanan data, dan desain antarmuka. Seluruh rancangan tersebut menjadi pedoman untuk melanjutkan proses pengembangan media pembelajaran lagu daerah berbasis SIG.

Tahap Development merupakan proses mewujudkan rancangan media pembelajaran menjadi website interaktif tentang lagu daerah Pulau Jawa berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG). Pengembangan mencakup pembuatan beberapa fitur, yaitu halaman beranda, peta SIG, informasi lagu daerah, materi pembelajaran, galeri budaya, serta kuis evaluasi. Seluruh fitur disusun dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Penggunaan website sebagai media pembelajaran didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi yang dapat membantu proses penyampaian materi secara lebih menarik (Taufiq, 2017).

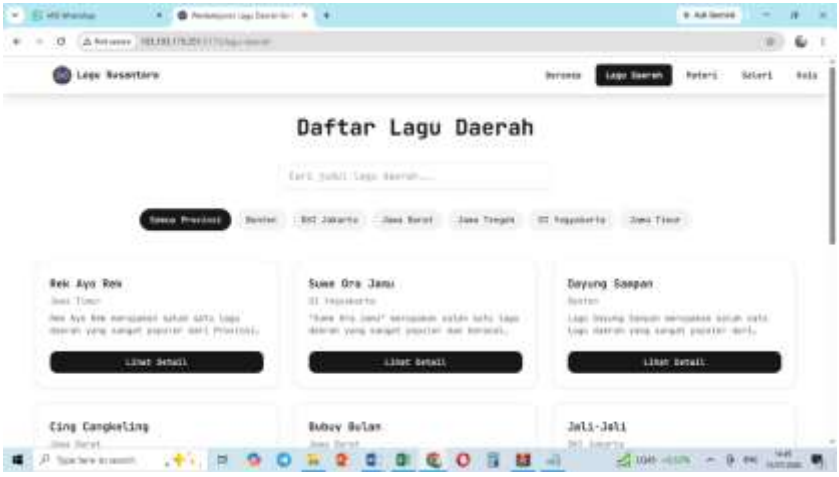


Gambar 6. Halaman Beranda



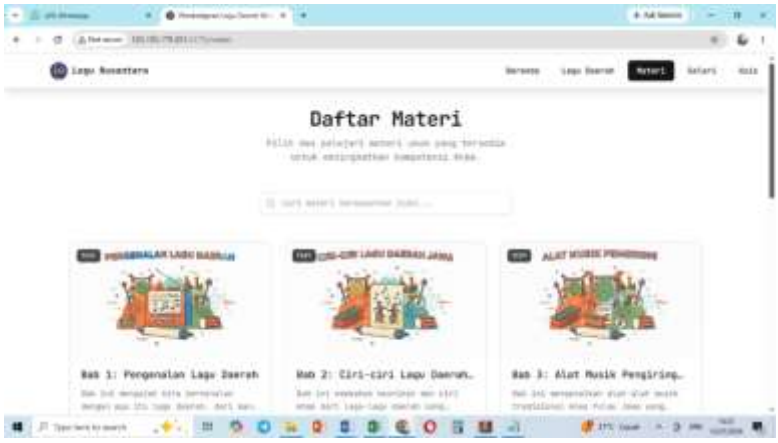
Gambar 7. Halaman Peta SIG

Implementasi produk diawali dengan pembuatan halaman beranda sebagai tampilan utama yang memuat judul, deskripsi media, menu navigasi, ilustrasi, dan tombol untuk mengakses fitur pembelajaran. Selanjutnya, halaman Peta SIG menampilkan wilayah Pulau Jawa dalam bentuk peta interaktif berbasis Scalable Vector Graphics (SVG) yang mencakup enam provinsi, yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Melalui peta tersebut, siswa dapat memilih provinsi untuk memperoleh informasi lagu daerah sesuai wilayah asalnya. Pemanfaatan SIG dalam pembelajaran geografi dapat menjadi sarana untuk membantu siswa memahami informasi berdasarkan lokasi geografis (Anggraini dan Hermon, 2024).



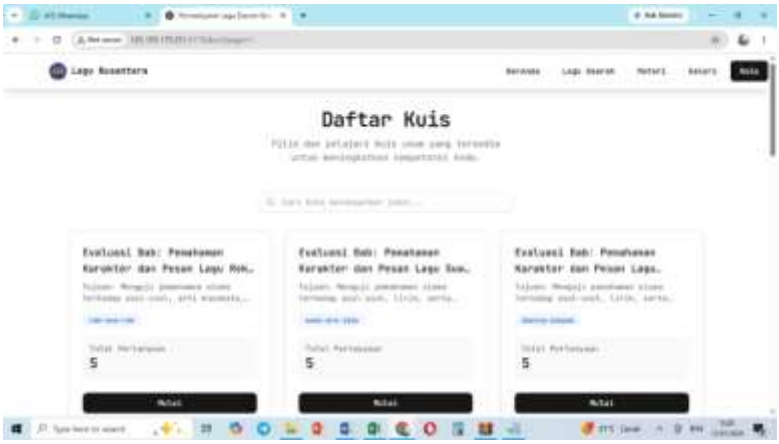
Gambar 8. Halaman Lagu Daerah

Halaman lagu daerah menyajikan kumpulan lagu berdasarkan provinsi yang dipilih. Setiap lagu dilengkapi informasi berupa judul, daerah asal, bahasa, makna, alat musik pengiring, serta audio yang dapat diputar. Penyajian lagu melalui teks dan suara memberikan alternatif pengalaman belajar bagi siswa. Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran juga telah diterapkan untuk mendukung kegiatan belajar di sekolah (Putri, 2019). Sementara itu, halaman materi memuat penjelasan mengenai pengertian, fungsi, sejarah, makna lagu, alat musik tradisional, dan unsur budaya yang berkaitan dengan lagu daerah. Informasi tersebut disajikan melalui teks dan gambar agar materi lebih mudah dipahami.

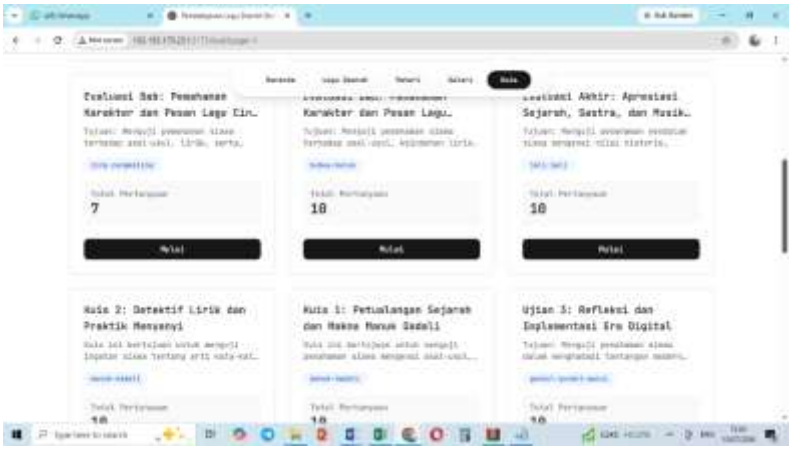


Gambar 9. Halaman Materi

Fitur berikutnya adalah galeri yang berisi gambar dan video mengenai kebudayaan Pulau Jawa, seperti alat musik tradisional, pakaian adat, dan pertunjukan seni. Galeri berperan sebagai pelengkap materi melalui tampilan visual. Adapun halaman kuis digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa melalui soal pilihan ganda. Setelah seluruh pertanyaan dijawab, website secara otomatis menampilkan nilai sebagai bentuk umpan balik terhadap hasil belajar siswa. Pengembangan seluruh fitur tersebut mengacu pada tahapan desain pembelajaran ADDIE, yaitu mengubah rancangan menjadi produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Branch, 2009).



Gambar 10. Halaman Kuis



Gambar 11. Halaman Kuis



Gambar 12. Halaman

Pengujian produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan website pembelajaran lagu daerah Pulau Jawa berbasis SIG sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses penilaian melibatkan ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket validasi. Penilaian mencakup aspek tampilan, fungsi, navigasi, kesesuaian isi, serta penggunaan bahasa. Hasil penilaian selanjutnya dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk.

Validasi ahli media bertujuan menilai kualitas website berdasarkan tampilan, tata letak, kemudahan penggunaan, interaktivitas fitur, navigasi, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor 85 dari total 90 dengan persentase sebesar 94,44%, sehingga masuk kategori Sangat Layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa website telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain maupun fungsi penggunaannya. Adapun rincian penilaian disajikan pada Tabel.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Komponen	**Hasil**
Skor yang diperoleh	85
Skor maksimal	90
Persentase kelayakan	94,44%
Kategori	Sangat Layak

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur kesesuaian dan ketepatan konten pembelajaran. Penilaian meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran informasi lagu dan asal daerahnya, ketepatan informasi budaya, penggunaan bahasa, serta penyajian materi. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor 71 dari total 75 atau sebesar 94,67%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran termasuk kategori Sangat Layak untuk digunakan. Rincian hasil penilaian dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Komponen	**Hasil**
Skor yang diperoleh	71
Skor maksimal	75

Persentase kelayakan	94,67%
Kategori	Sangat Layak

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran lagu daerah Pulau Jawa berbasis SIG memperoleh nilai kelayakan sebesar 94,44% dari ahli media dan 94,67% dari ahli materi. Kedua hasil tersebut berada dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media maupun materi sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran lagu daerah bagi siswa kelas III Sekolah Dasar.

Tahap Evaluation merupakan tahap akhir model ADDIE yang dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran lagu daerah Pulau Jawa berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG). Penilaian dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Validasi media mencakup tampilan, navigasi, fungsi, dan kemudahan penggunaan website, sedangkan validasi materi berfokus pada ketepatan informasi, kesesuaian isi, serta penggunaan bahasa bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasil penilaian melalui angket dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan kelayakan produk dan bagian yang perlu diperbaiki.

Perbaikan media dilakukan dengan mempertimbangkan saran dari validator, baik terkait tampilan dan fitur website maupun ketepatan materi pembelajaran. Selanjutnya, penyempurnaan dilakukan dengan memeriksa kembali fungsi halaman beranda, peta SIG interaktif, informasi lagu daerah, materi pembelajaran, galeri budaya, dan kuis. Proses tersebut bertujuan menghasilkan media yang berfungsi dengan baik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas III SDN 1 Gobras.

Hasil Penerapan Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran lagu daerah berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 1 Gobras. Kegiatan ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media dalam pembelajaran serta perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakannya. Media berbasis website tersebut dimanfaatkan untuk memperkenalkan lagu daerah Pulau Jawa melalui beberapa fitur, yaitu peta SIG untuk menunjukkan persebaran lagu berdasarkan provinsi, fitur lagu daerah yang memuat lirik dan audio, materi pembelajaran, galeri budaya, serta kuis untuk mengukur pemahaman siswa. Seluruh fitur tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi melalui penyajian yang lebih interaktif.

Hasil belajar diketahui melalui perbandingan nilai pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Nilai pretest memperoleh rata-rata sebesar 55,48, sedangkan nilai posttest mencapai 85,65. Perbandingan tersebut menunjukkan kenaikan rata-rata sebesar 30,17 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media lagu daerah berbasis SIG.

Tabel 3. Perbandingan nilai pretest dan posttest

Jenis Tes	**Nilai Rata-Rata**
Pretest	55,48
Posttest	85,65
Peningkatan	30,17

Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,68 dan termasuk kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran lagu daerah berbasis SIG menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa serta mendukung pemahaman terhadap materi keberagaman lagu daerah Pulau Jawa.

Pembahasan

1. Pembahasan Hasil Pengembangan Media

Media pembelajaran lagu daerah berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) dikembangkan untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar mengenal lagu daerah beserta asal wilayahnya. Media berbentuk website ini menggabungkan peta interaktif, teks, gambar, audio, materi, galeri budaya, dan kuis. Seluruh fitur tersebut dirancang agar siswa dapat mempelajari lagu daerah secara lebih menarik dan terarah. Hasil validasi menunjukkan persentase 94,44% dari ahli media dan 94,67% dari ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dan materi termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Tabel 4. Kesesuaian Media dengan Kebutuhan Pembelajaran

Kebutuhan Pembelajaran	Bentuk Pengembangan Media
Mengenalkan lagu daerah dan asal wilayahnya	Peta SIG interaktif berdasarkan provinsi
Menyediakan informasi lagu daerah	Informasi lagu, lirik, dan audio
Memberikan materi pendukung	Fitur materi pembelajaran
Memperkenalkan budaya daerah secara visual	Fitur galeri budaya
Memberikan latihan pemahaman	Fitur kuis
Menyajikan pembelajaran melalui media digital	Website interaktif

Penerapan SIG dilakukan melalui peta interaktif Pulau Jawa yang mencakup enam provinsi, yaitu Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, dan Jawa Timur. Melalui peta tersebut, siswa dapat memilih wilayah untuk memperoleh informasi lagu daerah sesuai asal provinsinya. Penyajian ini membantu siswa memahami hubungan antara lagu dan lokasi geografisnya sehingga pengenalan budaya menjadi lebih konkret.

Setiap fitur memiliki fungsi yang saling melengkapi. Peta SIG digunakan untuk mengenalkan wilayah asal lagu, fitur lagu daerah menyajikan lirik dan audio, sedangkan materi dan galeri memberikan informasi tambahan mengenai budaya. Sementara itu, kuis digunakan untuk melatih sekaligus mengetahui pemahaman siswa. Perpaduan fitur tersebut menjadikan media sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan informatif.

2. Pembahasan Hasil Validasi Produk

Validasi ahli media memperoleh skor 85 dari skor maksimal 90 dengan persentase 94,44%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, navigasi, fungsi, dan kemudahan penggunaan media telah memenuhi kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 71 dari 75 dengan persentase 94,67%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa isi, ketepatan informasi, dan penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan kriteria kelayakan materi pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Validasi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli media	94,44%	Sangat Layak
Ahli materi	94,67%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media sebesar 94,44% dan ahli materi sebesar 94,67% menunjukkan bahwa media pembelajaran lagu daerah berbasis SIG termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian, media tersebut dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran siswa kelas III SDN 1 Gobras.

3. Pembahasan Hasil Belajar Siswa

Tabel 6. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Aspek	Hasil
Rata-rata pretest	55,48
Rata-rata posttest	85,65
Peningkatan nilai	30,17

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 55,48 meningkat menjadi 85,65 pada posttest. Selisih peningkatan sebesar 30,17 menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah siswa menggunakan media pembelajaran lagu daerah berbasis SIG. Perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,68 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup baik, meskipun tingkat peningkatannya belum termasuk kategori tinggi.

Peningkatan hasil belajar didukung oleh beberapa fitur, yaitu peta interaktif untuk mengenali asal lagu, audio untuk membantu siswa mendengarkan lagu, lirik dan informasi budaya untuk memperjelas materi, serta kuis untuk melatih pemahaman. Tampilan visual yang menarik juga membantu penyampaian materi agar lebih mudah diterima oleh siswa kelas III sekolah dasar.

4. Keterkaitan Hasil Penelitian dengan Teori

Teori Dual Coding menjelaskan bahwa pemahaman informasi dapat didukung melalui perpaduan unsur visual dan verbal. Penerapannya terlihat pada media SIG yang menggabungkan peta, gambar, teks, lirik, dan audio lagu. Kombinasi tersebut membantu siswa menghubungkan informasi lagu dengan daerah asalnya. Hal ini sejalan dengan penjelasan mengenai peran teori Dual Coding dalam proses kognisi dan pembelajaran (Nachiappan, 2013). Peningkatan nilai rata-rata dari 55,48 menjadi 85,65 juga menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar setelah penggunaan media.

Teori Behaviorisme menekankan proses belajar melalui stimulus, respons, dan penguatan. Dalam media yang dikembangkan, stimulus diberikan melalui materi, peta, dan audio lagu, sedangkan respons siswa terlihat ketika melakukan eksplorasi dan mengerjakan kuis. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperkuat pemahamannya. Penerapan prinsip ini sesuai dengan konsep teori Behaviorisme dalam pembelajaran (Nahar, 2016). Hasil N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang.

Penggunaan Sistem Informasi Geografis (SIG) dalam pembelajaran lagu daerah menghubungkan materi seni budaya dengan informasi geografis. Melalui peta interaktif Pulau Jawa, siswa dapat mengetahui asal lagu sekaligus mempelajari lirik, audio, dan informasi budayanya. Pemanfaatan SIG sebagai media pembelajaran dapat membantu penyajian informasi geografis secara lebih menarik dan mudah dipahami (Anggraini & Hermon, 2024). Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat mendukung pengenalan keragaman lagu dan budaya daerah kepada siswa.

5. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya yang membahas pemanfaatan lagu, media digital, dan SIG dalam pembelajaran. Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran dapat mendukung penyampaian materi kepada siswa (Putri, 2019), sedangkan pemanfaatan SIG dapat membantu penyajian informasi geografis dalam kegiatan belajar (Kurniati et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini memperoleh peningkatan nilai rata-rata dari 55,48 menjadi 85,65 serta nilai N-Gain sebesar 0,68. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif pendukung pembelajaran.

Keunggulan media ini terletak pada penggabungan SIG dengan materi lagu daerah dalam satu website. Media tidak hanya menyajikan lagu, tetapi juga mengintegrasikan peta interaktif Pulau Jawa, lirik, audio, materi, galeri budaya, dan kuis. Pengembangan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam karena siswa dapat mengenali lagu sekaligus mengetahui wilayah asalnya. Integrasi informasi geografis dan unsur multimedia juga memperkaya penyajian materi dibandingkan penggunaan media yang hanya berfokus pada satu bentuk informasi.

6. Kelebihan dan Keterbatasan Media

Media pembelajaran ini memiliki kelebihan dalam menyajikan lagu daerah secara visual, audio, dan interaktif. Peta digital membantu siswa mengenali asal lagu, sedangkan fitur lirik, audio, materi, galeri, dan kuis melengkapi proses pembelajaran. Kelayakan media juga didukung oleh hasil validasi ahli media sebesar 94,44% dan ahli materi sebesar 94,67%, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Media yang dikembangkan masih mencakup enam provinsi di Pulau Jawa sehingga belum mewakili seluruh lagu daerah Indonesia. Selain itu, penggunaannya bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet. Penelitian juga hanya dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 1 Gobras sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh jenjang dan lingkungan sekolah.

7. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media lagu daerah berbasis SIG dapat menjadi alternatif pendukung pembelajaran Seni Budaya. Penggabungan peta, teks, gambar, dan audio membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik serta memudahkan siswa memahami hubungan antara lagu dan daerah asalnya. Media ini dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan lagu daerah sejak dini melalui penyajian lirik, audio, dan informasi asal wilayah. Dengan mengenal lagu dari berbagai provinsi, siswa memperoleh pengetahuan mengenai keragaman budaya sekaligus didorong untuk lebih menghargai dan melestarikan budaya daerah.

Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan memperluas cakupan wilayah ke seluruh Indonesia, menambah koleksi lagu dan informasi budaya, serta menyempurnakan fitur evaluasi dan tampilan website. Pengembangan tersebut diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang lebih lengkap, mudah digunakan, dan mampu mendukung pengenalan budaya Indonesia secara lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan Media Pembelajaran Lagu Daerah Pulau Jawa berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk siswa kelas III SDN 1 Gobras, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis website dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media dikembangkan menggunakan PostgreSQL sebagai basis data, *React JS* dan *Vite* untuk antarmuka, serta *Scalable Vector Graphics* (SVG) untuk menyajikan peta digital Pulau Jawa secara interaktif. Fitur yang tersedia meliputi informasi lagu daerah dari enam provinsi, lirik, audio, informasi budaya, materi pembelajaran, galeri, dan kuis interaktif. Pengembangan ini menghasilkan media alternatif untuk memperkenalkan lagu daerah berdasarkan wilayah geografis.

Dari aspek kelayakan, media pembelajaran memperoleh kategori Sangat Layak berdasarkan penilaian para ahli. Validasi ahli media menghasilkan skor 85 dari 90 atau sebesar 94,44%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 71 dari 75 atau sebesar 94,67%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, fungsi fitur, interaktivitas, navigasi, kesesuaian materi, ketepatan informasi, dan penggunaan bahasa. Dengan demikian, media yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran lagu daerah bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis SIG juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pretest sebesar 55,48 menjadi 85,65 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 30,17 poin. Hasil perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain) mencapai 0,68 dan termasuk kategori Sedang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang menggabungkan peta digital interaktif, audio, lirik lagu, informasi budaya, dan kuis dapat membantu siswa memahami lagu daerah beserta asal wilayahnya. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis SIG dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung pengenalan budaya daerah kepada siswa.

REFERENSI

A. Hanna Anggraini and D. Hermon, “Pemanfaatan Aplikasi Sistem Informasi Geografi (SIG) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Padang ,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 2 SE-Articles of Research, pp. 27821–27832, 2024, [Online]. Available: https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18189

Agusta, Ivanovich. “Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif,” Pus. Penelit. Sos. Ekon. Litbang Pertanian, Bogor, vol. 02, no. 1998, pp. 1–11, 2003.

Anggraini, A. Hanna and D. Hermon. “Pemanfaatan Aplikasi Sistem Informasi Geografi (SIG) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Padang,” J. Pendidik.

Tambusai, vol. 8, no. 2 SE-Articles of Research, pp. 27821–27832, 2024, [Online]. Available: https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18189

Branch, R. M. Instructional design: The ADDIE approach. Dalam Instructional Design: The ADDIE Approach. Springer US., 2009.

E. Nola Dwi Putri, "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 233–236, 2019, [Online]. Available: https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Fadlan, M. S. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Geografi Berbasis Webgis Pada Materi Sebaran Flora Fauna Di Indonesia Dan Dunia," J. Swarnabhumi J. Geogr. dan Pembelajaran Geogr., vol. 8, no. 1, pp. 43–57, 2023, doi: 10.31851/swarnabhumi.v8i1.8089.

Firdaus, A., M. Taufiq, and M. Nurkamilah. "Rancang Bangun Sistem Informasi Presensi SIswa Berbasis Web dengan Menggunakan Model ADDIE," J. Produktif, vol. 6, no. 1, pp. 537–547, 2022.

Irawan, R. "Lagu-Lagu Daerah Indonesia pada Panggung Musik Nasional 1950-1960an," J. Kaji. Seni, vol. 9, no. 1, p. 19, 2022, doi: 10.22146/jksks.77104.

M. Taufiq, "PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DALAM KEPROFESIAN DAN IMPLIKASINYA dalam DUNIA PENDIDIKAN," *Nat. J. Kaji. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 176–185, 2017, doi: 10.35568/naturalistic.v1i2.8.

Mahardika, D. D. K. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SOSIOLOGI PESERTA DIDIK SMA PKP JAKARTA TIMUR," no. February, pp. 4–6, 2024.

N. I. Nahar, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam," *Nusant. (J. Ilmu Pengetah. Sos.)*, pp. 89–99, 2016.

N. Kurniati, B. Tampubolon, and L. M. Hari, "Pengaruh Penggunaan Media Sig Dengan Aplikasi Qgis Pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 9, no. 1, pp. 1–9, 2020.

N. Nachiappan, "Peranan Teori Dual Coding dan Proses Kognisi dalam Pedagogi Hermeneutik," *J. Pendidik. Bitara 6*, vol. 6, pp. 1–15, 2013.

Putri, E. Nola Dwi. "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," J. Ilmu Pendidik., vol. 1, no. 3, pp. 233–236, 2019, [Online]. Available: https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

R. M. Branch, "Instructional design: The ADDIE approach. Dalam Instructional Design: The ADDIE Approach.," *Springer US.*, 2009.

Rahayu, Ade. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan," DIAJAR J. Pendidik. dan Pembelajaran, vol. 4, no. 3, pp. 459–470, 2025, doi: 10.54259/diajar.v4i3.5092.

Sutantri, S. C. "Diplomasi Kebudayaan Indonesia dalam Proses Pengusulan Pencak Silat sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO," J. Ilmu Polit. dan Komun., vol. 8, no. 1, 2018, doi: 10.34010/jipsi.v8i1.876.

Wahid, A. A. "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/346397070