

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA
UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SENI MUSIK
BUDAYA LOKAL SISWA SEKOLAH DASAR
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DI KELAS IV SDN 200 KOTANOPAN
KABUPATEN MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh :

SITI KHOLILAH SIAGIAN

NIM 2120500260

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA
UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SENI MUSIK
BUDAYA LOKAL SISWA SEKOLAH DASAR
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DI KELAS IV SDN 200 KOTANOPAN
KABUPATEN MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh :

SITI KHOLILAH SIAGIAN

NIM. 2120500260

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA
UNTUK MENINGKATKAN APRESIASI SENI MUSIK
BUDAYA LOKAL SISWA SEKOLAH DASAR
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
DI KELAS IV SDN 200 KOTANOPAN
KABUPATEN MANDAILING NATAL**



SKRIPSI



*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh :

SITI KHOLILAH SIAGIAN

NIM. 2120500260

Pembimbing I


Hj. Hamidah, M.Pd
NIP. 19720602 200701 2 029

Pembimbing II


Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Siti Kholilah Siagian
Lampiran :
Padangsidimpun, 28 April 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali
Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpun
di-Padangsidimpun

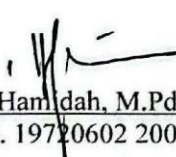
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi an SITI KHOLILAH SIAGIAN yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Interktif *Canva* untuk meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I


Hj. Hamidah, M.Pd
NIP. 19720602 200701 2 029

Pembimbing II


Asriana Harahap, M.pd
NIP. 19940921 202012 2 009

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Kholilah Siagian
Nim : 2120500260
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : **Penerapan Media Pembelajaran Interktif *Canva* untuk meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah meyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 28 April 2025
Saya yang Menyatakan,



Siti Kholilah Siagian
NIM. 2120500260

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bahwa ini :

Nama : Siti Kholilah Siagian
NIM : 2120500260
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Non eksklusif padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Interktif Canva untuk meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih meedia/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 28 April 2025

Saya yang Menyatakan,



Siti Kholilah Siagian
NIM.2120500260

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Kholilah Siagian
Nim : 2120500260
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Padang Bulan, Kec. Kotanopan, Kab. Mandailing
Natal

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku..

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqosyah.

Padangsidimpun, 28 April 2025
Saya yang Menyatakan,



Siti Kholilah Siagian
NIM. 2120500260



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : **SITI KHOLILAH SIAGIAN**
NIM : **2120500260**
Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**
Judul Skripsi : **Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk
Meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa
Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas
IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal**

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP. 19930731 202203 2 001

Hamidah, M.Pd
NIP. 19720602 200701 2 029

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah:

Di	: Padangsidempuan
Hari/Tanggal	: Rabu, 28 Mei 2025
Pukul	: 08.00 Wib s/d Selesai
Hasil /Nilai	: 85 (A)
Indeks Prestasi kumulatif (IPK)	: 3.84 (Tiga Koma Delapan Puluh Empat)
Predikat	: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua bersama anggota-anggota penguji lainnya, setelah memperhatikan hasil Ujian Munaqosyah skripsi mahasiswa:

Nama : Siti Kholilah Siagian
NIM : 2120500260
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal.

Dengan ini menyatakan :

TANPA REVISI/REVISI/DITOLAK(*)

Dalam Ujian Munaqosyah skripsi dengan Nilai (85).

Demikian berita acara ini dibuat dengan sebenarnya.

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Tim Penguji:

1. Nursyaidah, M.Pd.
(Ketua/ Bidang Isi dan Bahasa)
2. Asriana Harahap, M.Pd.
(Sekretaris/ Bidang PGMI)
3. Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.
(Anggota/ Bidang Umum)
4. Hamidah, M.Pd.
(Anggota/ Bidang Metodologi)

Padangsidempuan, 28 Mei 2025
Panitia Ujian
Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

1.

2.

3.

4.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal

Nama : Siti Kholilah Siagian

Nim : 2120500260

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Padangsidempuan, 20 Mei 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Siti Kholilah Siagian
NIM 2120500260
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal
Tahun : 2025

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu rendahnya minat siswa kelas IV dalam pembelajaran Seni Budaya materi seni musik khususnya budaya lokal Mandailing Natal. Hal ini terjadi karena siswa menganggap budaya lokal sangatlah kuno dan ketinggalan zaman. Upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan penerapan media interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya materi seni musik khususnya budaya lokal di Mandailing Natal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya materi seni musik budaya lokal di Kelas IV dalam meningkatkan apresiasi siswa. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Pada dasarnya terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan tes angket afektif, dan lembar observasi dengan teknik analisis data deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya materi Seni musik budaya lokal di kelas IV. Hasil belajar apresiasi siswa sebelum diberikan tindakan mendapat nilai rata-rata 60% dengan persentase ketuntasan 25%. Setelah guru menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva* apresiasi siswa meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan ke-1 hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata 66% dengan persentase 43,75%, pada siklus I pertemuan ke-2 apresiasi siswa meningkat dengan nilai rata-rata 70,5% dengan persentase 56,25%. Pada siklus II pertemuan ke-1 hasil belajar siswa meningkat dengan nilai rata-rata 78,25% dengan persentase 75%, dan pada siklus II pertemuan ke-2 apresiasi siswa semakin meningkat dengan nilai rata-rata 83% dengan persentase 93,75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* dapat meningkatkan apresiasi siswa pada materi seni musik budaya lokal di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.

Kata kunci: Apresiasi Budaya Lokal Siswa, Mata Pelajaran Seni Budaya, Penggunaan media Interaktif *Canva*, Seni Musik Mandailing Natal.

ABSTRACT

Name : Siti Kholilah Siagian
NIM : 2120500260
Thesis Title : *Application of Interactive Learning Media Canva to Increase Appreciation of Local Cultural Music Arts of Elementary School Students in Cultural Arts Subjects in grade IV of SDN 200 Kotanopan, Mandailing Natal Regency*
Year : 2025

The problem contained in this study is the low interest of grade IV students in learning Cultural Arts and music materials, especially the local culture of Mandailing Natal. This happens because students consider the local culture to be very ancient and outdated. The effort made to solve this problem is the application of Canva's interactive media in the subject of Cultural Arts, music art materials, especially local culture in Mandailing Natal. Based on this, this research was conducted with the aim of finding out the process of implementing Canva interactive learning media in the subject of Cultural Arts, local cultural music and arts in Grade IV in increasing student appreciation. The research method uses classroom action research. Basically, it consists of four stages, namely: planning, action, observation, and reflection. PTK is carried out in two cycles, each cycle consists of two meetings. The data collection technique of this study is using affective questionnaire tests, and observation sheets with descriptive and quantitative data analysis techniques. The results of the study showed that there was an increase in students' interest in learning through the use of Canva interactive learning media in the subject of Arts and Culture, local cultural music, and arts in grade IV. The learning outcomes of student appreciation before being given action received an average score of 60% with a completion percentage of 25%. After teachers use Canva's interactive learning media, student appreciation increases with each cycle. In the first cycle of the 1st meeting, the students' learning outcomes had an average score of 66% with a percentage of 43.75%, in the first cycle of the 2nd meeting, student appreciation increased with an average score of 70.5% with a percentage of 56.25%. In the second cycle of the 1st meeting, the learning outcomes of students increased with an average score of 78.25% with a percentage of 75%, and in the second cycle of the 2nd meeting, student appreciation increased with an average score of 83% with a percentage of 93.75%. Thus, it can be concluded that the use of Canva interactive learning media can increase students' appreciation of local cultural music and art materials in grade IV of SD Negeri 200 Kotanopan.

Keywords: *Appreciation of Local Culture of Students, Cultural Arts Subjects, Use of Canva Interactive Media, Mandailing Natal Music Art.*

المخلص

اسم
نيم

: سيتي خليفة سياجيان
: ٢١٢٠٥٠٠٢٦٠

عنوان الرسالة

: تطبيق وسائط التعلم التفاعلية: كاتفا لزيادة تقدير فنون الموسيقى الثقافية المحلية لطلاب المدارس
الابتدائية في مواد الفنون الثقافية في الصف الرابع من مدرسة ابتدائية حكومية ٢٠٠ كوتانوبان ،
كابوباتين مانديلينغ ناتال

سنة

: ٢٠٢٥

تتمثل المشكلة الواردة في هذه الدراسة في قلة اهتمام طلاب الصف الرابع بتعلم الفنون الثقافية والمواد الموسيقية ، وخاصة الثقافة المحلية في مانديلينغ ناتال. يحدث هذا لأن الطلاب يعتبرون الثقافة المحلية قديمة جدا وعفا عليها الزمن. الجهد المبذول لحل هذه المشكلة هو تطبيق وسائط كاتفا التفاعلية في موضوع الفنون الثقافية والمواد الفنية الموسيقية وخاصة الثقافة المحلية في مانديلينغ ناتال. بناء على ذلك ، تم إجراء هذا البحث بهدف معرفة عملية تطبيق وسائط التعلم التفاعلية من كاتفا في موضوع الفنون الثقافية والموسيقى الثقافية المحلية والفنون في الصف الرابع في زيادة تقدير الطلاب. تستخدم طريقة البحث البحث الإجمالي في الفصول الدراسية. في الأساس ، يتكون من أربع مراحل ، وهي: التخطيط والعمل والملاحظة والتفكير. يتم تنفيذ البحث الإجمالي الصفي في دورتين ، تتكون كل دورة من اجتماعين. تستخدم تقنية جمع البيانات في هذه الدراسة اختبارات الاستبيان العاطفي وأوراق الملاحظة بتقنيات تحليل البيانات الوصفية والكمية. أظهرت نتائج الدراسة أن هناك زيادة في اهتمام الطلاب بالتعلم من خلال استخدام وسائط التعلم التفاعلية من كاتفا في موضوع الفنون والثقافة والموسيقى الثقافية المحلية والفنون في الصف الرابع. حصلت نتائج التعلم لتقدير الطلاب قبل منحهم إجراء على متوسط درجة ٦٠ ٪ مع نسبة إتمام ٢٥ ٪. بعد استخدام المعلمين لوسائط التعلم التفاعلية من كاتفا، يزداد تقدير الطلاب مع كل دورة. في الدورة الأولى من الاجتماع الأول ، كان متوسط مخرجات تعلم الطلاب ٦٦ ٪ بنسبة ٧٥,٤٣ ٪ ، وفي الدورة الأولى من الاجتماع الثاني ارتفع تقدير الطلاب بمتوسط درجة ٥,٧٠ ٪ بنسبة ٢٥,٥٦ ٪. وفي الدورة الثانية من الاجتماع الأول ارتفعت مخرجات التعلم لدى الطلاب بمعدل معدل ٢٥,٧٨ ٪ بنسبة ٧٥ ٪ ، وفي الدورة الثانية من الاجتماع الثاني ارتفع تقدير الطلاب بمعدل ٨٣ ٪ بنسبة ٧٥,٩٣ ٪. وبالتالي ، يمكن استنتاج أن استخدام وسائط التعلم التفاعلية من كاتفا يمكن أن يزيد من تقدير الطلاب للموسيقى الثقافية المحلية والمواد الفنية في الصف الرابع من مدرسة ابتدائية حكومية ٢٠٠ كوتانوبان.

الكلمات المفتاحية : تقدير الثقافة المحلية للطلاب، ومواد الفنون الثقافية، واستخدام وسائط كاتفا التفاعلية، وفن الموسيقى مانديلينغ ناتال.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

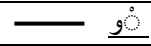
Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak di lambangkan	Tidak di lambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	‘a	·	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha(dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	‘al	·	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	esdan ye
ص	ṣad	ṣ	s (dengantitikdibawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	·ِ·	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.. ‘ ..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

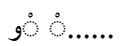
B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fatḥah	A	A
	Kasrah	I	I
	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
	fatḥah danya	Ai	a dan i
	fatḥah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
	fatḥah dan alif atau ya	—	a dangaris atas
	Kasrah danya	ī	I dangaris di bawah
	ḍommah dan wau	—	u dangaris di atas

C. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fatḥah, kasrah, dan ḍommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberitanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu : ال . Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, mau pun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga.

Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital dan digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat.

Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap

huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat ALLAH SWT, yang telah memberikan kesehatan, dan kesempatan, serta ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul: “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal.” Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Dalam penelitian skripsi ini, tidak terlepas dari berkat bantuan dan motivasi yang tidak ternilai dari berbagai pihak, akhirnya dapat peneliti selesaikan. Penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya dan rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Kepada tersayang Ibu Hj. Hamidah, M. Pd., selaku Pembimbing I yang telah membimbing serta mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini. Selanjutnya, Ibu Asriana Harahap, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah membimbing serta mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini. Peneliti Berdo'a semoga segala amal kebaikan kedua ibu pembimbing menjadi amal *jariyah* yang berkah *Aamiin Allahumma Aamiin*.
2. Bapak Prof. Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, beserta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. Anhar M.A., Wakil Rektor bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan beserta Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerjasama UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, beserta Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A., selaku Wakil Dekan bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan bidang Adminitrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd., selaku Wakil Dekan bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

4. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah bersamaan dengan Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan nasihat, motivasi serta arahan dalam proses perkuliahan peneliti hingga selesai.
5. Tercinta kepada Ayahanda Mahyudin Siagian tercinta yang telah memberikan dukungan baik do`a terindah, semangat, materi, motivasi, dan penguatan kepada peneliti hingga mampu menyelesaikan studi ini sampai sarjana. Tersayang kepada Ibunda Latifah Lubis, Pintu Syurgaku yang telah memberikan dukungan perhatian, semangat, do`a terindah, inspirasi, pengalaman, penguatan dan materi kepada peneliti sehingga peneliti mampu sampai pada tahap ini, dan menyelesaikan studi hingga sarjana.
6. Bapak dan Ibu Dosen di Prodi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan moral dan ilmu kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
7. Staf dan pegawai, serta seluruh Civitas Akademi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
8. Ibu Yuniar Batubara S, Pd. SD, Kepala Sekolah SDN 200 Kotanopan, Rahmawati Harahap, S.Pd., selaku Wali Kelas IV, Bapak/Ibu Guru, Staf dan Pegawai, serta siswa/siswi kelas IV yang telah memberikan data dan informasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada kelima saudara/i, Kak Efriani Siagian, Ismail Hasan Siagian, Khoirul Amri Siagian, Abdul Latif Siagian dan Afni Khodijah Siagian yang juga berperan penting dalam memberikan semangat, doa, dorongan serta motivasi kepada peneliti sehingga peneliti sampai pada tahap penyelesaian studi mencapai gelar sarjana.
10. Kepada *Ompung* tersayang (Alm. Hasanuddin Siagian dan Almh. Tiabur Pasaribu pihak ayah, Alm Ali Lubis, Almh. Fatimah Dalimunthe) dan *Uak Fi'I*, *Bouk Ros*, *Bouk Juni*, dan *Bouk Idah*, Kak Ipah, Kak Miah yang selalu memberikan motivasi dan semangat serta dukungan kepada penulis
11. Terimakasih kepada diri sendiri Siti Kholilah Siagian, yang sudah mau berjuang, sudah kuat sampai tahap ini, terimakasih telah bertahan walaupun terkadang isi kepala sulit dimengerti, terimakasih sudah kebersamaan menjalani pahit manisnya hidup dan menyelesaikan skripsi ini sampai sarjana.
12. Kepada Anhar Lubis yang memberi semangat kepada peneliti, terimakasih sudah menjadi tempat cerita keluh kesah, menghibur dan bahagia peneliti, memberikan bantuan, waktu, support kepada peneliti dalam berproses salah satunya pengerjaan skripsi ini.

13. Kepada teman-teman, Nurmasari Sihombing, Suci Aprina, Ranti, Meliyana Siregar, Suryani, Pahwiyah, Lanna Sari, Pahma Sari, Annisa Putri, Kak Inun, Kak Ratih, dan Kak Mia dan masih banyak nama yang tersimpan dihati tidak muat ditulis yang turut memberikan dorongan dan saran kepada penulis yang memberikan dukungan, support, bantuan, serta doa kepada peneliti sehingga peneliti tetap semangat menyelesaikan studi sarjananya.

Semoga kebaikan semua dari pihak mendapat imbalan dari ALLAH SWT. Selain dari itu penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Padangsidempuan, 20 Mei 2025
Penulis



Siti Kholilah Siagian
NIM 2120500260

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Batasan Istilah	6
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Indikator Tindakan	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori	12
1. Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2. Apresiasi Seni Musik dan Budaya Lokal.....	19
3. Pendidikan Budaya Lokal.....	23
B. Penelitian Terdahulu.....	26
C. Hipotesis Tindakan	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
B. Jenis dan Metode Penelitian	31
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data	33
E. Langkah- Langkah Prosedur Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus	41
----------------------------------	----

B. Siklus I.....	44
C. Siklus II	66
D. Analisis Data	84
E. Pembahasan Hasil Penelitian	86
F. Keterbatasan Penelitian	89

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	90
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	90
C. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Waktu Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Nilai Rata- rata siswa kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan	41
Tabel 3.3 Persentase ketuntasan	41
Tabel 3.4 Kategori Penilaian	42
Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Tes Pra- Tindakan (<i>Pre Test</i>).....	45
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1.....	51
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh Guru Siklus I Pertemuan Ke-1	53
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2.....	62
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh Guru Siklus I Pertemuan Ke-2	64
Tabel 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa Secara Klasikal Pre Test Dan Siklus I.....	68
Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1	73
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh Guru Pada Siklus I Pertemuan Ke-1	75
Tabel 4.9 Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2	82
Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh Guru Pada Siklus I Pertemuan Ke- 2	83
Tabel 4.11 Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I Dan Siklus II	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Gordang Sambilan</i>	21
Gambar 2.2 <i>Ogung</i>	22
Gambar 2.3 <i>Tulilla</i>	22
Gambar 2.4 <i>Uyup- Uyup</i>	23
Gambar 3.1 Desain PTK Model Kurt Lewin.....	37
Gambar 4.1 Guru Mempresentasikan Media materi Mengenal Alat musik Budaya Lokal Mandailing Natal.....	47
Gambar 4.2 Guru Mengarahkan Siswa Menggambar Alat Musik Mandailing Natal	58
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa Pre-test dan Siklus 1	60
Gambar 4.4 Guru Mempresentasikan Media materi materi Mendengar Melodi Musik <i>Gordang Sambilan</i> Mandailing Natal	69
Gambar 4.5 Guru Mempresentasikan Media materi Mengenal Alat musik Budaya Lokal Mandailing Natal.....	78
Gambar 4.6 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus 1 dan Siklus 2.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validasi Modul Ajar
Lampiran 2	Modul Ajar Siklus I Pertemuan ke-1
Lampiran 3	Modul Ajar Siklus I Pertemuan ke-2
Lampiran 4	Modul Ajar Siklus II Pertemuan ke-1
Lampiran 5	Modul Ajar Siklus II Pertemuan ke-2
Lampiran 6	Lembar Validasi Angket
Lampiran 7	Angket Pre-Test
Lampiran 8	Tabel Kisi-Kisi Angket Siklus I Pertemuan ke-1
Lampiran 9	Pernyataan Angket Siklus I Pertemuan I
Lampiran 10	Kisi- Kisi Angket Siklus I Pertemuan ke-2
Lampiran 11	Pernyataan Angket Siklus I Pertemuan ke-2
Lampiran 12	Tabel Kisi-Kisi Angket Siklus II Pertemuan ke-1
Lampiran 13	Pernyataan Angket Siklus II Pertemuan ke-1
Lampiran 14	Tabel Kisi-Kisi Angket Siklus II Pertemuan ke-2
Lampiran 15	Pernyataan Angket Siklus II Pertemuan ke-2
Lampiran 16	Hasil Belajar Siklus I Pertemuan ke-1
Lampiran 17	Hasil Belajar Siklus I Pertemuan ke-2
Lampiran 18	Hasil Belajar Siklus II Pertemuan ke-1
Lampiran 19	Hasil Belajar Siklus II Pertemuan ke-2
Lampiran 20	Tabel Lembar Observasi Siklus I Pertemuan ke-1
Lampiran 21	Tabel Lembar Observasi Siklus I Pertemuan ke-2
Lampiran 22	Tabel Lembar Observasi Siklus II Pertemuan ke-1
Lampiran 23	Tabel Lembar Observasi Siklus II Pertemuan ke-2
Lampiran 24	Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap I
Lampiran 25	Instrumen Penilaian Ahli Media Tahap II
Lampiran 26	Desain Media Interaktif <i>Canva</i>
Lampiran 27	Dokumentasi Kegiatan Penelitian SD Negeri 200 Kotanopan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengaruh budaya asing pada era globalisasi yang terjadi saat ini semakin kuat. Hal ini jika tidak diimbangi dengan pelestarian budaya lokal dapat menyebabkan terkikisnya nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Siswa pada jenjang sekolah dasar lebih tertarik pada budaya populer yang berasal dari luar dibandingkan dengan budaya lokal. Karena siswa beranggapan bahwa budaya lokal yang ada di daerah setempat dianggap kuno dan sudah ketinggalan zaman. Minimnya apresiasi terhadap budaya lokal ini menjadi permasalahan serius yang perlu segera diatasi. Globalisasi cenderung memengaruhi karakter anak di tingkat sekolah dasar. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pola perilaku yang ditunjukkan oleh anak-anak di sekolah dasar.

Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk membangun lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi kecerdasan, karakter moral, pengendalian diri, kekuatan agama dan spiritual serta keterampilan lain yang diperlukan untuk diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan berlangsung seumur hidup, dimulai sejak seorang anak lahir. Seperti, membaca Al-Qur`an dan mendengarkan lagu sholawat untuk anak yang belum lahir dengan harapan suatu hari nanti akan mudah mendidik kepribadian dan pertumbuhan anak.¹

¹ Amri, Y. K., Kearifan Lokal Adat Istiadat Tapanuli Selatan. (*Surabaya : Kun Fayakun, 2018*), hlm.37

Pendidikan bisa ditempuh dimulai sejak anak berada di dalam kandungan seorang ibu. Peran orang tua menjadi sangat fundamental bagi perkembangan awal yang sangat mendasar terhadap pendidikan anak. Banyak anak yang berhasil karena didikan dari orang tua yang konsisten dalam mendidik moral dan pengetahuan anak sejak dini.

Budaya lokal adalah warisan tak ternilai yang menangkap keunikan dalam setiap daerah pada suatu negara. Seiring dengan kemajuan globalisasi, budaya asing mulai meluas ke masyarakat lokal, terutama di kalangan generasi muda, termasuk siswa sekolah dasar. Kekhawatiran tentang berkurangnya kesadaran akan kekayaan budaya lokal di sekitarnya ditimbulkan oleh meningkatnya minat siswa terhadap budaya populer dari negara lain.²

Akibatnya, siswa memiliki kesadaran yang rendah terhadap budaya lokal yang penting dalam membentuk karakter dan identitas negara. Apresiasi budaya sejak dini dapat membantu melestarikan warisan budaya bangsa. Nilai-nilai yang terkandung dalam budaya lokal, seperti gotong royong, toleransi, dan hormat kepada orang tua, dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik.

Kemajuan teknologi yang semakin cepat dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan strategi pengajaran yang lebih menarik dan produktif dalam mengatasi permasalahan diatas. Di era digital yang semakin canggih, para pendidik harus belajar tentang potensi *Artificial Intelligence* atau yang di sebut AI dalam pendidikan dan bagaimana memanfaatkannya dalam lingkungan

² Iskandar, A., Parnawi, A., Sagena, U., Kurdi, M. S., Fitra, D., Nursofah, N., ... & Rahmi, H, *Transformasi digital dalam pembelajaran*. (Malang: Litnus, 2023), hlm.29

belajar. AI merupakan kecerdasan buatan untuk membantu manusia dalam menggunakan teknologi. Memanfaatkan AI dalam pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan pendidik secara signifikan, tetapi penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan AI dalam pendidikan dan interaksi manusia.³

Pemanfaatan digital pada siswa dapat diimbangi melalui pembelajaran interaktif yang memanfaatkan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligent*) atau yang lazim di sebut dengan AI. Menggunakan media pembelajaran interaktif adalah salah satu strategi yang dapat digunakan melalui *Canva* yang merupakan platform AI. Alat bantu seperti *canva* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dengan desain materi dan soal yang disukai oleh siswa.

Melalui pendekatan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran seni budaya yang berperan sebagai wadah pada materi budaya lokal dapat menjadi strategi yang efektif dalam memberikan pemahaman budaya lokal siswa. Siswa lebih menghargai budaya lokal jika teknologi media pembelajaran interaktif diterapkan.⁴

Berdasarkan observasi awal yang ditemukan oleh peneliti di SDN 200 Kotanopan. Peneliti menemukan masalah mengenai seni musik budaya lokal yaitu, seni musik Mandailing Natal (*Gordang Sambilan, Ogung, Tulilla, dan*

³Siti Kholilah Siagian., & Sofiyah, K., Implementasi Artificial Intelligence dalam Mengembangkan Kemampuan Belajar, Kompetensi, dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era Digitalisasi. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 4(1), 2024, hlm. 18-23

⁴ Suprihatiningrum, J. ,Strategi Pembelajaran: *Teori dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hlm. 48

Uyup-Uyup).⁵ Karya seni musik lokal seringkali dianggap kuno dan kurang menarik bagi siswa. Siswa hanya mengenal musik yang berbau kebarat-baratan yang berasal dari luar. Ada anggapan bahwa musik tradisional hanya untuk acara-acara tertentu dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga kurang mengenal berbagai jenis alat musik tradisional dan cara memainkannya. Siswa kurang menghargai nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya lokal, seperti gotong royong, hormat kepada orang tua, dan menjaga lingkungan. Budaya populer dari luar daerah atau negara lain lebih dominan dan menarik minat siswa.

Pada observasi awal, peneliti dan pihak sekolah sepakat untuk melaksanakan penelitian yang membahas seni musik budaya lokal Mandailing Natal pada mata pelajaran Seni Budaya. Pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan materi seni musik pada seni musik budaya lokal khususnya *Gordang Sambilan, Ogung, Tulilla, dan Uyup-Uyup* yang akan dilaksanakan di kelas.

Berdasarkan observasi awal yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengangkat judul **“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa terhadap Seni Musik Budaya Lokal pada Mata Pelajaran Seni Budaya di kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal”**.

⁵ Observasi di SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal pada Tanggal 15 November 2024 pukul 09.30 WIB.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan di dalam latar belakang, berikut adalah identifikasi masalah yang lebih spesifik dan detail terkait penerapan media pembelajaran interaktif *canva* untuk meningkatkan apresiasi budaya lokal dalam mata pelajaran seni budaya di kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik semakin tertarik pada budaya populer modern, sehingga minat terhadap seni dan budaya tradisional seperti seni musik, semakin menurun.
2. Banyak siswa yang tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam budaya lokal Mandailing Natal.
3. Perubahan gaya hidup yang semakin modern membuat banyak tradisi dan kebiasaan lokal ditinggalkan.
4. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa tentang budaya lokal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari observasi awal yang telah dicantumkan di latar belakang masalah, yaitu rendahnya minat siswa yang menganggap kuno terhadap budaya lokal khususnya materi seni musik. Penelitian ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran interaktif *Canva* untuk meningkatkan apresiasi siswa kelas IV SDN 200 Kotanopan dalam materi seni musik khususnya *Gordang Sambilan, Ogung, Tulilla dan Uyup-Uyup* seni musik budaya lokal di Mandailing Natal.

D. Batasan Istilah

1. Penerapan

Kata “Penerapan” merujuk pada proses implementasi atau penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran seni budaya. Proses ini melibatkan lebih dari sekadar penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup perencanaan yang matang, pelaksanaan yang efektif, dan evaluasi yang berkelanjutan.⁶ Dalam konteks penelitian ini, penerapan adalah media pembelajaran yang diterapkan relevan, memfasilitasi keterlibatan siswa menggunakan teknologi, dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan yang pada gilirannya meningkatkan apresiasi budaya lokal pada siswa .

2. Media Pembelajaran Interaktif *Canva*

Media pembelajaran interaktif *canva* merupakan segala bentuk bahan atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, konsep, dan materi yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna (siswa) dengan materi pembelajaran. *Canva* digunakan sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran dengan desain yang menarik dan interaktif..⁷ Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran interaktif *Canva* adalah kemampuan guru dalam menerapkan desain interaktivitas yang memuat materi, video animasi dan kuis yang melibatkan keaktifan siswa dalam memahami materi serta

⁶ Anderson, T., & Kanuka, H.,. *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. (Routledge Canada, AU Press, 2022), page. 9

⁷ Fikri, H., & Madona, A. S., *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm 24

menjawab soal kuis interaktif dengan menekan tombol yang didesain menarik.

3. Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal

Apresiasi budaya lokal mencakup tentang pemahaman, penghargaan, dan rasa cinta terhadap warisan budaya, tradisi, kesenian, dan nilai-nilai lokal yang ada di lingkungan masyarakat tempat siswa tinggal.⁸ Keberagaman adalah kondisi masyarakat yang memiliki banyak perbedaan di berbagai bidang seperti suku, ras, agama, dan budaya. Keberagaman di Indonesia merupakan kekayaan, keistimewaan, dan keindahan.⁹ Dalam konteks penelitian ini, budaya lokal yang dimaksud mencakup seni musik yang merupakan kebudayaan khas dari daerah Mandailing Natal dan sekitarnya.

Apresiasi seni musik budaya lokal bagi siswa sekolah dasar bukan sekadar mengenal alat musik. Ini adalah proses yang lebih mendalam, di mana siswa diajak untuk menghubungkan diri dengan identitas budaya siswa, memahami nilai kehidupan masyarakat yang terkandung di dalamnya serta menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dengan mengenal budaya lokal, siswa akan lebih memiliki rasa bangga terhadap daerah asal.

⁸Trilestari, I., Setiawan, I. G. N., Nurrochsyam, M. W., Suwarnigdyah, R. R., & Julizar, K, *Pengembangan Kreativitas dan Apresiasi Karya Budaya : Evaluasi Program Belajar Bersama Maestro*, Jakarta Kemendikbud, 2017, hlm. 21

⁹ Lubis, M. A., Dalimunthe, H., & Azizan, N., *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Buku Ajar untuk PGSD/PGMI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 233

4. Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memuat pembelajaran tentang berbagai bentuk kesenian yang mencakup seni rupa, seni musik, seni tari dan kebudayaan, serta nilai-nilai sosial budaya yang berlaku di masyarakat, khususnya budaya lokal.¹⁰ Seni budaya adalah suatu bentuk ekspresi dari nilai-nilai estetik dan adat istiadat yang berkembang di masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, Seni budaya yang difokuskan pada materi seni musik yang berakar pada tradisi lokal daerah Mandailing Natal.

5. Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar adalah anak-anak yang berada pada jenjang pendidikan dasar(dimulai dari kelas 1 sampai 6 SD), khususnya dalam penelitian ini yang merupakan objek penelitian difokuskan pada siswa kelas IV di SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal, yang berusia sekitar 9-10 tahun.

Jadi, yang dimaksud dengan penerapan media pembelajaran interaktif *canva* untuk meningkatkan apresiasi seni musik budaya lokal siswa sekolah dasar pada mata pelajaran seni budaya di kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal menurut peneliti adalah upaya meningkatkan apresiasi materi seni musik budaya lokal dengan menggunakan teknologi digital dan alat interaktif dari *canva* sebagai alat bantu media pengajaran agar para siswa akan lebih mudah memahami dan menghargai kekayaan budaya lokal.

¹⁰ Restian, A., & Amelia, D. J., *Pembelajaran Seni Budaya SD. Buku* (cet. 1), (Malang: UMMPress, 2019), hlm. 4

Metode ini menggabungkan multimedia *Canva* yang meliputi materi gambar, video animasi, dan kuis interaktif, untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari seni budaya materi seni musik budaya lokal Mandailing Natal.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah yaitu: Bagaimanakah media pembelajaran interaktif *Canva* dapat meningkatkan apresiasi seni musik budaya lokal siswa sekolah dasar pada mata pelajaran seni budaya di kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui keaktifan siswa pada penerapan media pembelajaran interaktif *canva* untuk meningkatkan apresiasi budaya lokal siswa sekolah dasar pada mata pelajaran seni budaya di kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai pemahaman untuk menambah wawasan dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya materi budaya lokal.

- b. Menambah literatur mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan apresiasi budaya lokal siswa di tingkat sekolah dasar yang berkaitan dengan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pengajaran Seni Budaya, terutama dalam memperkenalkan budaya lokal kepada siswa.

- b. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya lokal melalui pembelajaran yang lebih menarik dengan melibatkan teknologi yang menjadi pembelajaran menarik bagi siswa agar siswa memiliki rasa bangga terhadap budaya lokal.

- c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam penggunaan teknologi pendidikan, yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

- d. Bagi Peneliti

Untuk memenuhi sebagian salah satu syarat melengkapi tugas untuk meraih gelar sarjana pendidikan S1.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan berikut ini dirancang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan apresiasi budaya lokal siswa kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal . Penelitian ini diharapkan berhasil apabila hasil belajar siswa kelas IV SD tersebut telah mencapai standar nilai kelas pada mata pelajaran Seni Budaya materi budaya lokal, dengan standar KKM 75%. Apabila 80% siswa telah mencapai standar KKM, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif *Canva*

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif *Canva*

Berdasarkan etimologi media berasal dari kata latin yang berarti instrumen, dan definisi secara terminologis adalah penyajian pengetahuan ilmiah yang mudah dipahami. Media pembelajaran dimanfaatkan dalam konteks kontak guru-siswa selama pengajaran. Salah satu cara untuk mendeskripsikan media pembelajaran adalah sebagai alat instruksional yang dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan.¹

Menggabungkan beberapa jenis media, seperti teks, gambar gratis, animasi, musik, dan video, dikenal sebagai multimedia dalam pendidikan. Multimedia interaktif antara lain mencakup media dalam bentuk aplikasi game. Menggabungkan alat, aplikasi, atau program untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dikenal sebagai multimedia. Selain itu, ini dapat membantu siswa memahami informasi dengan mendukung pencapaian tujuan materi pelajaran.²

Media pembelajaran *Canva* adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan

¹ Maulana Arafat Lubis. *Microteaching di SD/MI*. (Jakarta: Kencana, 2020)., hal. 60

² Maulana Arafat, L, Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm.97

atau informasi dengan desain interaktif yang menarik melalui platform digital *Canva*. Media pembelajaran interaktif *canva*, Memuat konsep interaktif video, simulasi, permainan edukatif, dan aplikasi digital, dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.³ Oleh karena itu, memilih model pembelajaran yang paling efektif untuk digunakan saat mengajar suatu mata pelajaran sangatlah penting. Hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai adalah dengan menyesuaikan materi, tujuan, dan mata pelajaran agar media yg dipilih memiliki keterkaitan dengan tiga aspek tersebut.

Ginting menyatakan dari teori kognitif multimedia bahwa penggunaan media interaktif yang efektif dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan interaksi langsung.⁴ Media video animasi adalah teknologi yang memungkinkan penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam secara elektronik dengan menampilkan adegan dalam gerak. Dengan adanya media video ini, siswa akan lebih mudah memahami karena menawarkan sarana observasi, menayangkan gambar bergerak, dan memperlihatkan proses belajar keterampilan dan pengetahuan tertentu, menunjukkan contoh sikap dan perilaku yang dapat dipelajari yang

³ Hilda, N., Wati, T. I., & Afifah, T. F, *Media Pembelajaran SD*. (Semarang : penerbit Cahya Ghani Recovery,2023), hlm. 18

⁴ Ginting, D., *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Media Nusa Creative (Malang: Mnc Publishing,2022), hlm. 28.

mendorong apresiasi seni dan budaya serta pembentukan kesamaan pengalaman dan persepsi penonton.⁵

Dalam lingkungan keluarga dan komunitas di mana pun individu berada, peserta didik seringkali adalah orang dengan potensi yang diyakini perlu dikembangkan melalui pendidikan, baik secara fisik maupun psikologis. Untuk berkomunikasi dengan budaya lain, seorang siswa akan diajarkan perilaku yang tepat dan etika yang dapat diterima. Secara alami, salah satu aspek pendidikan yang paling utama adalah fungsi pendidik sebagai sumber informasi. Seorang guru harus memiliki pemahaman menyeluruh tentang kepribadian murid-muridnya. Guru juga perlu tahu bagaimana membantu murid dalam mencapai potensi pemahaman penuh. Media pembelajaran interaktif Canva menjadi alat bantu penyampaian materi yang mudah dipahami melalui desain yang menarik perhatian siswa.⁶

Media pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif tetapi juga berinteraksi dengan materi pembelajaran, guru, dan sesama siswa. Siswa membangun pengetahuan baru melalui interaksi dengan

⁵Asriana Harahap, & Delfianis, D, *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Multikultural Menggunakan Media Video di SD*. Jurnal *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 2021, hlm. 277-289.

⁶ Hosnan, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016) hlm.

lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna.⁷ Pembelajaran berbasis media interaktif dapat mendukung teori ini dengan menyediakan platform yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui penerapan/ pengaplikasian, eksplorasi, dan diskusi.

b. Langkah- langkah Media Pembelajaran Interaktif *Canva*

Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif yang dirancang :

1) Perencanaan Materi dan Persiapan

Menentukan elemen budaya lokal yang akan diajarkan sesuai dengan pertemuan yang dibuat berupa seni musik gondang sambilan. Untuk memperkaya konten, peneliti mengumpulkan foto, video, dan informasi tentang budaya lokal. Materi yang ditentukan dibuat sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku. Desain adalah proses yang dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan, kemudian membuat desain untuk memenuhi kebutuhan tersebut, menguji desain, dan akhirnya melakukan prosedur penilaian untuk memastikan kemanjuran desain.⁸

2) Menggunakan *Canva* untuk Membuat Slide Materi

Menggunakan template presentasi interaktif dan menarik dari *Canva*. Memastikan desain memiliki kombinasi warna yang

⁷ Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. (Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hlm. 3

⁸ Suhendra, Ade. *Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran sd/mi*. (Jakarta: Prenada Media, 2019), hlm. 64

menarik, foto yang relevan, dan elemen visual dengan desain menarik yang mendukung pembelajaran.⁹ Mencantumkan pokok materi secara ringkas dan padat dalam bentuk poin utama yang mudah dipahami siswa.

3) Menyisipkan Video Animasi

Membuat video animasi yang di desain melalui *Canva* dengan mencantumkan gambar, dan stiker animasi bergerak yang disertai poin teks materi secara singkat dan jelas. Lalu, membuat penjelasan langsung dengan suara yang diiringi musik dari poin teks yang dicantumkan di gambar agar siswa lebih mudah memahami materi yang menarik dan disukai oleh siswa. Pastikan video animasi berada di bagian presentasi yang mendukung pemahaman siswa tentang topik.

4) Membuat Kuis Interaktif

Membuat slide dengan pertanyaan benar/salah untuk soal pilihan ganda. Untuk menjawab kuis, dengan menggunakan elemen interaktif di *Canva* berupa tombol opsi jawaban. Jika siswa menekan ikon untuk memilih opsi jawaban yang benar maka muncul slide berhasil dan apabila jawabannya salah maka muncul slide gagal. Masukkan slide lanjutan yang memberikan kritik untuk menentukan apakah jawaban siswa benar atau salah.

⁹ Maulana Arafat L, Hamidah Dalimunthe, and Nashran Azizan. *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 48

5) Pengaturan Alur dan Penggabungan

Memastikan alur slide dimulai dengan pengenalan materi, video animasi, dan soal kuis yang ketiganya memuat tautan dapat di klik siswa untuk masuk ke slide sesuai dengan keterangan teks yang di klik tersebut. Saptomo menyatakan untuk membuat presentasi lebih menarik dan dinamis, tambahkan transisi dan animasi di antara slide dengan desain yang unik dan menarik perhatian siswa.¹⁰

c. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif oleh Parwati dkk menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat disesuaikan dengan gaya belajar, minat, dan kebutuhan individu setiap peserta didik yang memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran interaktif yang diterapkan bertujuan agar dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan gambar, animasi, dan video yang menarik membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.
- 3) Peserta didik mendapatkan umpan balik yang cepat dan spesifik terhadap kinerja, sehingga siswa dapat melihat langsung kesalahan, agar siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam.¹¹

¹⁰ Saptomo, W. L., *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*. (Semarang: BP-UNISBANK, 2018), hlm. 59.

¹¹ Parwati, N.N., Suharta, P, G., Sudatha, W.G., *Blended Learning Berbantuan Media Interaktif*, (Tasikmalaya: Penerbit PRCI, 2023), hlm. 100.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kelebihan media pembelajaran interaktif meliputi:

- 1) Media interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Melalui materi, video animasi dan kuis interaktif, siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- 2) Informasi yang kompleks dibuat lebih mudah dipahami oleh animasi, suara, dan gambar yang ditawarkan media interaktif.
- 3) Siswa dapat menerima umpan balik langsung tentang tanggapan yang membantu dalam pemecahan masalah dan meningkatkan pemahaman.¹²

Kekurangan media pembelajaran interaktif, meliputi :

- 1) Membutuhkan gadget teknis (komputer, tablet, atau smartphone) dan koneksi internet yang kuat.
- 2) Membuat media interaktif berkualitas tinggi melibatkan investasi uang dan sumber daya yang besar.
- 3) Masalah teknis seperti peralatan rusak atau pemadaman jaringan dapat membuat belajar lebih sulit. Keterampilan sosial siswa membutuhkan keterlibatan langsung dengan guru dan teman

¹² Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm 27

sekelas, yang dapat terhambat oleh ketergantungan yang berlebihan pada perangkat interaktif.¹³

2. Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal

a. Pengertian Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal

Morrisan menyatakan bahwa proses apresiasi seni adalah bukan hanya menikmati karya seni secara langsung, tetapi juga mencari informasi tentang latar belakang dan bentuk karya tersebut. Proses ini menyebabkan pengalaman menerima atau menolak, setuju atau tidak, senang atau tidak senang dengan sesuatu yang pada akhirnya menentukan kepekaan siswa sebagai penonton dan penerima.¹⁴

Apresiasi seni budaya menurut Regina, melibatkan pengenalan, pemahaman, dan penghargaan terhadap nilai-nilai seni dan budaya yang ada di lingkungan masyarakat. Seni harus menjadi bagian dari pendidikan agar siswa dapat terlibat dalam proses kreatif dan reflektif.¹⁵ Hal ini sejalan dengan pendapat Hartini, dkk bahwa kemampuan seni musik lokal bertujuan untuk melampaui batas-batas yang dapat dijelaskan oleh berbagai konteks sosial dan budaya yang menjadikannya menjadi sebuah bentuk kehidupan yang bersinggungan dengan aktivitas manusia individu dan sosial.¹⁶ Landasan teoritis untuk memahami

¹³ Randy Irawan, *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2022), hlm. 66

¹⁴ Morrisan, *Teori Komunikasi Individu*, (Jakarta : Kencana, 2024), hlm. 293

¹⁵ Regina, B. D, *Kajian Seni Budaya Sekolah Dasar : Pengantar Apresiasi Seni Tari, Drama, Musik dan Rupa*, (Malang: UMMPress,2023), hlm. 4

¹⁶ Hartini, S., Rusdi, P., Liyansyah, M., Damanik, E., & Matondang, I. A. *Fungsi dan peran Gordang Sambilan pada masyarakat Mandailing*. (Banda Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya

proses ini berasal dari berbagai disiplin ilmu, saling melengkapi dan memperkaya satu sama lain.

b. Jenis- Jenis Alat Musik Budaya Mandailing Natal

Ada banyak jenis seni musik budaya yang mewakili beragam tradisi dan tingkat daya cipta masyarakat.¹⁷ Berikut adalah jenis alat musik yang digunakan:

1) *Gordang Sambilan*

Warisan budaya khas Mandailing Natal salah satunya adalah *Gordang Sambilan* yang merupakan alat musik tak tertandingi oleh peradaban Indonesia lainnya. Para ahli etnomusikologi sepakat bahwa *Gordang Sambilan* adalah salah satu grup musik paling unik di dunia. Musik religius (suci) yang paling signifikan bagi masyarakat Mandailing.



Gambar 2. 1 *Gordang sambilan*

Gordang Sambilan terdiri dari sembilan drum yang relatif panjang dan besar. Dari yang terbesar hingga yang terkecil, sembilan

Aceh 2012), buku Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hlm 64.

¹⁷ Noveri Maulana, *Apresiasi Seni dan Budaya dari Perspektif Ilmu Manjaemen*, (Medan: UMSU Press, 2024), hlm. 4

drum bertingkat dalam hal ukuran dan panjang. Bagian kepala tabung resonator *Gordang Sambilan* ditutupi dengan membran kulit sapi yang dikencangkan menggunakan rotan sebagai bahan pengikat. Tabung terbuat dari kayu berasap. *Gordang* dibunyikan menggunakan tongkat yang berdebar. Setiap drum di grup *Gordang* memiliki nama yang unik. Ada variasi nama di seluruh Madailing.

Mengingat bahwa orang Madailing yang mengikuti adat istiadat demokrasi bebas menjadi ciri khas yang unik. Menurut ukuran, sembilan drum *gordang sambilan* dikategorikan sebagai berikut: yang terbesar disebut *jangat*, yang memukulnya disebut *panjangati*, yang bagian tengah bernama *panigai*, *udong-kudong*, dan yang terkecil disebut *tepe-tepe*.¹⁸

2) *Ogung*



Gambar 2.2 Alat musik *Ogung*

¹⁸ Pandapotan, N. *Adat Budaya Mandailing dalam Tantangan Zaman*. (Medan: Forkala SU, 2023), hlm. 142

Ogung adalah jenis alat musik yang memiliki pencu atau tonjolan yang berfungsi untuk membimbing pendengar. Namanya berasal dari lagu yang dihasilkan oleh instrumen itu sendiri. Karena musik *ogung* terbuat dari besi, maka bisa disebut alat musik yang muncul dalam lagu *Gordang Sambilan*.¹⁹ Kedua bentuk *ogung* yang terdiri dari jenis jantan dan betina, dibunyikan secara bergantian mengikuti irama *gordang sambilan*.²⁰

3) *Tulilla*



Gambar 2. 3 Alat musik Mandailing *Tulilla*

Alat musik tiup adalah *tulilla*. Alat musik ini terbuat dari bahan bambu kecil. Di satu ujung *tulilla* ditiup, sementara di sisi lain, corong yang terbuat dari bambu yang lebih besar adalah bagian

¹⁹ Hartini, S., Rusdi, P., Liyansyah, M., Damanik, E., & Matondang, I. A., *Fungsi dan peran Gordang Sambilan pada masyarakat Mandailing*. (Banda Aceh: Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012), hlm. 73.

²⁰ Pandapotan, N. *Adat Budaya Mandailing dalam Tantangan Zaman*. (Medan: Forkala

yang digunakan. *Tulilla* memiliki perforasi atau lubang yang berfungsi sebagai pengatur nada juga.

4) *Uyup- Uyup*



Gambar 2. 4 Alat musik *uyup- uyup*

Alat musik tiup lainnya adalah uyup-uyup. Uyup-uyup terbentuk dari bambu kecil, mirip dengan *tulilla*, tetapi memiliki corong di ujungnya yang terbuat dari daun kelapa yang telah digulung menjadi bentuk spiral seperti kerucut. Corong ini dapat menjadi pengatur suara dan nada. Kadang-kadang, batang padi yang juga mengandung literatur seperti bambu digunakan untuk membuat *uyup-uyup* ini. Biasanya, suara *uyup-uyup* sering terdengar saat musim panen semakin dekat.²¹

3. Pendidikan Budaya Lokal

a. Pengertian Pendidikan Budaya Lokal

Pendidikan dalam taksonomi Bloom dikembangkan dengan mempertimbangkan pendidikan. Tujuan pendidikan dalam hal ini

²¹ Askolani Nasution, *Budaya Mandailing*. (Banda Aceh: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 2019), hlm 64.

dipecah menjadi banyak domain, dengan setiap domain dipecah lebih lanjut menjadi lebih mendalam. Bloom memisahkan tujuan pembelajaran menjadi tiga kategori: (1) Kognitif, yang mencakup tindakan yang menyoroti kualitas intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, dan pemikiran kritis; (2) Afektif, yang mencakup tindakan yang menyoroti elemen emosional dan sentimental seperti hobi, sikap, apresiasi, dan mekanisme coping; (3) Psikomotor, yang mencakup tindakan yang menyoroti elemen motorik seperti mencoret-coret, mengetik, berenang, dan mengoperasikan peralatan.²²

Pendidikan budaya lokal adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan warisan budaya di kalangan siswa. Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan tidak hanya tentang ilmu pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan karakter dan identitas melalui pengenalan terhadap budaya lokal.²³

Kesenian tradisional yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia dikenal sebagai kebudayaan daerah. Kebudayaan lokal yang dimiliki Indonesia sangat berharga karena memiliki karakteristik dan identitas yang dapat memperkaya dan mempersatukan keragaman kebudayaan lain di Indonesia dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika.²⁴

²² Burhanuddin, Nunu. *Filsafat ilmu*. (Jakarta Timur: Kencana, 2018), hlm. 216

²³ Shabartini, D. N., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M, *Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Penanaman Nilai-Nilai Multikultural Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(2), 2023, hlm. 964-973.

²⁴ Walidah, L., Palupi, T.K., *Kearifan Budaya Lokal*, (Semarang: Mutiara Aksara, 2024), hlm. 2

Kearifan lokal adalah karakter atau mentalitas suatu negara yang memungkinkannya untuk menyerap budaya yang menjadi ciri khas tersendiri pada setiap daerah dalam karakter dan kemampuannya sendiri.²⁵ Kearifan lokal dalam peraturan perundang-undangan merupakan ciri khas dari masyarakat untuk menyerap nilai-nilai kebijakan budaya yang berlaku.²⁶

Musik tradisional Mandailing Natal adalah salah satu contoh bagaimana kearifan lokal membentuk dan melestarikan nilai-nilai budaya dalam suatu komunitas. Filosofi hidup *Dalihan Na Tolu*, yang mewakili hubungan sosial dan kerangka tradisional budaya Mandailing, adalah salah satu jenis pengetahuan lokal yang paling terkenal. *Dalihan Na Tolu* berfungsi sebagai dasar untuk penulisan lagu dan pemilihan tema dalam konteks musik, dan juga berdampak pada bagaimana pertunjukan musik tradisional seperti *gondang* dan *ende* yang dibuat. Melalui musik, pelajaran moral, pentingnya kolaborasi, dan penghormatan kepada leluhur dikomunikasikan, dan hubungan antara mora (pemberi perempuan), kahanggi (keluarga darah), dan anak boru (penerima perempuan) terkait erat. Oleh karena itu, melalui kearifan asli

²⁵ Taufan, A., Nendissa, J. I., Sinurat, J., Bormasa, M. F., Tita, H. M. Y., Surya, A., ... & Nuraeni, A. , *Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia*, (Bandung: penerbit Widina Media Utama, 2023), hlm.2

²⁶ UU Nomor 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, Republik Indonesia (2009).

Dalihan Na Tolu, musik Mandailing berfungsi sebagai kesenangan dan cerminan dari kualitas mulia yang meresap ke masyarakat.²⁷

b. Fungsi Pendidikan Budaya Lokal

Adapun fungsi pendidikan budaya lokal menurut Panjaitan adalah sebagai berikut :

- 1) Melestarikan identitas budaya melalui penanaman nilai budaya luhur.
- 2) Membentuk karakter generasi muda agar memiliki kebanggaan terhadap apresiasi budaya lokal.
- 3) Menghindari pengaruh budaya asing yang negatif.²⁸
- 4) Selain itu, pendidikan memfasilitasi integrasi berbagai nilai budaya, seperti agama dan adat istiadat daerah. Hal ini dapat mengurangi gesekan antara pengelompokan sosial budaya masyarakat.²⁹

B. Penelitian Relevan

Berikut ada 3 sumber kajian penelitian terdahulu yang menjadi acuan referensi bagi peneliti, diantaranya :

1. Penelitian Leli Nurfadilah yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN Malintang Julu Kabupaten Mandailing Natal”. Metode

²⁷ Z. Pangaduan.L.,Dkk. Kumpulan Catatan Lepas Tentang Mandailing. (Medan: Widiararana, 2010), hlm. 125

²⁸ Panjaitan, A. P., Darmawan, A., Purba, I. R., Rachmad, Y., & Simanjuntak, R. *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan: Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*. (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), hlm. 30

²⁹ Rahmat Hidayat. *Kontruksi Pendidikan Karakter dalam Budaya Mandailing dan Angkola di Provinsi Sumatera Utara*. Jurnal Society, 8(2), 2020, hlm 647- 648

penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Temuan penelitian menunjukkan hasil kemampuan awal (*pre test*) dengan rata-rata 55,87% dan persentase ketuntasan sebesar 22,22%, siklus I nilai rata-rata diperoleh 76,38% dan persentase ketuntasan 66,67%, kemudian siklus II diperoleh nilai rata-rata 83,89% dan ketuntasan belajar 83,33% bahwa siswa yang menggunakan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Nilai pembelajaran siswa meningkat secara signifikan ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.³⁰ Penelitian ini memiliki letak persamaan dengan penelitian Leli Nurfadilah pada metodologi jenis penelitian dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan pendekatan penggunaan multimedia interaktif dengan materi yang sama, yaitu mengenai budaya. Namun terlihat perbedaan penelitian pada fokus pembahasan materi dan mata pelajaran. Penelitian Leli Nurfadilah mencakup keseluruhan keragaman budaya Indonesia dalam mata pelajaran PPKn, sedangkan penelitian ini hanya fokus pada budaya lokal daerah setempat, yaitu daerah Tapanuli Selatan dalam mata pelajaran Seni Budaya.

2. Penelitian Hilda Rosinta yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

³⁰ Leli Nurfadilah (2023). “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN Malintang Julu Kabupaten Mandailing Natal”. *Skripsi* Uin Syahada Padangsidimpuan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Temuan studi tersebut, dilakukan sebanyak 5 tahapan memperoleh nilai 72% berada pada kategori layak telah terjadi peningkatan yang signifikan dalam kurikulum IPS kelas empat SD di lingkungan Baduy.³¹ Persamaan penelitian terlihat pada fokus materi budaya lokal menggunakan media pembelajaran interaktif pada siswa sekolah dasar. Namun terlihat perbedaan pada daerah budaya lokal. Pada penelitian Hilda Rosinta di Banten sedangkan penelitian ini di Tapanuli Selatan. Penelitian Hilda membahas melalui mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini melalui mata pelajaran Seni Budaya. Pada bagian Metodologi, Penelitian Hilda Rosinda melalui metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, sedangkan penelitian ini menggunakan PTK. Perbedaan pada media interaktif, Hilda Rosinta menggunakan video *audiovisual* dan *PowerPoint* sedangkan penelitian ini menggunakan media interaktif soal dan materi *audiovisual* dengan *AI platform Canva*.

3. Lebih lanjut, dalam penelitian yang dilakukan oleh Rizki Rahmawati, berjudul “Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Tambangan 01 Mijen,” Dalam penelitian ini, pembelajaran interaktif didasarkan pada kreativitas masyarakat dan interaksi sosial dengan lingkungannya di kelas empat. Setelah menggunakan media ini, para siswa menunjukkan nilai rata-rata

³¹ Rosinta, Hilda (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi IPS (R&D di Kelas IV B SDN Kebonsari 2 Kota Cilegon). Diploma atau S1 thesis, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

93,75% dan persentase ketuntasan 95,3125%. Penelitian Rizki menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Melalui multimedia lectora apresiasi yang lebih kuat terhadap adat istiadat dan budaya lokal, yang semakin ditingkatkan dengan proyek-proyek kreatif.³² Persamaan jelas terlihat dari judul penelitian, dengan menggunakan multimedia pada siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran berbasis teknologi. Terlihat jelas letak perbedaan pada media yang digunakan berbeda, Rizki Rahmawati menggunakan lectora, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Materi pembelajaran Rahmawati fokus pada IPS, sedangkan penelitian ini mencakup pada pelajaran Seni Budaya. Pada bagian metodologi penelitian, Rizki Rahmawati menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengambil fokus pada deskriptif dan skor data.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat dirumuskan menjadi: Penerapan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis seni musik budaya lokal akan meningkatkan apresiasi siswa kelas IV di SDN 200 Kotanopan terhadap mata pelajaran Seni Budaya di Mandailing Natal.

³² Rizki Rahmawati (2020) Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 MIJEN. Under Graduates thesis, UNNES.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 200 Kotanopan, yang terletak di desa Tombang Bustak, Kecamatan Kotanopan, Kabupaten Mandailing Natal. Adapun alasan peneliti melaksanakan penelitian di lokasi ini adalah lingkungan sekolah ini memiliki budaya lokal yang kaya termasuk dengan seni musik lokal Mandailing Natal, namun belum diterapkan sepenuhnya pada pembelajaran seni budaya. Pada saat observasi awal, peneliti berdiskusi dengan guru yang menyatakan bahwa apresiasi siswa dalam bidang seni musik lokal masih rendah dari kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap arti dari nilai seni musik budaya lokal yang layak dilestarikan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, mulai dari November 2024 hingga Februari 2025. Waktu ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan (yang terdiri dari beberapa siklus), observasi, dan refleksi. Setiap siklus diharapkan memakan waktu 2 minggu, sehingga seluruh siklus dapat diselesaikan dalam rentang waktu yang ditentukan.

Tahapan waktu penelitian dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1

Tahapan Waktu Penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Kegiatan yang Dilakukan	Waktu Pelaksanaan
1.	Perencanaan dan persiapan instrumen penelitian	Observasi awal identifikasi masalah dan diskusi modul ajar	November- Desember
2.	Pelaksanaan tindakan di lapangan (siklus I dan II)	Melaksanakan pembelajaran menampilkan media <i>Canva</i>	Januari 2025
3.	Analisis data dan refleksi	Analisis hasil tindakan dan menyusun data hasil penelitian.	Februari 2025

B. Jenis dan Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan apresiasi budaya lokal. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan praktik yang bertujuan untuk memunculkan apresiasi siswa pada pembelajaran seni budaya lokal di kelas melalui media interaktif *Canva*.

Dalam penelitian ini, penelitian tindakan kelas akan menyelidiki bagaimana siswa dapat meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal melalui

metode deskriptif data (kualitatif) dan deskriptif numerik (kuantitatif). Tahapan pada penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.¹ Penelitian tindakan kelas sendiri dipilih karena penelitian ini berusaha mengevaluasi langsung implikasi masalah melalui penerapan media interaktif pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SDN 200 Kotanopan di Kabupaten Mandailing Natal.

C. Latar dan Subyek Penelitian

1. Latar Penelitian

Pada kelas IV Seni Budaya di sekolah dasar, yang secara alamiah memiliki potensi besar untuk menjelaskan banyak aspek budaya lokal, inovasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan agar siswa dapat lebih memahami dan menerapkan budaya lokal.²

Sekolah SDN 200 Kotanopan dipilih sebagai lokasi penelitian karena terletak di daerah yang memiliki banyak budaya lokal, tetapi sedikit ruang untuk mengenal budaya daerah.

2. Subyek Penelitian

Siswa kelas IV di SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal adalah subjek penelitian ini. Penelitian ini akan melibatkan 16 siswa, yang akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk meningkatkan interaksi dan keaktifan selama pembelajaran. Selain itu, guru mata pelajaran Seni Budaya

¹ Firdaus, F. M., M. Arafat, L., Azizan, N., & Razak, A, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI Dilengkapi Tutorial Olah Data dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)*.(Yogyakarta: Samudra Biru (2022), hlm. 6

² Robikhah, A. S, *Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Perspektif Pendidikan Agama Islam(Studi di Paguyuban Mejing Tabon, Gamping, Sleman, Yogyakarta)* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020), hlm. 4

di kelas IV akan berpartisipasi sebagai pengamat dan fasilitator selama proses pembelajaran.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Berbagai alat pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembaran aktivitas guru dan siswa melalui pengamatan yang disediakan dengan mengamati proses pembelajaran dan mengisi lembar observasi dengan centang pada kolom yang sesuai. Dengan tujuan mendapatkan data yang valid.

2. Angket

Instrumen pengumpulan data melalui tes angket pilihan ganda interaktif menggunakan *Canva* pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan merancang soal yang menarik secara visual, menggabungkan elemen grafis budaya lokal mencakup gambar seni musik lokal yang mendukung pembelajaran. Soal dapat disajikan dalam slide interaktif dengan pertanyaan dan opsi jawaban. Berikut adalah pedoman penskoran tes pilihan berganda:³

Skor 5 : Sangat setuju Skor 3 : Tidak tahu Skor 1 : Sangat tidak tahu
Skor 4 : Setuju Skor 2 : Tidak setuju

$$\text{Rumus skor tes pilihan ganda} : \frac{\text{Skor pilihan ganda}}{\text{jumlah soal}} \times 100\% =$$

³ Deni Hadiana, *Panduan Penilaian Tes Tertulis*, (Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan, 2019), hlm. 41

Angket interaktif yang dirancang dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan tanggapan tertulis atau serangkaian pertanyaan dan pernyataan untuk dipertimbangkan.⁴ Angket siswa dalam konteks penelitian ini adalah sebuah instrumen atau alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa pendapat, persepsi, atau tanggapan siswa secara langsung terkait dengan penerapan media pembelajaran interaktif *Canva* dalam meningkatkan apresiasi budaya lokal. Angket ini berisi serangkaian pernyataan yang disusun berupa skala likert bentuk tes pilihan berganda, yang kemudian akan dijawab oleh siswa melalui media interaktif *Canva*.

3. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi tiap proses pembelajaran, yaitu dengan mengumpulkan foto, video, dan lembar jawaban soal siswa. Dokumentasi hasil karya siswa dengan mengumpulkan karya seni siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif *Canva* untuk melihat perkembangan kemampuan siswa.⁵

E. Langkah- Langkah Prosedur Penelitian

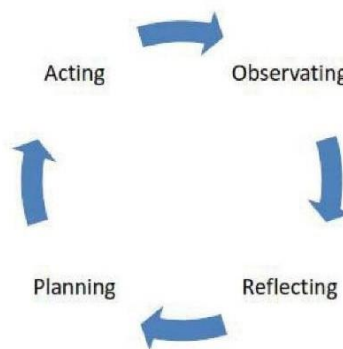
Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus diadakan sebanyak 2 pertemuan. Penelitian pertama dilaksanakan pada siklus I. Apabila belum

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung; ALFABETA), hlm.195

⁵ Firdaus, F. M., M. Arafat, L., Azizan, N., & Razak, A, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI Dilengkapi Tutorial Olah Data dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)*. (Yogyakarta : Samudra Biru, 2022), hlm. 28

terjadi peningkatan apresiasi budaya lokal siswa pada siklus I maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Apabila siklus II berhasil mencapai ketuntasan KKM, maka penelitian dapat dikatakan selesai. Tetapi, apabila belum mencapai KKM, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Setiap penelitian terdiri dari empat komponen utama: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, dan perencanaan.⁶

Model PTK pada penelitian ini diambil dari model Kurt Lewin yang berperan sebagai pondasi awal bagi model yang dikemukakan oleh tokoh yang lain. Model ini berperan dalam mengatasi kesulitan yang dialami guru dan siswa di dalam kelas. Aspek penelitian mencakup dalam 4 tahapan, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).⁷ Berikut di bawah ini adalah gambar model penelitian Kurt Lewin dapat dipaparkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain PTK Model Kurt Lewin

Berikut ini dapat diuraikan rincian berdasarkan gambar di atas yang merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam proses penelitian:

⁶Fahmi, dkk, Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Lengkap dan Praktis, (Jawa Barat: Adab, 2021), hlm. 52

⁷ A. Nizar. R., (2016). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 220

1. Tahap Perencanaan

Saat ini sedang dilakukan penelitian untuk menerapkan materi pembelajaran interaktif *Canva* berbasis budaya lokal. Beberapa hal yang termasuk dalam tahap perencanaan adalah:

- a. Menekankan pada modul ajar kurikulum merdeka belajar yang berguna untuk persiapan dan penguatan budaya lokal secara interaktif melalui media pembelajaran *Canva* agar pembelajaran berjalan secara teratur untuk mencapai tujuan indikator tindakan penelitian.
- b. Melengkapi materi pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *Canva* yang sesuai dengan materi seni musik budaya lokal Mandailing Natal. Diantaranya mencakup materi gambar, video animasi dan kuis soal permainan edukatif yang menghargai budaya lokal.
- c. Menyiapkan lembaran evaluasi instrumen penelitian, berupa lembar observasi, tes pemahaman siswa, catatan lapangan dan dokumentasi data siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati sebelumnya. Beberapa kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV, dengan penekanan pada praktik-praktik budaya lokal.

- b. Mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan interaktif. Diantaranya adalah diskusi kelompok, permainan interaktif, dan latihan membangun tim yang mendorong siswa untuk belajar dan merangkul budaya lokal.
- c. Penggunaan media interaktif *Canva* berlangsung selama satu hingga dua siklus, masing-masing siklus berlangsung selama dua minggu.

3. Tahap Observasi

Peneliti akan mengamati proses pengajaran yang sedang berlangsung. Aspek- aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

- a. Tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Antusiasme dan keterlibatan siswa saat menggunakan media interaktif *Canva*.
- c. Lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi (gambar atau video) digunakan untuk mengumpulkan data dari hasil pengamatan.

4. Refleksi

Pada tiap siklus, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil observasi dan pelaksanaan tindakan. Tujuan dari refleksi ini adalah:

- a. Mengevaluasi keefektifan penggunaan teknologi interaktif untuk meningkatkan minat siswa terhadap budaya lokal.
- b. Mengenali hambatan yang muncul selama pengajaran.
- c. Membahas koreksi dan memperbaiki startegi yang akan diimplementasikan pada kegiatan selanjutnya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis yang dapat digunakan untuk memahami data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat ditentukan melalui analisis berikut:

1. Analisis Deskriptif Data

Data deskriptif yang diperoleh dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi selama penelitian berlangsung akan di analisis.⁸ Melalui data yang diperoleh, maka peneliti dapat menganalisis bagaimana pemahaman siswa tentang media *canva* interaktif yang digunakan.

2. Analisis Deskriptif Numerik

Berupa angka skor yang dihitung dari hasil tes apresiasi budaya lokal media interaktif *canva* yang dijawab oleh siswa. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), skor PTK mengacu pada nilai hasil belajar siswa yang diukur sebelum dan setelah tindakan pembelajaran dilakukan. Nilai- nilai ini diperoleh melalui pre-test dan post-test.⁹

$$\text{Rumus nilai rata-rata} = \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

Tabel 3. 2
Nilai Rata- Rata Siswa

Siklus	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan
--------	--------------------	---------------------	-------------

⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta 2022), hlm. 318

⁹ A.Nizar. R., (2016). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. (Bandung :Citapustaka Media, 2016), hlm. 219

Siklus I			
Siklus II			

Persentase ketuntasan digunakan untuk menghitung jumlah nilai siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah cara untuk menganalisis data ketuntasan siswa.¹⁰ Persentase ketuntasan ini digunakan untuk mengetahui seberapa efektif tindakan pembelajaran yang diterapkan.

Rumus Persentase Ketuntasan:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Total}} \times 100\%$$

Tabel 3. 3
Persentase Ketuntasan

Siklus	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas ($\geq$ KKM)	Persentase Ketuntasan (%)
Siklus I			
Siklus II			

3. Penarikan Kesimpulan

Peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah diolah, dengan menyoroti perubahan dalam apresiasi siswa terhadap budaya lokal, serta respon dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu,

¹⁰ Tarigan, I. S., & Usman, K. (2024). *Analisis Hasil Belajar Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Melalui Pembelajaran Daring. Edukatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 28-33.

data ini digunakan untuk merencanakan pertemuan berikutnya. Tabel berikut disajikan untuk mengidentifikasi kategori penilaian.¹¹

Tabel 3. 4
Kategori Penilaian

Simbol nilai angka	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
≤ 60	Kurang Baik

Melalui tabel kategori penilaian ini, peneliti dapat menentukan standar nilai siswa dengan nilai 80-100 adalah nilai Sangat Baik (SB).

¹¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hlm. 223

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Pra- Tindakan (Pre- test)

1. Profil SD Negeri 200 Kotanopan

SD Negeri 200 Kotanopan terletak di Desa Tombang Bustak, Kecamatan Kotanopan, Kecamatan Mandailing Natal, Sumatera Utara. Salah satu fasilitas pendidikan tingkat dasar di desa Tombang Bustak, Kecamatan Kotanopan, Kecamatan Mandailing Natal, Sumatera Utara, adalah SD Negeri 200 Kotanopan. Ini menempati 1.890 meter persegi dan memiliki enam ruang kelas, perpustakaan, dan dua toilet siswa. Pendekatan pembelajaran dilaksanakan di SD Negeri 200 Kotanopan selama enam hari, dari Senin hingga Sabtu. Masuk antara pukul 07.30 dan 12.35 pada hari Senin hingga Kamis dan antara pukul 07.30 dan 11 pada hari Jumat dan Sabtu, dengan kode pos 22994.

Peneliti memulai dengan melakukan observasi pendahuluan untuk mendapatkan gambaran tentang lingkungan belajar Seni Budaya dan tingkat apresiasi budaya lokal di kalangan siswa kelas IV di SD Negeri 200 Kotanopan. Untuk mendapatkan izin dan menjelaskan tata cara melakukan penelitian di SD Negeri 200 Kotanopan, peneliti terlebih dahulu bertemu dengan kepala sekolah di ruang kepala sekolah.

Sebelum melaksanakan penelitian untuk mengetahui keadaan kelas, peneliti melanjutkan untuk melakukan observasi langsung di kelas IV setelah mendapatkan otorisasi dari sekolah. Untuk mengetahui kemahiran

awal siswa dalam mata pelajaran seni budaya dalam materi budaya lokal, khususnya seni musik lokal, peneliti kemudian melakukan diskusi dengan instruktur kelas IV. Di kelas IV SDN 200 Kotanopan, pengajaran seni budaya masih sebagian besar menggunakan buku teks dan alat bantu visual sederhana seperti gambar.

2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Ada dua siklus dalam penelitian ini, dengan dua pertemuan di setiap siklus. Setiap siklus dimulai dengan perencanaan, diikuti dengan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sumber belajar interaktif *Canva* digunakan dalam kegiatan penelitian ini. Tabel berikut menunjukkan hasil belajar afektif untuk siswa kelas IV ketika peneliti mengajukan pernyataan kepada siswa sebelum mengambil tindakan apa pun dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.1

Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal (*Pre Test*)

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh(25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	15	60	Tidak Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	10	40	Tidak Tuntas
3.	Ahmad Taher	18	72	Tuntas
4.	Ahmad Faiz	13	52	Tidak Tuntas
5.	Allya Afifah	12	48	Tidak Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	19	76	Tuntas
7.	Aninda Amira	13	52	Tidak Tuntas
8.	Assyfa Humairah	17	68	Tidak Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	15	60	Tidak Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	18	72	Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	13	52	Tidak Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	13	52	Tidak Tuntas
13.	Gian Ozil	17	68	Tidak Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	20	80	Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	12	48	Tidak Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa	15	60	Tidak Tuntas

Jumlah seluruh nilai siswa	240	960
Jumlah rata-rata siswa	15%	60%
Siswa yang tidak tuntas		
75%		
Siswa yang tuntas		
25%		

Sebelum menerima pelajaran, siswa mengikuti tes awal pada pertemuan pertama untuk menentukan tingkat apresiasi siswa dengan mata pelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi seni musik budaya lokal di Mandailing Natal. Tabel ini menggambarkan kemahiran pertama siswa dalam topik budaya lokal, terutama yang berkaitan dengan sumber daya seni musik budaya lokal. Menurut data tersebut, anak-anak masih kurang memiliki tingkat kegemaran budaya yang rendah. Kriteria penilaian minimal (KKM) adalah 75. Meskipun rata-rata nilai kelas untuk 16 siswa adalah 60%, hanya 4 siswa, atau 25% dari total, yang memiliki nilai yang memenuhi KKM untuk seluruh kategori. Sebaliknya, 12 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (75%) dalam topik konten seni musik budaya lokal dari Mandailing Natal tergolong tidak gemar.

Langkah yang perlu dilakukan untuk melakukan pembelajaran yang lebih baik pada siklus I. Pada siklus I, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva* pada materi budaya lokal. Pelaksanaan dalam tindakan ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan guru wali kelas bertindak sebagai observer. Berdasarkan tes yang diajukan, maka didapat permasalahan atau kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal. Menurut hasil dan pengamatan serta wawancara yang dilakukan, permasalahan yang

dihadapi siswa dalam proses pembelajaran seni budaya pada umumnya adalah:

- a. Siswa kurang memahami dengan cara guru menjelaskan tanpa alat bantu (media ataupun alat peraga).
- b. Siswa sulit mengenal materi mengenal seni musik budaya lokal.
- c. Siswa mudah lupa tentang materi budaya lokal.
- d. Siswa masih kurang konsentrasi dalam mengerjakan soal.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti memfokuskan masalah pada apresiasi siswa dalam menyukai budaya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva*. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal proses tindakan siklus I melalui 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

B. Siklus I

1. Pertemuan Ke- 1

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilakukan pada siklus I merupakan upaya meningkatkan hasil belajar afektif siswa. Berikut ini beberapa perencanaan yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1.

- 1) Mendesain multimedia *interaktif Canva* dengan semenarik mungkin ke dalam media pembelajaran materi seni musik budaya lokal yang akan disajikan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Menyusun modul ajar melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* materi seni musik budaya lokal di Mandailing Natal.

- 3) Menyiapkan sumber belajar. (Buku Seni Budaya untuk SD/MI Kelas IV) dengan materi seni musik khususnya seni musik budaya lokal dan LCD proyektor media ajar interaktif *Canva* yang akan ditampilkan.
- 4) Menyusun dan menyiapkan instrumen pengumpulan data, lembar observasi guru dalam proses pembelajaran.
- 5) Merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran (dalam penelitian ini ditetapkan 80% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70).

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dalam waktu 2 hari. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar afektif pada mata pelajaran Seni Budaya.

1) Fase Awal

Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional, yang bertujuan untuk memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme. Setelah bernyanyi guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang ingin dilaksanakan melalui penggunaan media *interaktif Canva* dalam pembelajaran. Sebelum masuk ketahap inti guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan

awal siswa tentang materi, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

2) Fase Inti

Adapun langkah-langkah kegiatan inti yang dilakukan pada melalui penggunaan multimedia *Interaktif Canva* yaitu:

- a) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan berbantuan multimedia *interaktif Canva*, Dengan menampilkan beberapa suara, gambar, video dan teks.
- b) Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 anggota.
- c) Guru mempresentasikan gambar alat musik ke setiap kelompok. Guru menjelaskan kepada siswa untuk menarik kesimpulan dari gambar yang sudah ditunjuk kepada masing-masing kelompok.
- d) Guru memberikan 15 menit waktu kepada siswa dalam berdiskusi untuk mencari jawabannya.
- e) Selanjutnya guru mempersilakan perwakilan anggota kelompok memaparkan hasil jawabannya.
- f) Kemudian, guru memberikan tes angket bentuk pilihan ganda sebanyak 5 butir kepada siswa dengan waktu 15 menit yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa dalam materi pelajaran dengan menggunakan multimedia *Interaktif Canva*.



Gambar 4.1

**Guru Mempresentasikan Media materi Mengenai Alat Musik
Budaya Mandailing Natal**

3) Fase Akhir

Setelah pembelajaran berakhir guru bersama siswa membuat kesimpulan pada materi seni musik budaya lokal. Kemudian siswa diberikan tugas agar membaca buku di rumah. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Tahap observasi siklus I pertemuan ke-1 dilakukan dengan mengumpulkan data tes hasil belajar afektif siswa saat proses pembelajaran, serta data pengamatan aktivitas guru saat mengajar. Berikut adalah data tes hasil belajar afektif siswa siklus I pertemuan ke-1.

1. Setelah semua materi diajarkan, siswa kembali diberi tes untuk mengetahui sejauh mana perkembangan hasil belajar siswa. Secara ringkas tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2
Data Hasil Angket Pengenalan Alat Musik Mandailing Natal
Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh (Maks. 25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	20	80	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	22	88	Tuntas
3.	Ahmad Taher	15	60	Tidak Tuntas
4.	Ahmad Faiz	14	56	Tidak Tuntas
5.	Allya Afifah	21	84	Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	18	72	Tuntas
7.	Aninda Amira	13	52	Tidak Tuntas
8.	Assyfa Humairah	16	64	Tidak Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	19	76	Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	12	48	Tidak Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	18	72	Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	15	60	Tidak Tuntas
13.	Gian Ozil	11	44	Tidak Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	17	68	Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	19	76	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	14	56	Tidak Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai Siswa		246	1056	
Jumlah Rata-rata Siswa		16,5	66	
Siswa yang Tidak Tuntas				56,25%
Siswa yang Tuntas				43,75%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan, bahwa data yang diperoleh pada ketuntasan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 66 masih kurang dari 80% dari 16 siswa. Pada siklus I pertemuan ke-1 siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa, sehingga persentase ketuntasan belajar yang

diperoleh sebesar 43,75%. Jadi dapat diketahui dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan ke-1 belum tuntas belajar. Sehingga perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus I Pertemuan ke-2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil skor siswa diatas, dapat disimpulkan perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 sudah mulai meningkat setelah proses pembelajaran melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* diterapkan. Akan tetapi karena ketuntasan hasil belajar kognitif siswa belum mencapai keberhasilan, maka peneliti melanjutkan ke pertemuan ke- 2 dengan memperbaiki dan mengkaji kekurangan proses pembelajaran pertemuan ke-1.

Pada tahap ini ada lembar hasil observasi guru dan siswa yang digunakan oleh guru kelas untuk menilai proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti yang ketika itu berperan sebagai guru. Adapun hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* pada siklus I pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4. 3
Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan
Oleh Guru dan Siswa Pada Silkus I Pertemuan Ke- 1

No.	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	➤ Memberi salam.	√	
		➤ Guru dan siswa membaca surah pendek dan	√	

		mengarahkan ketua kelas memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. ➤ Guru mengabsen kehadiran siswa ➤ Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional. ➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah meja atau kursi jika ada dibuang ke tempat sampah. ➤ Guru membuat tes konsentrasi siswa ➤ Guru membuka pelajaran dengan menanyakan jenis musik yang pernah siswa dengar. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√ √ √ √ √ √	
2.	Kegiatan Inti	➤ Guru menampilkan presentasi <i>Canva</i> yang berisi materi gambar dan video animasi berupa penjelasan tentang alat musik tradisional Mandailing Natal (berupa:	√	

		<i>gordang sambilan, tulilla, suling).</i> ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok diberikan tugas untuk mencari informasi lebih lanjut tentang satu jenis alat musik. ➤ Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. ➤ Guru memberikan umpan balik dan meluruskan pendapat siswa. ➤ Guru memberikan siswa kuis <i>Canva</i> sebanyak 5 pertanyaan pilihan ganda. ➤ Siswa menjawab kuis melalui <i>smartphone</i> masing-masing siswa yang sebelumnya siswa sudah mendapat izin dari pihak sekolah untuk membawanya.	√ √ √ √ √ √	
3.	Penutup	➤ Guru memberi apresiasi terhadap siswa yang mendapat skor tertinggi dari kuis agar siswa yang lain juga semangat untuk aktif.	√	

		➤ Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	√	
		➤ Guru memberikan tugas individu untuk membuat gambar sederhana yang terinspirasi dari alat musik tradisional Mandailing Natal.	√	
		➤ Kegiatan ditutup dengan do`a	√	

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwasanya aktivitas yang dilakukan guru masih kurang optimal. Hal ini diketahui karena banyak hal yang telah direncanakan belum sesuai dengan realisasinya pada siklus I pertemuan ke- 1 seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus ini masih terdapat kelemahan. Diantara kelemahannya adalah kemampuan guru mengontrol atau mengkondisikan kelas masih kurang, kemampuan guru dalam merangsang siswa untuk lebih bertanya maupun menjawab masih kurang, membimbing siswa saat membentuk kelompok masih kurang, kemampuan guru menyampaikan materi masih kurang, memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa misalnya benar, bagus sekali, pintar, atau dalam bentuk benda seperti gambar bintang dan lainnya masih kurang, penguasaan kelas masih kurang tegas dan ketepatan alokasi waktu yang dimiliki guru terkesan buru-buru.

Upaya yang harus dilakukan peneliti untuk pertemuan selanjutnya yaitu dengan mengkaji dan memperbaiki kelemahan yang terjadi di siklus I pertemuan ke-1. Jadi, pada tahap ini bertujuan untuk mengkaji apa yang telah dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan ke-1 untuk diperbaiki di pertemuan ke-2.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan setelah proses pembelajaran telah selesai. Tahap refleksi dilakukan untuk mengungkapkan dan mengkaji keberhasilan dan kegagalan yang terjadi baik dari segi tes, pengamatan aktivitas siswa dan pengamatan aktivitas guru (peneliti). Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pertemuan ke- 1, maka ditemukan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Siswa belum terbiasa belajar dengan penggunaan multimedia *Interaktif Canva*.
- 2) Tingkat kepercayaan diri siswa masih kurang, banyak siswa yang belum bisa menjawab ikon media, dan takut untuk menjawab.
- 3) Kurangnya kerjasama siswa ketika waktu berdiskusi. Karena masih ada sebagian siswa yang tidak mau tau atau berbicara dengan temannya.
- 4) Siswa menggunakan waktu untuk berdiskusi terlalu lama sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak tepat waktu..

Permasalahan di atas perlu diperbaiki pada pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya sebagai berikut:

- 1) Guru harus bisa mengontrol atau mengkondisikan kelas untuk siap belajar.
- 2) Guru harus menjelaskan kepada siswa tentang kemudahan memahami materi melalui multimedia *interaktif Canva*.
- 3) Guru harus memberikan pemahaman kepada siswa supaya rasa percaya diri siswa tinggi dan tidak takut dalam menjawab atau bertanya.
- 4) Guru harus memberikan motivasi tentang gambaran dalam bekerjasama, supaya siswa terdorong dan tingkat kepeduliannya tinggi dalam memecahkan suatu masalah.
- 5) Guru harus mengingatkan siswa waktu saat berdiskusi supaya tidak terlalu banyak termakan waktunya.
- 6) Guru harus tegas menyampaikan tujuan dan langkah-langkah serta sistem penilaian dalam proses pembelajaran.

Solusi yang direncanakan untuk siklus I pertemuan ke-2 diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada pada siklus I pertemuan ke-1. Meskipun hasil belajar siswa dan keaktifan siswa pada siklus I pertemuan ke-1 mengalami peningkatan tetapi belum mencapai indikator yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini memerlukan tindakan pada siklus selanjutnya agar dapat mencapai indikator yang telah ditetapkan.

2. Pertemuan Ke-2

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahapan siklus I pertemuan ke-2 pada dasarnya sama, dengan tahapan pada pertemuan sebelumnya, hanya saja pertemuan selanjutnya ada perbaikan dan tindakan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada pertemuan ke-1.

Adapun Perencanaan yang dilakukan pada siklus I merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar afektif siswa. Berikut ini dirancang beberapa perencanaan yang dilakukan pada Siklus I pertemuan ke-2.

- 1) Mendesain multimedia *interaktif Canva* dengan semenarik mungkin ke dalam media pembelajaran materi seni musik budaya lokal di Mandailing Natal yang akan disajikan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Menyusun modul ajar melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* materi seni musik lokal budaya Mandailing Natal.
- 3) Menyiapkan sumber belajar (Buku Seni Budaya untuk SD/MI Kelas IV) dengan materi seni musik khususnya seni musik budaya lokal di Mandailing Natal.
- 4) Menyusun dan menyiapkan instrumen pengumpulan data, lembar observasi guru dalam proses pembelajaran.
- 5) Merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran (dalam penelitian ini ditetapkan 80% siswa mencapai ketuntasan belajar

dengan nilai minimal 70). Dengan adanya kriteria ketuntasan ini, diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat melebihi dari kriteria yang ditetapkan.

b. Tindakan

Pada tindakan siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan selama 1 hari. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar afektif pada mata pelajaran seni budaya.

1) Fase Awal

Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Nasional, yang bertujuan untuk memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme. Setelah bernyanyi guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang ingin dilaksanakan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* pembelajaran. Sebelum masuk ke tahap inti guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

2) Fase Inti

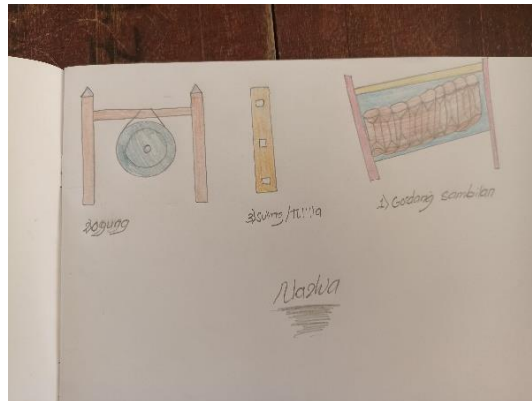
Adapun langkah-langkah kegiatan inti yang dilakukan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* yaitu:

a) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan berbantuan

multimedia *interaktif Canva*, Dengan menampilkan beberapa suara, gambar, video dan teks.

- b) Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 anggota.
- c) Guru mempresentasikan gambar ke setiap kelompok. Guru menjelaskan kepada siswa untuk menarik kesimpulan dari gambar yang sudah ditunjuk kepada masing-masing kelompok.
- d) Setelah guru memberikan beberapa menit waktu kepada siswa dalam berdiskusi untuk mencari jawabannya.
- e) Selanjutnya guru mempersilahkan setiap perwakilan anggota kelompok memaparkan hasil jawabannya.
- f) Selanjutnya guru memberikan tes apresiasi angket berbentuk pilihan ganda sebanyak 5 butir kepada siswa dengan waktu 15 menit yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana apresiasi siswa dalam materi pelajaran dengan menggunakan multimedia *interaktif Canva*.





Gambar 4.2

**Guru Mengarahkan Siswa Menggambar Alat Musik
Mandailing Natal**

3) Fase Akhir

Setelah pembelajaran berakhir guru bersama siswa membuat kesimpulan pada materi seni musik budaya lokal di Mandailing Natal. Kemudian siswa diberikan tugas agar membaca buku di rumah. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

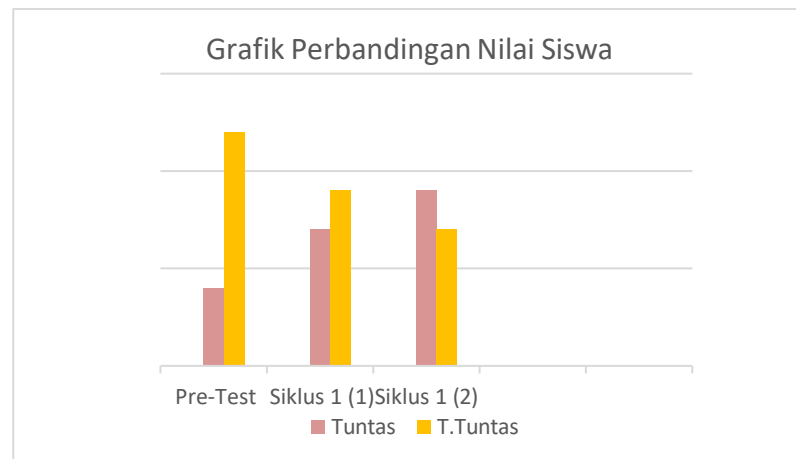
Tahap observasi siklus I pertemuan ke-2 dilakukan dengan mengumpulkan data tes hasil belajar afektif siswa saat proses pembelajaran, serta data pengamatan aktivitas guru saat mengajar. Adapun data tes hasil belajar afektif siswa siklus I pertemuan ke-2 yang diperoleh adalah dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4
Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh (Maks 25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	20	80	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	22	88	Tuntas
3.	Ahmad Taher	19	76	Tuntas
4.	Ahmad Faiz	18	72	Tuntas
5.	Allya Afifah	15	60	Tidak Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	21	84	Tuntas
7.	Aninda Amira	16	64	Tidak Tuntas
8.	Assyfa Humairah	13	52	Tidak Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	19	76	Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	14	56	Tidak Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	18	72	Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	17	68	Tuntas
13.	Gian Ozil	19	76	Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	15	60	Tidak Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	20	80	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	16	64	Tidak Tuntas
	Jumlah Seluruh Nilai Siswa	282	1128	
	Jumlah Rata-rata Siswa		70,5	
	Siswa yang Tidak Tuntas			43,75%
	Siswa yang Tuntas			56, 25%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan, bahwa data yang diperoleh pada ketuntasan hasil belajar siswa masih kurang dari 80% dari 16 siswa dengan nilai rata-rata 70,5. Pada siklus I pertemuan ke-2 siswa yang mencapai KKM sebanyak 9 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa, sehingga persentase ketuntasan belajar yang diperoleh sebesar 56,25%. Jadi dapat diketahui dari hasil tersebut

menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan ke-2 belum berhasil, sehingga perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan minat siswa. Berikut ini grafik perbandingan hasil tes angket afektif siswa.



Grafik 4.3

Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa Pre-test Siklus 1

Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-2 sudah mulai meningkat setelah proses pembelajaran melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* yang diterapkan. Akan tetapi karena ketuntasan hasil belajar afektif siswa belum mencapai keberhasilan, maka peneliti melanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki dan mengkaji kekurangan proses pembelajaran siklus I pertemuan ke-2.

Berikut data hasil aktivitas siswa siklus I pertemuan ke-2. Pada tahap ini lembar hasil observasi guru dan siswa yang digunakan oleh guru kelas untuk menilai proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti yang ketika itu berperan sebagai guru. Adapun hasil

pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel 4. 5 dibawah ini.

Tabel 4.5
Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran yang Dilakukan Oleh
Guru pada Siklus I Pertemuan Ke- 2

No.	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	➤ Memberi salam.	√	
		➤ Guru dan siswa membaca surah pendek dan mengarahkan ketua kelas memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran.	√	
		➤ Guru mengabsen kehadiran siswa	√	
		➤ Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional.	√	
		➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah meja atau kursi jika ada dibuang ke tempat sampah.	√	
		➤ Guru membuat tes konsentrasi siswa	√	
		➤ Guru memulai pelajaran dengan menanyakan kembali tentang alat musik	√	

		tradisional Mandailing Natal yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya		
2.	Kegiatan Inti	➤ Guru memperlihatkan alat musik sederhana yang telah disiapkan (gendang dari kaleng bekas,sendok). ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat alat musik sederhana dengan bahan yang telah disediakan. ➤ Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka dan mencoba memainkannya secara bersama-sama. ➤ Guru menampilkan soal kuis sebanyak 5 soal mengenai materi yang sudah dipelajari dari media interaktif <i>canva</i> yang disediakan. ➤ Siswa menjawab kuis melalui <i>smartphone</i> masing-masing siswa yang sebelumnya siswa sudah	√ √ √ √ √ √	

		mendapat izin dari pihak sekolah untuk membawanya		
3.	Penutup	➤ Guru memberi apresiasi terhadap siswa yang mendapat skor tertinggi dari kuis agar siswa yang lain juga semangat untuk aktif. ➤ Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. ➤ Kegiatan ditutup dengan do`a	√ √ √	

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwasanya aktivitas yang dilakukan guru baik. Hal ini diketahui karena banyak hal yang telah direncanakan belum sesuai dengan realisasinya pada siklus I pertemuan ke- 2 seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus ini masih terdapat kelemahan. Diantara kelemahannya adalah kemampuan guru mengontrol atau mengkondisikan kelas masih kurang, kemampuan guru dalam merangsang siswa untuk lebih bertanya maupun menjawab masih kurang, membimbing siswa saat membentuk kelompok masih kurang, kemampuan guru menyampaikan materi masih kurang, memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa misalnya benar, bagus sekali, pintar, atau dalam bentuk benda seperti gambar bintang dan lainnya masih kurang, penguasaan kelas masih kurang tegas dan ketepatan

alokasi waktu yang dimiliki guru terkesan buru-buru.

Upaya yang harus dilakukan peneliti untuk pertemuan selanjutnya yaitu dengan mengkaji dan memperbaiki kelemahan yang terjadi di siklus I Pertemuan ke-2. Jadi, pada tahap ini bertujuan untuk mengkaji apa yang telah dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan ke-2 untuk diperbaiki di siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tindakan siklus I pertemuan ke-2 di atas, menunjukkan bahwa tahapan-tahapan pembelajaran melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* mata pelajaran Seni Budaya dengan acuan hasil yang diperoleh sudah berjalan cukup baik, dalam hasil pencapaian nilai prestasi siswa. Namun karena masih ada kekurangan dalam proses pembelajaran, maka perlu diperbaiki lagi di siklus berikutnya seperti dibawah ini.

- 1) Kurangnya pemahaman siswa tentang konsep seni musik budaya lokal Mandailing Natal.
- 2) Kurangnya tingkat kepercayaan diri siswa dalam memainkan alat musik budaya lokal.
- 3) Guru belum mampu secara maksimal mengelola dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan di atas perlu diperbaiki pada pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Adapun solusi yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya sebagai berikut:

- 1) Guru harus berusaha kembali memberikan pemahaman konsep penggunaan alat musik budaya lokal dengan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva*.
- 2) Guru harus menyakinkan siswanya untuk percaya diri pada saat memainkan alat musik sederhana dalam tahap belajar.
- 3) Guru harus lebih tegas lagi dalam mengajar artinya tegas mengelola kelas, membatasi waktu di setiap pembelajaran, berkomunikasi dengan siswa, dan mengambil keputusan. Selanjutnya data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke- 1 dan 2 sudah terjadi peningkatan dengan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* pada materi seni music lokal. Data hasil belajar siswa *pre test*, siklus I pertemuan ke-1, dan pertemuan ke-2 dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6

Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa Pre Test dan Siklus I

Jenis Tes	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentasi Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Persentasi Siswa yang Tidak Tuntas
Tes kemampuan awal siswa (<i>pre test</i>)	4 Siswa	25%	12 Siswa	75%
Tes hasil belajar siklus I pertemuan ke- 1	7 Siswa	43,75%	9 Siswa	56,25%

Tes hasil belajar siklus I pertemuan ke-2	9 Siswa	56.25%	7 Siswa	43,75%
---	---------	--------	---------	--------

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui telah terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa, tetapi belum sesuai dengan harapan karena nilai rata-rata belum mencapai KKM yaitu 80% ke atas sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu diadakan perbaikan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih maksimal dan penelitian ini layak dilanjutkan pada siklus II.

C. Siklus II

1. Pertemuan Ke- 1

a. Perencanaan

Pada tahap siklus II pertemuan ke-1 pada intinya sama dengan tahapan yang ada pada siklus I, pada tahap siklus II akan dibuat pengontrolan lebih baik dari tindakan siklus I yang masih memiliki kekurangan. Perancangan media pembelajaran *interaktif Canva* pada pembelajaran Seni Budaya tetap digunakan pada siklus II. Adapun langkah- langkah yang akan digunakan pada siklus II pertemuan ke-1 yaitu:

- 1) Perencanaan, disusun berdasarkan hasil revisi dan penyempurna dari siklus I.
- 2) Pelaksanaan atau pemantauan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan revisi siklus I.

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II pertemuan ke-1 ialah:

- 1) Mendesain media *interaktif Canva* dengan semenarik mungkin ke dalam media pembelajaran materi seni musik budaya lokal Mandailing Natal yang akan disajikan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Menyusun modul ajar dengan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* materi seni musik budaya lokal.
- 3) Menyiapkan sumber belajar (Buku Seni Budaya untuk SD/MI Kelas IV) dengan materi seni musik dan tambahan dari materi media *interaktif Canva* budaya lokal di Mandailing Natal.
- 4) Menyusun dan menyiapkan instrumen pengumpulan data, lembar observasi guru dalam proses pembelajaran.
- 5) Merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran (dalam penelitian ini ditetapkan 80% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70). Dengan adanya kriteria ketuntasan ini, diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat melebihi dari kriteria yang ditetapkan.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu untuk 2 hari. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar afektif pada mata pelajaran seni budaya.

1) Fase Awal

Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran dengan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional, yang bertujuan untuk memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme. Setelah bernyanyi guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang ingin dilaksanakan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* pembelajaran. Sebelum masuk ke tahap inti guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

2) Fase Inti

Adapun langkah-langkah kegiatan inti yang dilakukan pada melalui penggunaan multimedia *Interaktif Canva* yaitu:

- a) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan berbantuan multimedia *interaktif Canva*, Dengan menampilkan beberapa suara, gambar, video dan teks.
- b) Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 anggota.
- c) Guru mempresentasikan video animasi tentang penggunaan alat musik budaya lokal di depan kelas melalui LCD proyektor. Guru menjelaskan kepada siswa untuk membuat lagu sederhana yang terinspirasi dari alat musik lokal. Temanya akan ditentukan oleh

masing-masing kelompok.

- d) Setelah guru memberikan beberapa menit waktu kepada siswa dalam berdiskusi untuk mencari jawabannya.
- e) Selanjutnya guru mempersilahkan setiap kelompok menampilkan lagu ciptaannya melalui alat musik sederhana yang terinspirasi dari budaya lokal di Mandailing Natal hasil jawabannya.
- f) Selanjutnya guru memberikan tes angket dengan pernyataan berbentuk pilihan ganda sebanyak 5 butir kepada siswa dengan waktu 15 menit yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana apresiasi siswa dalam materi pelajaran dengan menggunakan multimedia *interaktif Canva* apakah guru (peneliti) berhasil atau gagal dalam memberikan pembelajaran yang mana jawaban siswa akan diberi skor.



Gambar 4.4

**Guru Mempresentasikan Media materi Mendengar Melodi
Musik *Gordang Sambilan* Mandailing Natal**

3) Fase Akhir

Setelah pembelajaran berakhir guru bersama siswa membuat kesimpulan pada materi seni musik budaya lokal. Kemudian siswa diberikan tugas agar membaca buku di rumah. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Tahap observasi siklus II pertemuan ke-1 dilakukan dengan mengumpulkan data tes hasil belajar afektif siswa saat proses pembelajaran, serta data pengamatan aktivitas guru saat mengajar. Berikut data tes hasil belajar afektif siswa siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7

Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1

NO.	Nama Siswa	Skor Diperoleh (Maks.25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	22	88	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	23	92	Tuntas
3.	Ahmad Taher	18	72	Tuntas
4.	Ahmad Faiz	24	96	Tuntas
5.	Allya Afifah	21	84	Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	15	60	Tidak Tuntas
7.	Aninda Amira	19	76	Tuntas
8.	Assyfa Humairah	20	80	Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	16	64	Tidak Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	22	88	Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	14	56	Tidak Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	23	92	Tuntas
13.	Gian Ozil	20	80	Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	17	68	Tidak Tuntas

15.	M. Farel Al Fatih	21	84	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	18	72	Tuntas
	Jumlah Seluruh Nilai Siswa	313	1252	
	Jumlah Rata-rata Siswa	19,56	78,25	
	Siswa yang Tidak Tuntas			25%
	Siswa yang Tuntas			75%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan, bahwa data yang diperoleh pada ketuntasan hasil belajar siswa masih kurang dari 80% dari 16 siswa dengan nilai rata-rata 78,25. Pada siklus II pertemuan ke-1 siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa, sehingga persentase ketuntasan belajar yang diperoleh sebesar 75%. Jadi dapat diketahui dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II pertemuan ke-1 belum berhasil. Sehingga perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus II Pertemuan ke-2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap ini ada lembar hasil observasi guru yang digunakan oleh guru kelas untuk menilai proses pembelajaran pada saat melaksanakan kegiatan oleh peneliti yang ketika itu berperan sebagai guru. Adapun hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan melalui penggunaan multimedia interaktif *Canva* pada siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan
Oleh Guru dan Siswa Pada Silkus II Pertemuan Ke- 1

No.	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	➤ Memberi salam.	√	
		➤ Guru dan siswa membaca surah pendek dan mengarahkan ketua kelas memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran.	√	
		➤ Guru mengabsen kehadiran siswa	√	
		➤ Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional.	√	
		➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah meja atau kursi jika ada dibuang ke tempat sampah.	√	
		➤ Guru memulai pelajaran dengan menanyakan kembali tentang alat musik sederhana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya	√	
		➤ Guru membuat ice breaking game tes konsentrasi.	√	

2.	Kegiatan Inti	➤ Guru mengajak siswa untuk mendengarkan contoh lagu daerah Mandailing Natal. ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok diberikan tugas untuk menciptakan lagu sederhana dengan tema bebas, tetapi harus menggunakan bunyi-bunyian dari alat musik sederhana yang telah dibuat. ➤ Setiap kelompok mempresentasikan lagu ciptaan siswa. ➤ Guru memberikan tugas interaktif kuis sebanyak 5 soal yang sudah disajikan di <i>canva</i> yang harus di jawab oleh masing-masing siswa tentang materi yang dipelajari.	√ √ √ √ √	
3.	Penutup	➤ Guru memberi apresiasi kepada siswa yang mendapat skor tinggi agar siswa yang lain juga semangat aktif. ➤ Guru memberi umpan balik dan meluruskan jawaban siswa.	√ √ √	

		➤ Siswa membuat kesimpulan bersama-sama. ➤ Guru memberikan refleksi dan apresiasi atas hasil kerja siswa. ➤ Kegiatan ditutup dengan doa bersama.	√ √	
--	--	--	----------------	--

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita simpulkan bahwasanya aktivitas yang dilakukan guru sudah baik. Hal ini diketahui dari data pengamatan yang diperoleh dari guru kelas sebagai observer pada saat penelitian berlangsung. Peneliti (guru) sudah cukup baik dalam membimbing, mengarahkan, dan mengatur siswa dalam proses pembelajaran, mulai dari keterampilan membuka, berkomunikasi, bertanya, berdiskusi, variasi, dan terakhir keterampilan menutup sudah dikategorikan baik.

d. Refleksi

Adapun keberhasilan yang terjadi pada siklus II pertemuan ke-1 adalah guru sudah sangat baik membuka pembelajaran melaksanakan kegiatan inti, menutup pelajaran dan waktu serta mengelola kelas. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan ke-1 meningkat sebesar 75%. Sedangkan kegagalan pada siklus II pertemuan ke-1 adalah:

- 1) Masih ada siswa yang malu bertanya tentang materi yang belum diketahuinya, karena takut salah.

- 2) Masih ada siswa yang belum mau menyanyikan lagu dalam kegiatan seni musik yang ditampilkan di kelompok.

Dari beberapa kekurangan di siklus II pertemuan ke-1 maka solusi agar kekurangan tersebut tidak terjadi di siklus II pertemuan ke 2 yaitu guru harus terus berusaha dan menyakinkan siswa supaya tingkat kepercayaan pada saat belajar siswa meningkat karena masih tahap belajar.

2. Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Pada tahap siklus II pertemuan ke-2 pada intinya sama dengan tahapan yang ada pada siklus II pertemuan ke- 1, pada tahap siklus II akan dibuat pengontrolan lebih baik dari tindakan siklus I yang masih memiliki kekurangan. Perancangan media pembelajaran *interaktif Canva* pada pembelajaran Seni Budaya tetap digunakan pada siklus II.

Adapun langkah- langkah yang akan digunakan pada siklus II pertemuan ke-2 yaitu:

- 1) Perencanaan, disusun berdasarkan hasil revisi dan penyempurnaan siklus II pertemuan ke- 1.
- 2) Pelaksanaan atau pemantauan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan revisi siklus II pertemuan ke- 1.

Langkah-langkah yang dilakukan saat siklus II pertemuan ke-2 ialah:

- 1) Mendesain media *interaktif Canva* dengan semenarik mungkin ke

dalam media pembelajaran materi seni musik budaya lokal di Mandailing Natal yang akan disajikan selama proses pembelajaran berlangsung.

- 2) Menyusun modul ajar dengan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* materi seni musik budaya lokal.
- 3) Menyiapkan sumber belajar (Buku Seni Budaya untuk SD/MI Kelas IV) dengan materi seni musik dan tambahan dari materi media *interaktif Canva* budaya lokal di Mandailing Natal.
- 4) Menyusun dan menyiapkan instrumen pengumpulan data, lembar observasi guru dalam proses pembelajaran.
- 5) Merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran (dalam penelitian ini ditetapkan 80% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70). Dengan adanya kriteria ketuntasan ini, diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat melebihi dari kriteria yang ditetapkan.

b. Tindakan

Pada tindakan siklus II pertemuan ke- 2 dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu untuk 1 hari. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar afektif pada mata pelajaran seni budaya.

1) Fase Awal

Guru mengucapkan salam dan membuka pelajaran dengan

berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Nasional, yang bertujuan untuk memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. Setelah bernyanyi guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang ingin dilaksanakan melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* pembelajaran. Sebelum masuk ke tahap inti guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang materi, membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

2) Fase Inti

Adapun langkah-langkah kegiatan inti yang dilakukan pada melalui penggunaan multimedia *interaktif Canva* yaitu:

- a) Guru menjelaskan materi pelajaran dengan berbantuan multimedia *interaktif Canva*, Dengan menampilkan video seni musik budaya lokal suara, gambar, dan teks.
- b) Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 anggota.
- c) Guru mempresentasikan video animasi tentang kreasi lagu dari alat musik sederhana yang terinspirasi dari budaya lokal di depan kelas melalui LCD proyektor. Guru menjelaskan kepada siswa untuk mengkreasi lagu sederhana yang terinspirasi dari alat musik lokal. Temanya akan ditentukan oleh masing-masing kelompok.

- d) Setelah guru memberikan *ice breaking* sambil menunggu beberapa menit waktu kepada siswa dalam berdiskusi untuk mencari jawabannya.
- e) Selanjutnya guru mempersilahkan setiap kelompok menampilkan kreasi lagu ciptaannya melalui alat musik sederhana yang terinspirasi dari budaya lokal Mandailing Natal.
- f) Selanjutnya guru memberikan tes angket dengan pernyataan berbentuk pilihan ganda sebanyak 5 butir kepada siswa dengan waktu 15 menit yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana apresiasi siswa dalam materi pelajaran dengan menggunakan multimedia *Interaktif Canva* apakah guru (peneliti) berhasil atau gagal dalam memberikan pembelajaran yang mana jawaban siswa akan diberi skor.



Gambar 4.5

**Guru Mengarahkan Siswa Mengkreasi Lagu dengan
Alat Sederhana yang Terinspirasi dari Alat Musik
Mandailing Natal**

3) Fase Akhir

Setelah pembelajaran berakhir guru bersama siswa membuat kesimpulan pada materi seni musik budaya lokal. Kemudian siswa diberikan tugas agar membaca buku di rumah. Guru menutup pembelajaran dengan salam.

c. Observasi

Tahap observasi siklus II pertemuan ke-2 dilakukan dengan mengumpulkan data tes hasil belajar afektif siswa saat proses pembelajaran, serta data pengamatan aktivitas guru saat mengajar. Berikut data tes hasil belajar afektif siswa siklus II pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9
Data Hasil Angket Afektif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh (Maks.25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	22	88	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	23	92	Tuntas
3.	Ahmad Taher	21	84	Tuntas
4.	Ahmad Faiz	20	80	Tuntas
5.	Allya Afifah	19	76	Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	24	96	Tuntas
7.	Aninda Amira	22	88	Tuntas
8.	Assyfa Humairah	17	68	Tidak Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	20	80	Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	21	84	Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	23	92	Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	19	76	Tuntas
13.	Gian Ozil	20	80	Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	22	88	Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	21	84	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	18	72	Tuntas

	Jumlah Seluruh Nilai Siswa	332	1328	
	Jumlah Rata-rata Siswa	20,75	83	
	Siswa yang Tidak Tuntas			6,25%
	Siswa yang Tuntas			93,75%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa melalui penggunaan media *interaktif Canva* pada pembelajaran seni budaya untuk siklus II pertemuan ke-2 menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar individual sebanyak 15 siswa atau 93,75% sedangkan 1 orang siswa atau 6,25% yang belum mencapai ketuntasan belajar. Adapun rata-rata prestasi siswa 83% dan berada diatas nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran seni budaya dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui multimedia *interaktif Canva* untuk siklus II Pertemuan ke- 2 di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan sudah mencapai ketuntasan belajar.

Pada tahap ini ada lembar hasil observasi guru dan siswa yang digunakan oleh guru kelas untuk menilai proses pembelajaran pada saat melaksanakan kegiatan oleh peneliti yang ketika itu berperan sebagai guru. Adapun hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan penerapan media interaktif *Canva* pada siklus II pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Hasil Pengamatan Kegiatan Pembelajaran Yang Dilakukan Oleh
Guru dan Siswa Pada Silkus II Pertemuan Ke- 2

No.	Aspek yang Diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	➤ Memberi salam.	√	
		➤ Guru dan siswa membaca surah pendek dan mengarahkan ketua kelas memimpin doa untuk mengawali kegiatan pembelajaran.	√	
		➤ Guru mengabsen kehadiran siswa	√	
		➤ Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional.	√	
		➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah meja atau kursi jika ada dibuang ke tempat sampah.	√	
		➤ Guru memulai pelajaran dengan menanyakan kembali tentang alat musik sederhana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya	√	
		➤ Guru membuat ice breaking game tes konsentrasi.	√	

2.	Kegiatan Inti	➤ Guru memutar contoh lagu daerah Mandailing Natal dan musik tradisional lainnya. ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok mencoba menciptakan lagu sederhana dengan menggunakan alat musik sederhana yang telah dibuat. Guru memberikan bimbingan. ➤ Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya siswa. ➤ Guru mengarahkan siswa lain memberikan tanggapan. ➤ Guru memberikan tugas interaktif <i>quis</i> sebanyak 5 soal yang sudah disajikan di <i>canva</i> yang harus di jawab oleh masing-masing siswa tentang materi yang dipelajari.	√ √ √ √ √ √	
3.	Penutup	➤ Guru memberi apresiasi kepada siswa yang mendapat skor tinggi agar siswa yang lain memiliki semangat aktif . ➤ Guru memberikan umpan balik dan meluruskan jawaban siswa. ➤ Siswa membuat kesimpulan	√ √ √	

		bersama-sama.		
		➤ Guru memberikan refleksi dan apresiasi atas hasil kerja siswa.	√	
		➤ Kegiatan ditutup dengan doa.	√	

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwasanya aktivitas yang dilakukan guru sudah baik. Hal ini diketahui dari data pengamatan yang diperoleh dari guru kelas sebagai observer pada saat penelitian berlangsung. Guru (peneliti) sudah cukup baik dalam membimbing, mengarahkan, dan mengatur siswa dalam proses pembelajaran, mulai dari keterampilan membuka, berkomunikasi, bertanya, berdiskusi, variasi, dan terakhir keterampilan menutup sudah dikategorikan baik.

d. Refleksi

Adapun yang diperoleh selama siklus II pertemuan ke-2 adalah hasil belajar siswa sudah meningkat dalam kegiatan pembelajaran. 16 siswa sudah menyimak dan memberikan perhatian penuh pada materi yang diajarkan oleh guru. Hasil tes menunjukkan peningkatan pada kemampuan dan apresiasi siswa mencapai 93,75% dan telah mencapai standar ketuntasan sekolah.

Dengan demikian hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan multimedia *interaktif Canva* telah memberikan hasil belajar yang lebih baik dan telah

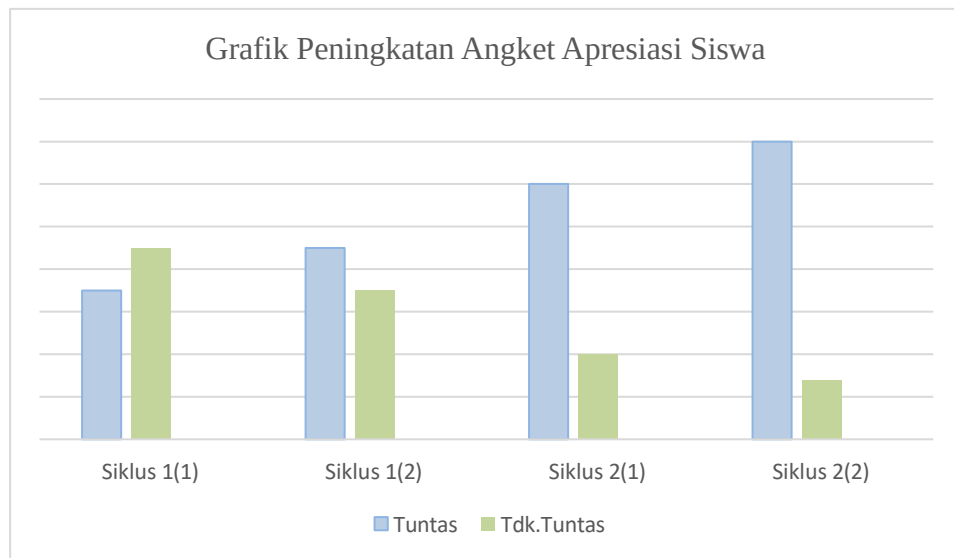
mencapai standar ketuntasan sekolah sekaligus target yang diharapkan oleh guru dan peneliti sudah tercapai maka penelitian di akhir sampai pada siklus II pertemuan ke-2.

D. Analisis Data

Peningkatan ketuntasan dan nilai rata-rata afektif terhadap apresiasi siswa dari siklus I sampai dengan siklus II yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11
Peningkatan Hasil Angket Afektif Siswa Siklus I Dan Siklus II

Jenis Tes	Jumlah Siswa yang Tuntas	Presentasi Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Presentasi Siswa yang Tidak Tuntas
Tes hasil belajar siklus I pertemuan ke- 1	7 Siswa	43,75%	9 Siswa	56,25%
Tes hasil belajar siklus I pertemuan ke- 2	9 Siswa	56,25%	7 Siswa	43,75%
Tes hasil belajar siklus II pertemuan ke- 1	12 Siswa	75%	4 Siswa	25%
Tes hasil belajar siklus II pertemuan ke- 2	15 Siswa	93,75%	1 Siswa	6,25%



**Grafik 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Afektif
Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa, tes angket apresiasi siswa mulai siklus I – II telah terjadi peningkatan pada apresiasi seni musik budaya lokal Mandailing Natal dalam tingkatan afektif siswa di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan dengan jumlah siswa ada 16 orang.

**Tabel 4. 12
Kategori Penilaian**

Jenis Tes	Kategori	Jumlah Siswa yang Tuntas	Presentasi Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Presentasi Siswa yang Tidak Tuntas
Tes hasil belajar siklus I pertemuan ke- 1	Kurang Baik	7 Siswa	43,75%	9 Siswa	56,25%
Tes hasil belajar siklus I pertemuan ke- 2	Kurang Baik	9 Siswa	56,25%	7 Siswa	43,75%

Tes hasil belajar siklus II pertemuan ke- 1	Baik	12 Siswa	75%	4 Siswa	25%
Tes hasil belajar siklus II pertemuan ke- 2	Sangat Baik	15 Orang	93,75%	1 Siswa	6,25%

Tes hasil belajar apresiasi siklus I jumlah siswa yang tuntas 9 siswa atau 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas 15 siswa atau 93,75%. Jadi, hasil observasi pada siklus II dengan melalui penerapan media interaktif *Canva* dapat disimpulkan bahwa guru telah mampu meningkatkan hasil belajar apresiasi budaya lokal siswa pada materi seni musik budaya lokal berdasarkan nilai siswa yang diperoleh adalah sebanyak 93,75% dapat dikategorikan nilai sangat baik pada mata pelajaran seni budaya di kelas 4 SD Negeri 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal.

E. Pembahasan

Penelitian dimulai dengan kegiatan *pre- test* yang dilaksanakan pada tanggal 15 november 2024, siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2025. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 200 Kotanopan yang terdiri dari 16 siswa, 10 perempuan dan 6 laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* untuk meningkatkan apresiasi budaya lokal siswa kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva* dalam kelas lebih dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan siswa menggunakan media

interaktif *Canva*.

Adapun temuan skripsi Yesi Desria dalam penelitian yang membahas tentang meningkatkan minat belajar siswa dengan pembelajaran kontekstual berbasis media aplikasi *Canva* pada jenjang sekolah dasar. Antusiasme siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan pembelajaran kontekstual menggunakan media *Canva*.¹ Peneliti juga telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Canva* juga dapat membantu siswa kelas IV SDN 200 Kotanopan menghargai dan apresiasi musik budaya lokal. Menurut penjelasan yang diberikan, terbukti bahwa menggunakan materi pembelajaran interaktif berbasis perangkat lunak *Canva* dapat meningkatkan apresiasi siswa.

Menurut Leli Nurfadila dalam penelitian bahwa menggunakan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa yang dapat membuat proses belajar menjadi menarik. Selain itu, media interaktif juga menjadi penunjang yang dapat menentukan proses belajar menjadi lebih aktif di kelas.²

Pada pra tindakan terhadap pemahaman dan apresiasi siswa tentang materi seni musik budaya lokal peneliti mendapati jika siswa yang mendapatkan nilai tuntas 4 siswa dengan persentase 25% dengan nilai rata-rata 60%. Berdasarkan data diatas maka peneliti dan guru melaksanakan perbaikan pada berbagai aspek proses pembelajaran terutama dalam materi

¹ Yesi Desria, Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Media Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 55/1 Sridadi”, *Skripsi*, (Jambi: Universitas Jambi, 2024), hlm. 116.

² Leli Nurfadilah. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN Malintang Julu Kabupaten Mandailing Natal”.*Skripsi*, (Padangsidempuan: Uin Syahada Padangsidempuan, 2023), hlm. 100.

seni musik budaya lokal.

Setelah dilakukan evaluasi pada pra tindakan terdapat beberapa aspek yang belum terlaksanakan dengan baik dengan demikian guru kolaborator menyarankan kepada peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan membimbing dan memberikan motivasi siswa agar lebih aktif dan dapat mendengar sejarah budaya lokal terutama bidang seni musik Mandailing Natal agar siswa memiliki rasa bangga terhadap budaya lokal. Pada siklus I siswa yang memiliki nilai tuntas ada 7 siswa sedangkan siswa yang memiliki nilai tidak tuntas ada 9 siswa dengan nilai rata-rata 66%, maka guru kolaborator menyarankan supaya peneliti melakukan siklus II dengan berbagai perbaikan aspek.

Pada siklus II lebih meningkat pada tingkat apresiasi siswa terhadap materi pembelajaran. Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus ini nilai siswa sudah banyak yang memiliki nilai tuntas, 15 siswa sedangkan siswa yang memiliki nilai tidak tuntas 1 siswa dengan nilai rata-rata siswa 83% dan sudah melampaui target dari indikator dalam penilaian yaitu 80% maka guru kolaborator menyarankan supaya peneliti tidak melakukan penelitian pada siklus berikutnya.

Pada siklus I dan II yang telah di laksanakan oleh peneliti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva* dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap seni musik budaya lokal. Peneliti sudah membuktikan bahwa melalui media interaktif *Canva*, siswa lebih mudah memahami materi seni musik budaya lokal. Dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang didesain

semenarik mungkin dapat menarik perhatian siswa untuk tertarik dalam belajar seni musik budaya lokal Mandailing Natal. Setelah dilaksanakan penelitian ini, siswa memiliki rasa bangga terhadap seni musik salah satunya *gordangambilan* yang ada di Mandailing Natal. Sehingga siswa mampu menerapkan kreativitas menggunakan alat musik sederhana yang terbuat dari kaleng bekas, bambu, dan sendok yang diiringi oleh lagu *onang-onang* khas dari Mandailing Natal.

F. Keterbatasan Penelitian

Ada beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian tindakan kelas ini, yaitu:

1. Penelitian ini masih mempunyai banyak keterbatasan baik tenaga, pengetahuan dan waktu.
2. Kurangnya pengalaman dalam mengontrol kelas mengakibatkan dalam pelaksanaan tindakan masih banyak siswa yang kurang memperhatikan, dan mengganggu teman yang lain sehingga menyebabkan manajemen waktu yang kurang maksimal
3. Tidak mudah menanamkan sikap berani dan percaya diri dalam diri siswa, sehingga dalam hal ini siswa masih merasa enggan untuk mencoba.
4. Penggunaan multimedia *interaktif Canva* sebagian besar siswa merasa kebingungan, karena guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, bahwa dapat disimpulkan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya materi seni musik budaya lokal dapat meningkatkan apresiasi siswa di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa yang mengalami peningkatan afektif setiap siklus. Dari hasil pembelajaran baik dari aktivitas siswa maupun guru hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan. Dimana pada kemampuan awal (*pre test*) diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 60% dan presentase ketuntasan 25%, untuk itu peneliti melaksanakan siklus I, hasil yang diperoleh dengan nilai rata-rata 75,7% dan presentasi ketuntasan 56,25%, kemudian melakukan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 83% dan ketuntasan belajar 93,75%. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media interaktif *Canva* dalam materi seni musik budaya lokal dapat meningkatkan apresiasi siswa pada kelas IV di SD Negeri 200 Kotanopan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Kesimpulan teoritis dan praktis berikut dapat diungkapkan berdasarkan temuan penelitian:

1. Implikasi Teoritis

- a. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan memilih strategi pengajaran yang tepat. Pembelajaran dalam seni budaya akan lebih berhasil jika didukung dengan praktik yang dilakukan secara bertahap.
- b. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan signifikansi materi dan membantu siswa mengingatnya dengan lebih baik.
- c. Menggunakan strategi pembelajaran yang dianggap dapat diterima melibatkan pertimbangan proses pembelajaran selain tujuan pembelajaran.

2. Praktis

Dengan berfokus pada metode pengajaran yang tepat untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap pembelajaran tentang budaya lokal mereka, guru dan calon guru dapat menggunakan temuan penelitian untuk memperbaiki diri dalam kaitannya dengan pengajaran yang telah dilakukan dan pencapaian belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan peneliti yang dipaparkan diatas, maka saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Guru disarankan untuk mengintegrasikan teknologi digita seperti *Canva* dalam pembelajaran seni budaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, Guru disarankan untuk menggunakan multimedia interaktif *Canva* dalam pembelajran Seni Budaya materi Seni Musik

budaya lokal karena dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa menjadi lebih baik.

2. Sekolah dapat mengembangkan program khusus untuk pelestarian budaya lokal, seperti ekstrakurikuler seni musik tradisional Mandailing Natal.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, seperti menerapkan media *Canva* pada aspek seni budaya lainnya (seni rupa, seni tari, dll).
4. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian tentang efektivitas media pembelajaran interaktif lainnya dalam meningkatkan apresiasi budaya lokal. Selain itu, dapat mengkaji dampak jangka panjang dari penerapan media pembelajaran interaktif terhadap pelestarian budaya lokal.
5. Siswa diharapkan untuk selalu mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan tertib dan mengikuti peraturan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Y. K. (2018). *Kearifan Lokal Adat Istiadat Tapanuli Selatan*. Surabaya, Kun fayakun
- Anderson, T., & Kanuka, H.(2022). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*, Routlegge Canada, AU Press
- Asriana,H., & Delfianis, D (2021), *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Multikultural Menggunakan Media Video di SD*. Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah, 1(2), 277-289.
- A.Nizar.R.,(2016).*MetodePenelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. Citapustaka Media.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H., (2024), *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arafat,L. M., Sabri, Hamidah., & Azizan, N., (2022), *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SD/MI Buku Ajar untuk PGSD/PGMI*, Yogyakarta, Samudra Biru.
- Arafat,L.M. (2020). *Microteaching di SD/MI*. Kencana.
- Arafat.L.M., Hamidah,D., & Azizan, N. (2022). *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. Samudra Biru.
- Arafat.L.M., & Azizan, N. (2019). *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Samudra Biru.
- Askolani Nasution, *Budaya Mandailing*, (2019), Buku Banda Aceh, Penerbit Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Burhanuddin, N. (2018). *Filsafat ilmu*. Kencana.
- Deni Hadiana, *Panduan Penilaian Tes Tertulis*. (2019), Jakarta, Pusat Penilaian Pendidikan.
- Firdaus, F. M., M. Arafat. L., Azizan, N., & Razak, A. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI Dilengkapi Tutorial Olah Data dan Sitasi Berbantuan*

Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley). Samudra Biru.

Fahmi, dkk,(2021), *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Lengkap dan Praktis* , buku Jawa Barat: Adab.

Fikri, H., & Madona, A. S., (2018), *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta, penerbit Samudra Biru.

Ginting, D., (2022), *Teori dan Praktek Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Media Nusa Creative Malang, penerbit Mnc Publishing.

Hilda, N., Wati, T. I., & Afifah, T. F, (2023), *Media Pembelajaran SD*. Semarang, penerbit Cahya Ghani Recovery.

Hosnan, 2016, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bogor, Penerbit Ghalia Indonesia

Hartini, S., Rusdi, P., Liyansyah, M., Damanik, E., & Matondang, I. A.(2012), *Fungsi dan peran Gordang Sambilan pada masyarakat Mandailing*. Banda Aceh, penerbit Balai Pelestarian Nilai Budaya Aceh, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Iskandar, A., Parnawi, A., Sagena, U., Kurdi, M. S., Fitra, D., Nursofah, N., ... & Rahmi, H, (2023), *Transformasi digital dalam pembelajaran*. Malang, penerbit Litnus

Leli Nurfadilah (2023). "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN Malintang Julu Kabupaten Mandailing Natal*".Skripsi Uin Syahada Padangsidimpuan.

Muhibbin Syah (2013), *Psikologi Belajar* ,Jakarta: Rajawali Pers

Morrisan,(2024), *Teori Komunikasi Individu*, Jakarta : Kencana

M.Sobri Sutikno (2020), *Strategi Pembelajaran*, Jawa Barat: Adanu Abimata

Noveri Maulana, 2024, *Apresiasi Seni dan Budaya dari Perspektif Ilmu Manjaemen*, Medan, UMSU Press

Observasi di SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal pada Tanggal 15 November 2024 pukul 09.30 WIB.

Parwati, N.N., Suharta, P, G.,Sudatha, W,G., (2023), *Blended Learning Berbantuan Media Interaktif*, Tasikmalaya, Penerbit PRCI

- Panjaitan, A. P., Darmawan, A., Purba, I. R., Rachmad, Y., & Simanjuntak, R. (2014), *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan: Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*. Jakarta, Penerbit Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Pandapotan, N. *Adat Budaya Mandailing dalam Tantangan Zaman*. (2023), Medan Penerbit Forkala SU.
- Regina, B. D., (2023). *Kajian Seni Budaya Sekolah Dasar* (Pengantar Apresiasi Seni Tari, Drama, Musik dan Rupa), UMMPress
- Restian, A., & Amelia, D. J., (2019), *Pembelajaran Seni Budaya SD. Buku* (cet. 1), Malang: UMMPress.
- Randy Irawan, (2022) *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*, Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Rosinta, Hilda (2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi IPS (R&D di Kelas IV B SDN Kebonsari 2 Kota Cilegon)*. Diploma atau S1 thesis, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
- Rizki Rahmawati (2020), *Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 MIJEN*. Under Graduates thesis, UNNES.
- Robikhah, A. S. (2020). *Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Perspektif Pendidikan Agama Islam Studi di Paguyuban Mejing Tabon, Gamping, Sleman, Yogyakarta* ,Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra, A. (2019). *Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran sd/mi*. Prenada Media.
- Rahmat Hidayat (2020) ,. Kontruksi Pendidikan Karakter dalam Budaya Mandailing dan Angkola di Provinsi Sumatera Utara. *Jurnal Society*, 8(2), 2020, hlm 647- 648
- Shabartini, D. N., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M. (2023). Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Penanaman Nilai-Nilai Multikultural Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 964-973.

Saptomo,W. L., (2018), *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*. (Semarang: BP-UNISBANK.

Siti Kholilah,S.,&Sofiyah, K. (2024), Implementasi Artificial Intelligence dalam Mengembangkan Kemampuan Belajar, Kompetensi, dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era Digitalisasi. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 4(1), 18-23.

Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta, Gava Media.

Trilestari, I., Setiawan, I. G. N., Nurrochsyam, M. W., Suwarnigdyah, R. R., & Julizar, K, (2017), *Pengembangan Kreativitas dan Apresiasi Karya Budaya : Evaluasi Program Belajar Bersama Maestro*, Jakarta Kemendikbud.

Taufan, A., Nendissa, J. I., Sinurat, J., Bormasa, M. F., Tita, H. M. Y., Surya, A., ... & Nuraeni, A., (2023), *Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia*, Bandung, penerbit Widina Media Utama.

UU Nomor 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, Republik Indonesia.

Walidah,.L., Palupi,.T,K., (2024), *Kearifan Budaya Lokal*, Semarang, Penerbit Mutiara Aksara

Z. Pangaduan L, dkk.(2010). *Kumpulan Catatan Lepas Tentang Mandailing*, Medan, Penerbit Widyasarana.

LAMPIRAN 1

LEMBAR VALIDASI

MODUL AJAR

Status Pendidikan	: SD Negeri 200 Kotanopan
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Kelas/semester	: IV/I (Ganjil)
Pokok Bahasan	: Seni Musik budaya lokal Mandailing Natal
Nama Validator	: Rahmawati Harahap, S.Pd
Pekerjaan	: Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi modul ajar yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala penilaian

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Valid
- 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
1	Format Modul Ajar	1	2	3	4
	a. Kelengkapan identitas Modul Ajar				
	b. Kesesuaian dalam penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator seni musik budaya lokal Mandailing Natal				
	c. Kesesuaian urutan indikator seni musik terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	d. Kejelasan rumusan indikator seni music				
	e. Kesesuaian antara banyaknya indikator seni musik lokal dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator seni musik				
	b. Kesesuaian materi seni musik dengan tingkat perkembangan apresiasi siswa.				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Kamus Besar Bahasa Bahasa (KBBI)				
	b. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan media pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa terhadap desain media pembelajaran.				

6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) umum				
	Penilaian umum terhadap modul ajar				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

.....

Kotanopan, 11 Januari 2025

Rahmawati Harahap, S.Pd
 NIP. 19720712 201412 2 003

LAMPIRAN 2

MODUL AJAR

Siklus I Pertemuan ke-1

A. Identitas

Sekolah	: SDN 200 Kotanopan
Kelas/Semester	: IV/1
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Tema	: Seni Musik Mandailing Natal
Subema	: Pengenalan Seni Musik Mandailing Natal
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

B. Kompetensi Awal

Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis musik yang pernah didengar.

C. Profil Pelajar Pancasila

- ✚ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia:
- ✚ Bergotong royong.
- ✚ Bernalar kritis
- ✚ Kreatif

D. Sarana dan Prasarana

- ✚ Laptop
- ✚ Proyektor (untuk menampilkan media interaktif *Canva*)
- ✚ Buku Seni Budaya.

E. Target Peserta Didik

Peserta didik kelas IV SDN 200 Kotanopan sebanyak 16 anak.

F. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat mengenal dan menyebutkan minimal 3 jenis alat musik tradisional Mandailing Natal, menjelaskan fungsi masing-masing alat musik, serta menunjukkan sikap apresiasi terhadap kekayaan budaya lokal.

G. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis media interaktif *Canva*.

H. Tujuan pembelajaran

- ✚ Peserta didik dapat menyebutkan nama-nama alat musik tradisional Mandailing Natal.
- ✚ Peserta didik dapat menjelaskan fungsi masing-masing alat musik tradisional Mandailing Natal.
- ✚ Peserta didik dapat menunjukkan bagian-bagian dari alat musik tradisional Mandailing Natal melalui gambar atau video.

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	➤ Memberi salam. ➤ Guru dan siswa membaca surah pendek dan mengarahkan ketua kelas memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai. ➤ Guru mengabsen kehadiran siswa ➤ Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional. ➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah jika ada dibuang ke tempat sampah. ➤ Guru membuat tes konsentrasi siswa ➤ Guru membuka pelajaran dengan menanyakan jenis musik yang pernah siswa dengar. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 menit
Kegiatan Inti	➤ Guru menampilkan presentasi <i>Canva</i> yang berisi materi gambar dan video animasi berupa penjelasan tentang alat musik tradisional Mandailing Natal (berupa: <i>gordang sambilan</i>, <i>tulilla</i>, suling). ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.	45 menit

	➤ Setiap kelompok diberikan tugas untuk diskusi mengamati jenis alat musik ➤ Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. ➤ Guru memberikan umpan balik dan meluruskan pendapat siswa.	
Penutup	➤ Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. ➤ Guru memberikan tugas individu untuk membuat gambar sederhana yang terinspirasi dari alat musik tradisional Mandailing Natal. ➤ Kegiatan ditutup dengan do`a.	10 menit

J. Asesmen Penilaian

Pedoman Penilaian Aspek Sikap dan Pengetahuan

Nama Peserta Didik :

NIS :

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala Penilaian (1-5)	Keterangan
1.	Pengetahuan	Dapat menyebutkan 3 alat musik tradisional Mandailing Natal		
		Memahami fungsi dari masing-masing alat musik tradisional.		
		Dapat mengenal setiap jenis alat music		
		Mengetahui pembuatan dan bahan yang terbuat dari setiap jenis alat musik budaya lokal Mandailing Natal.		

2	Sikap	Menunjukkan minat terhadap musik tradisional Mandailing Natal.		
		Merasa bangga dengan musik tradisional Mandailing Natal.		
		Bersedia untuk melestarikan musik tradisional Mandailing Natal.		

Keterangan Skala Penilaian:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Ragu-ragu
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju

Kotanopan, 11 Januari 2025
Peneliti

Mengetahui :
Guru Pengamat

Siti Kholilah Siagian
NIM: 2120500260

Rahmawati Harahap, S.Pd
NIP.197207122014122003

Kepala Sekolah

Yuniar Batubara, S.pd
NIP.196606291986042002

LAMPIRAN 3

MODUL AJAR Siklus I Pertemuan ke-2

A. Identitas

Sekolah	: SDN 200 Kotanopan
Kelas/Semester	: IV/1
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Tema	: Seni Musik Mandailing Natal
Subtema	: Memainkan Alat Musik Tradisional Sederhana(Simulasi)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

B. Kompetensi Awal

- ✚ Peserta didik dapat menyebutkan nama-nama alat musik tradisional Mandailing Natal.
- ✚ Peserta didik dapat menjelaskan fungsi masing-masing alat musik tradisional Mandailing Natal.

C. Profil Pelajar Pancasila

- ✚ Berkebinekaan global
- ✚ Bergotong royong
- ✚ Kreatif

D. Sarana dan Prasarana

- ✚ Alat peraga alat musik tradisional Mandailing Natal (terbuat dari kardus galon, sendok, aqua dan kaleng bekas)
- ✚ Laptop
- ✚ Proyektor LCD
- ✚ Lembar kerja siswa
- ✚ Buku pelajaran seni budaya

E. Target Peserta Didik

Peserta didik kelas IV SDN 200 Kotanopan sebanyak 16 anak.

F. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat membuat dan memainkan alat musik sederhana yang terinspirasi dari alat musik tradisional Mandailing Natal serta menunjukkan rasa senang dan bangga terhadap budaya lokal.

G. Media dan Model Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis media interaktif *Canva* dan model pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL).

H. Tujuan pembelajaran

- ✚ Peserta didik dapat membuat alat musik sederhana yang menghasilkan bunyi.
- ✚ Peserta didik dapat memainkan alat musik sederhana secara berkelompok.
- ✚ Peserta didik dapat menunjukkan rasa senang dan bangga terhadap budaya lokal.

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	➤ Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis dengan menyapa dan memberi salam. ➤ Membaca surah pendek dan berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. ➤ Guru mengabsen kehadiran siswa ➤ Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional. ➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah jika ada dibuang ke tempat sampah. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ➤ Guru memulai pelajaran dengan menanyakan kembali tentang alat musik lokal yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya	15 menit
Kegiatan Inti	➤ Guru memperlihatkan alat musik sederhana yang telah disiapkan (gendang dari kaleng bekas,sendok). ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.	45 menit

	➤ Setiap kelompok diberikan tugas mengkreasikan alat musik sederhana dengan bahan yang telah disediakan. ➤ Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya dan memainkannya bersama-sama. ➤ Guru menampilkan 5 soal kuis mengenai perasaan siswa dari media interaktif <i>canva</i> yang disediakan. ➤ Siswa menjawab kuis melalui <i>smartphone</i> masing-masing yang sebelumnya sudah mendapat izin dari pihak sekolah.	
Penutup	➤ Guru memberi apresiasi terhadap siswa yang mendapat skor tertinggi dari kuis agar siswa yang lain juga semangat aktif. ➤ Guru memberikan umpan balik serta meluruskan pendapat siswa untuk memperjelas pemahaman materi siswa dari kegiatan yg sudah dilakukan ➤ Kegiatan ditutup dengan doa bersama.	10 menit

J. Asesmen Penilaian

Pedoman Penilaian Aspek Sikap dan Pengetahuan

Nama Peserta Didik :

NIS :

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala Penilaian (1-5)	Keterangan
1.	Pengetahuan	Dapat menyebutkan 3 alat musik tradisional Mandailing Natal		
		Memahami fungsi dari masing-masing alat musik tradisional.		

		Dapat membedakan bunyi dari berbagai alat musik tradisional.		
2	Sikap	Menunjukkan minat terhadap musik tradisional Mandailing Natal.		
		Merasa bangga dengan musik tradisional Mandailing Natal.		
		Bersedia untuk melestarikan musik tradisional Mandailing Natal.		

Keterangan Skala Penilaian:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Ragu-ragu
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju

Kotanopan, 11 Januari 2025
Peneliti

Mengetahui :
Guru Pengamat

Siti Kholilah Siagian
NIM: 2120500260

Rahmawati Harahap, S.Pd
NIP.197207122014122003

Kepala Sekolah

Yuniar Batubara, S.pd
NIP.196606291986042002

LAMPIRAN 4

MODUL AJAR Siklus II Pertemuan ke-1

A. Identitas

Sekolah	: SDN 200 Kotanopan
Kelas/Semester	: IV/1
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Tema	: Seni musik budaya lokal Mandailing Natal
Subtema	: Mencipta Lagu Sederhana Berinspirasi Alat Musik Lokal
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit.

B. Kompetensi Awal

- ✚ Peserta didik dapat menyebutkan nama-nama alat musik tradisional Mandailing Natal.
- ✚ Peserta didik dapat menjelaskan fungsi masing-masing alat musik tradisional Mandailing Natal.
- ✚ Peserta didik dapat membuat alat musik sederhana.

C. Profil Pelajar Pancasila

- ✚ Kreatif
- ✚ Bergotong royong

D. Sarana dan Prasarana

- ✚ Alat musik sederhana buatan siswa
- ✚ Laptop
- ✚ Proyektor LCD
- ✚ Buku pelajaran seni budaya

E. Target Peserta Didik

Peserta didik kelas IV SDN 200 Kotanopan sebanyak 16 anak.

F. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menciptakan lagu sederhana dengan iringan alat musik sederhana yang terinspirasi dari alat musik tradisional Mandailing Natal.

G. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis media interaktif *Canva*.

H. Tujuan pembelajaran

- ✚ Peserta didik dapat menciptakan melodi sederhana.
- ✚ Peserta didik dapat mengiringi lagu dengan alat musik sederhana.
- ✚ Peserta didik dapat menyanyikan lagu ciptaan sendiri dengan percaya diri.

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	➤ Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis dengan menyapa dan memberi salam. ➤ Membaca surah pendek dan berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. ➤ Guru mengabsen kehadiran siswa ➤ Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional. ➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah jika ada dibuang ke tempat sampah. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ➤ Guru memulai pelajaran dengan menanyakan kembali tentang alat musik sederhana yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya ➤ Guru membuat game tes konsentrasi.	15 menit
Kegiatan Inti	➤ Guru mengajak siswa untuk mendengarkan contoh lagu daerah Mandailing Natal. ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok diberikan tugas untuk menciptakan lagu sederhana dengan tema	45 menit

	bebas, tetapi harus menggunakan bunyi-bunyian dari alat musik sederhana yang telah dibuat. ➤ Setiap kelompok mempresentasikan lagu ciptaan siswa.	
Penutup	➤ Guru memberi umpan balik ➤ Siswa membuat kesimpulan bersama-sama. ➤ Guru memberikan refleksi ➤ Kegiatan ditutup dengan doa bersama.	10 menit

J. Asesmen Penilaian

Pedoman Penilaian Aspek Sikap dan Pengetahuan

Nama Peserta Didik :

NIS :

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala Penilaian (1-5)	Keterangan
1.	Pengetahuan	Dapat membedakan bunyi dari berbagai alat musik tradisional.		
2.	Sikap	Menunjukkan minat terhadap musik tradisional Mandailing Natal.		
		Merasa bangga dengan musik tradisional Mandailing Natal.		
		Bersedia untuk mempelajari tentang musik tradisional.		
		Bersedia untuk melestarikan musik tradisional Mandailing Natal.		

Keterangan Skala Penilaian:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Ragu-ragu
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju

Kotanopan, 11 Januari 2025
Peneliti

Mengetahui :
Guru Pengamat

Siti Kholilah Siagian
NIM: 2120500260

Rahmawati Harahap, S.Pd
NIP.197207122014122003

Kepala Sekolah

Yuniar Batubara, S.pd
NIP.196606291986042002

LAMPIRAN 5

MODUL AJAR Siklus II Pertemuan ke-2

A. Identitas

Sekolah	: SDN 200 Kotanopan
Kelas/Semester	: IV/1
Mata Pelajaran	: Seni Budaya
Tema	: Seni Musik budaya lokal Mandailing Natal
Subtema	: Mengkreasi Lagu dengan Inspirasi Alat Musik Tradisional Mandailing Natal
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

B. Kompetensi Awal

- ✚ Peserta didik dapat membuat alat musik sederhana.
- ✚ Peserta didik dapat memainkan alat musik sederhana.

C. Profil Pelajar Pancasila

- ✚ Kreatif
- ✚ Bergotong royong

D. Sarana dan Prasarana

- ✚ Alat musik sederhana buatan siswa
- ✚ Laptop
- ✚ Proyektor LCD
- ✚ Buku pelajaran seni budaya

E. Target Peserta Didik

Peserta didik kelas IV SDN 200 Kotanopan sebanyak 16 anak.

F. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat menciptakan lagu sederhana dengan menggabungkan bunyi-bunyian dari alat musik sederhana yang telah dibuat dan menunjukkan apresiasi terhadap kekayaan budaya musik Mandailing Natal.

G. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis media interaktif *Canva*.

H. Tujuan pembelajaran

- ✚ Peserta didik dapat menggabungkan berbagai bunyi untuk menciptakan irama yang menarik.
- ✚ Peserta didik dapat menyanyikan lagu ciptaan sendiri atau lagu daerah Mandailing Natal dengan iringan alat musik sederhana.
- ✚ Peserta didik dapat menunjukkan rasa percaya diri dalam menampilkan karya musiknya.

I. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	okasi waktu
Pendahuluan	➤ Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis dengan menyapa dan memberi salam. ➤ Membaca surah pendek dan berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. ➤ Guru mengabsen kehadiran siswa ➤ Guru mengarahkan siswa agar memeriksa apakah ada sampah di bawah meja atau kursi jika ada dibuang ke tempat sampah. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. ➤ Guru membuat game tes konsentrasi mulai belajar siswa.	15 Menit
Kegiatan Inti	➤ Guru memutar contoh lagu daerah Mandailing Natal dan musik tradisional lainnya. ➤ Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. ➤ Setiap kelompok mencoba menciptakan lagu sederhana dengan menggunakan alat musik sederhana yang telah dibuat. Guru memberikan bimbingan.	45 Menit

	➤ Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya siswa. ➤ Guru mengarahkan siswa lain memberikan tanggapan. ➤ Guru memberikan tugas interaktif 5 kuis soal angket yang sudah disajikan di <i>canva</i> . ➤ Siswa menjawab soal melalui <i>smartphone</i> masing- masing yang sebelumnya sudah mendapat izin dari pihak sekolah.	
Penutup	➤ Guru memberi apresiasi dan meluruskan jawaban siswa. ➤ Siswa membuat kesimpulan bersama-sama. ➤ Guru melakukan refleksi Kegiatan ditutup dengan doa bersama.	10 Menit

J. Asesmen Penilaian

Pedoman Penilaian Aspek Sikap dan Pengetahuan

Nama Peserta Didik :

NIS :

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skala Penilaian (1-5)	Keterangan
1	Pengetahuan	Memahami fungsi dari masing-masing alat musik tradisional.		
		Dapat membedakan bunyi dari berbagai alat musik tradisional.		
2	Sikap	Menunjukkan minat terhadap musik tradisional Mandailing Natal.		
		Merasa bangga dengan musik tradisional Mandailing Natal.		

		Bersedia untuk melestarikan musik tradisional Mandailing Natal.		
--	--	---	--	--

Keterangan Skala Penilaian:

- 1: Sangat Tidak Setuju
- 2: Tidak Setuju
- 3: Ragu-ragu
- 4: Setuju
- 5: Sangat Setuju.

Kotanopan, 11 Januari 2025
Peneliti

Mengetahui :
Guru Pengamat

Siti Kholilah Siagian
NIM: 2120500260

Rahmawati Harahap, S.Pd
NIP.197207122014122003

Kepala Sekolah

Yuniar Batubara, S.pd
NIP.196606291986042002

LAMPIRAN 6

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200 Kotanopan

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Kelas/Semester : IV/1

Materi Pokok : Seni Musik Budaya Lokal

Nama Validator : Rahmawati Harahap, S.Pd.

Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi angket gaya belajar.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Bapak.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

- 1 = Tidak Valid 3 = Valid
2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
	Aspek yang diamati	1	2	3	4
1.	Petunjuk instrument dinyatakan dengan jelas				
2.	Kriteria skor dinyatakan dengan jelas				
3.	Butir pernyataan angket dinyatakan dengan jelas				
4.	Penjabaran pernyataan sesuai dengan indikator seni musik budaya lokal				
5.	Kombinasi setiap pernyataan sesuai dengan tujuan penelitian				
6.	Keseluruhan pernyataan sesuai prinsip pengembangan				

	angket				
7.	Menggunakan bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia				
8.	Menggunakan kata-kata dan kalimat yang mudah dipahami				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksima}} \times 100\%$$

Keterangan

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

.....

Kotanopan, 11 Januari 2025

Rahmawati Harahap, S.Pd
 NIP. 19720712 201412 2 003

LAMPIRAN 7

ANGKET PRE-TEST

APRESIASI BUDAYA LOKAL SISWA PADA SENI MUSIK LOKAL

MANDAILING NATAL

1. Saya tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang lagu-lagu tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
2. Saya mengetahui beberapa jenis alat musik tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
3. Saya merasa lagu-lagu Mandailing Natal memiliki nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
4. Saya tertarik untuk mencoba memainkan alat musik tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
5. Saya merasa lagu-lagu Mandailing Natal dapat menjadi sumber inspirasi dalam menciptakan karya musik baru.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.

LAMPIRAN 8

Tabel Kisi- Kisi Tes Angket Pilihan Ganda Skala Likert

Pada Siklus I Pertemuan Ke-1

No.	Indikator	No. Butir	Pernyataan	Skala Likert
1	Ketertarikan siswa terhadap alat musik lokal	1	Saya tertarik mempelajari alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
2	Pemahaman siswa tentang keberagaman alat musik Mandailing Natal	2	Saya mengetahui berbagai macam alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
3	Kepedulian siswa dalam melestarikan alat musik lokal	3	Saya ingin ikut melestarikan alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
4	Minat siswa untuk	4	Saya ingin	Sangat

	memainkan alat musik lokal		belajar memainkan alat musik tradisional Mandailing Natal	Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
5	Kebanggaan siswa terhadap musik lokal	5	Saya bangga dengan seni musik tradisional dari daerah Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu

LAMPIRAN 9

ANGKET APRESIASI PENGENALAN SENI MUSIK LOKAL (Siklus I Pertemuan ke- 1)

1. Saya merasa senang belajar tentang alat musik tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
2. Saya dapat menyebutkan sebanyak 3 alat musik tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
3. Saya memahami fungsi dari masing-masing alat musik tradisional yang telah dipelajari.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
4. Saya tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang lagu-lagu tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
5. Saya merasa bangga dengan budaya musik Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.

LAMPIRAN 10

Tabel Kisi- Kisi Tes Angket Pilihan Ganda Skala Likert

Pada Siklus I Pertemuan Ke-2

No.	Indikator	No. Butir	Pernyataan	Skala Likert
1	Ketertarikan siswa terhadap alat musik lokal	1	Saya tertarik mempelajari alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
2	Pemahaman siswa tentang keberagaman alat musik Mandailing Natal	2	Saya mengetahui berbagai macam alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
3	Kepedulian siswa dalam melestarikan alat musik lokal	3	Saya ingin ikut melestarikan alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
4	Minat siswa untuk	4	Saya ingin	Sangat

	memainkan alat musik lokal		belajar memainkan alat musik tradisional Mandailing Natal	Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
5	Kebanggaan siswa terhadap musik lokal	5	Saya bangga dengan seni musik tradisional dari daerah Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu

LAMPIRAN 11

ANGKET APRESIASI PENGENALAN SENI MUSIK LOKAL (Siklus I Pertemuan ke- 2)

1. Saya merasa senang belajar tentang alat musik tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
2. Saya dapat menyebutkan sebanyak 3 alat musik tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
3. Saya memahami fungsi dari masing-masing alat musik tradisional yang telah dipelajari.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
4. Saya tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang lagu-lagu tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
5. Saya merasa bangga dengan budaya musik Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.

LAMPIRAN 12

Tabel Kisi- Kisi Tes Angket Pilihan Ganda Skala Likert

Pada Siklus II Pertemuan Ke-1

No.	Indikator	No. Butir	Pernyataan	Skala Likert
1	Minat belajar siswa dalam mencoba memainkan alat musik budaya lokal	1	Saya tertarik memainkan alat musik Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
2	Kesadaran siswa terhadap pentingnya untuk menjaga	2	Saya merasa penting untuk menjaga keberagaman alat musik Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
3	Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan praktik memainkan alat musik tradisional	3	Saya ingin ikut kegiatan praktik memainkan alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
4	Kemampuan siswa	4	Saya merasa	Sangat

	dalam memainkan alat musik sederhana		mampu memainkan alat musik sederhana Mandailing Natal	Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
5	Kebanggaan siswa dalam memainkan alat musik Mandailing Natal	5	Saya bangga memainkan alat musik sederhana dari Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu

LAMPIRAN 13

ANGKET
APRESIASI KREASI LAGU INSPIRASI MUSIK LOKAL
MANDAILING NATAL
(Siklus II Pertemuan ke-1)

1. Saya dapat menciptakan melodi sederhana yang terinspirasi dari bunyi alat musik tradisional Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
2. Saya dapat menggabungkan bunyi beberapa alat musik tradisional untuk menciptakan irama yang menarik.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
3. Saya dapat membuat lirik lagu yang menceritakan tentang budaya Mandailing Natal.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
4. Saya merasa senang ketika menciptakan lagu dengan inspirasi alat musik tradisional.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
5. Saya ingin berbagi lagu ciptaan saya dengan teman-teman dan keluarga.
a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.

LAMPIRAN 14

Tabel Kisi- Kisi Tes Angket Pilihan Ganda Skala Likert

Pada Siklus II Pertemuan Ke-2

No.	Indikator	No. Butir	Pernyataan	Skala Likert
1	Minat belajar siswa dalam mencoba memainkan alat musik budaya lokal	1	Saya tertarik memainkan alat musik Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
2	Kesadaran siswa terhadap pentingnya untuk menjaga	2	Saya merasa penting untuk menjaga keberagaman alat musik Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
3	Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan praktik memainkan alat musik tradisional	3	Saya ingin ikut kegiatan praktik memainkan alat musik tradisional Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
4	Kemampuan siswa dalam memainkan	4	Saya merasa mampu	Sangat Setuju,

	alat musik sederhana		memainkan alat musik sederhana Mandailing Natal	Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu
5	Kebanggaan siswa dalam memainkan alat musik Mandailing Natal	5	Saya bangga memainkan alat musik sederhana dari Mandailing Natal	Sangat Setuju, Setuju, Tidak Tahu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Tahu

LAMPIRAN 15

ANGKET APRESIASI KREASI LAGU INSPIRASI MUSIK LOKAL MANDAILING NATAL (Siklus II Pertemuan ke-2)

1. Saya dapat menciptakan melodi sederhana yang terinspirasi dari bunyi alat musik tradisional Mandailing Natal.
 - a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
2. Saya dapat menggabungkan bunyi beberapa alat musik tradisional untuk menciptakan irama yang menarik.
 - a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
3. Saya dapat membuat lirik lagu yang menceritakan tentang budaya Mandailing Natal.
 - a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
4. Saya merasa senang ketika menciptakan lagu dengan inspirasi alat musik tradisional.
 - a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.
5. Saya ingin berbagi lagu ciptaan saya dengan teman-teman dan keluarga.
 - a. Sangat Setuju. b. Setuju. c. Tidak Tahu. d. Tidak Setuju. e. Sangat Tidak Tahu.

LAMPIRAN 16

Data Hasil Belajar Pengenalan Alat Musik Lokal Mandailing Natal Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh (Maks. 25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	20	80	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	22	88	Tuntas
3.	Ahmad Taher	15	60	Tidak Tuntas
4.	Ahmad Faiz	14	56	Tidak Tuntas
5.	Allya Afifah	21	84	Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	18	72	Tuntas
7.	Aninda Amira	13	52	Tidak Tuntas
8.	Assyfa Humairah	16	64	Tidak Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	19	76	Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	12	48	Tidak Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	18	72	Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	15	60	Tidak Tuntas
13.	Gian Ozil	11	44	Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	17	68	Tidak Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	19	76	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	14	56	Tidak Tuntas
	Jumlah Seluruh Nilai Siswa	246	1056	
	Jumlah Rata-rata Siswa	16,5	66	
	Siswa yang Tidak Tuntas			56,25%
	Siswa yang Tuntas			43,75%

LAMPIRAN 17**Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I Pertemuan
Ke-2**

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh (Maks 25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	20	80	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	22	88	Tuntas
3.	Ahmad Taher	19	76	Tuntas
4.	Ahmad Faiz	18	72	Tuntas
5.	Allya Afifah	15	60	Tidak Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	21	84	Tuntas
7.	Aninda Amira	16	64	Tidak Tuntas
8.	Assyfa Humairah	13	52	Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	19	76	Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	14	56	Tidak Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	18	72	Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	17	68	Tidak Tuntas
13.	Gian Ozil	19	76	Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	15	60	Tidak Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	20	80	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	16	64	Tidak Tuntas
	Jumlah Seluruh Nilai Siswa	282	1128	
	Jumlah Rata-rata Siswa		70,5	
	Siswa yang Tidak Tuntas			43,75%
	Siswa yang Tuntas			56,25%

LAMPIRAN 18**Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II
Pertemuan Ke-1**

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh (Maks.25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	22	88	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	23	92	Tuntas
3.	Ahmad Taher	18	72	Tuntas
4.	Ahmad Faiz	24	96	Tuntas
5.	Allya Afifah	21	84	Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	15	60	Tidak Tuntas
7.	Aninda Amira	19	76	Tuntas
8.	Assyfa Humairah	20	80	Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	16	64	Tidak Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	22	88	Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	14	56	Tidak Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	23	92	Tuntas
13.	Gian Ozil	20	80	Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	17	68	Tidak Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	21	84	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	18	72	Tuntas
	Jumlah Seluruh Nilai Siswa	313	1252	
	Jumlah Rata-rata Siswa	19,56	78,25	
	Siswa yang Tidak Tuntas			25%
	Siswa yang Tuntas			75%

LAMPIRAN 19**Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II
Pertemuan Ke-2**

NO.	Nama Siswa	Skor yang Diperoleh (Maks.25)	Nilai yang Diperoleh	Keterangan
1.	Adzkia Samha Saufa	22	88	Tuntas
2.	Afina Amelia Putri	23	92	Tuntas
3.	Ahmad Taher	21	84	Tuntas
4.	Ahmad Faiz	20	80	Tuntas
5.	Allya Afifah	19	76	Tuntas
6.	Alya Azzahra Batubara	24	96	Tuntas
7.	Aninda Amira	22	88	Tuntas
8.	Assyfa Humairah	17	68	Tuntas
9.	Azka Almira Lubis	20	80	Tuntas
10.	Desy Zakira Zalfa	21	84	Tuntas
11.	Farhan Ibrahim	23	92	Tuntas
12.	Fitrah Ramadani	19	76	Tuntas
13.	Gian Ozil	20	80	Tidak Tuntas
14.	Habib Ridwan Salam	22	88	Tuntas
15.	M. Farel Al Fatih	21	84	Tuntas
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	18	72	Tuntas
	Jumlah Seluruh Nilai Siswa	332	1328	
	Jumlah Rata-rata Siswa	20,75	83	
	Siswa yang Tidak Tuntas			6,25%
	Siswa yang Tuntas			93,75%

LAMPIRAN 20

Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan ke-1

1. Memahami materi musik budaya lokal dari media interaktif *Canva*.
2. Mengenali alat musik budaya lokal Mandailing Natal.
3. Menyimak lagu daerah dalam *Canva*.
4. Antusias dalam mengikuti media interaktif.
5. Memberi tanggapan tentang musik dalam *Canva*.

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Adzkia Samha Saufa	√	√	×	√	√
2.	Afina Amelia Putri	√	×	√	√	×
3.	Ahmad Taher	√	√	×	×	√
4.	Ahmad Faiz	√	×	√	√	√
5.	Allya Afifah	√	√	√	×	√
6.	Alya Azzahra Batubara	√	√	√	×	×
7.	Aninda Amira	×	×	√	√	√
8.	Assyfa Humairah	√	√	√	√	×
9.	Azka Almira Lubis	×	×	√	√	√
10.	Desy Zakira Zalfa	√	√	√	√	√
11.	Farhan Ibrahim	√	×	√	√	√
12.	Fitrah Ramadani	√	√	√	×	×
13.	Gian Ozil	√	×	×	×	√
14.	Habib Ridwan Salam	√	√	√	√	×
15.	M. Farel Al Fatih	×	×	√	√	√
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	√	×	√	√	√
Skor Total		13	8	13	11	11

LAMPIRAN 21

Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan ke-2

1. Memahami materi musik budaya lokal dari media interaktif *Canva*.
2. Mengenali alat musik budaya lokal Mandailing Natal.
3. Menyimak lagu daerah dalam *Canva*.
4. Antusias dalam mengikuti media interaktif.
5. Memberi tanggapan tentang musik dalam *Canva*.

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Adzkia Samha Saufa	√	√	×	√	√
2.	Afina Amelia Putri	√	×	√	√	×
3.	Ahmad Taher	√	√	√	×	√
4.	Ahmad Faiz	√	√	√	√	√
5.	Allya Afifah	√	√	√	×	√
6.	Alya Azzahra Batubara	√	√	√	×	×
7.	Aninda Amira	√	×	√	√	√
8.	Assyfa Humairah	√	√	√	√	×
9.	Azka Almira Lubis	√	×	√	√	√
10.	Desy Zakira Zalfa	√	√	√	√	√
11.	Farhan Ibrahim	√	√	√	√	√
12.	Fitrah Ramadani	√	√	√	√	√
13.	Gian Ozil	√	×	×	√	√
14.	Habib Ridwan Salam	√	√	√	√	×
15.	M. Farel Al Fatih	×	×	√	√	√
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	√	√	√	√	√
Skor Total		15	11	14	13	12

LAMPIRAN 22

Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan ke-1

1. Memahami materi musik budaya lokal dari media interaktif *Canva*.
2. Mengenali alat musik budaya lokal Mandailing Natal.
3. Menyimak lagu daerah dalam *Canva*.
4. Antusias dalam mengikuti media interaktif.
5. Memberi tanggapan tentang musik dalam *Canva*.

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Adzkia Samha Saufa	√	√	√	√	√
2.	Afina Amelia Putri	√	×	√	√	×
3.	Ahmad Taher	√	√	√	×	√
4.	Ahmad Faiz	√	√	√	√	√
5.	Allya Afifah	√	√	√	√	√
6.	Alya Azzahra Batubara	√	√	√	√	√
7.	Aninda Amira	√	×	√	√	√
8.	Assyfa Humairah	√	√	√	√	√
9.	Azka Almira Lubis	√	√	√	√	√
10.	Desy Zakira Zalfa	√	√	√	√	√
11.	Farhan Ibrahim	√	√	√	√	√
12.	Fitrah Ramadani	√	√	√	√	√
13.	Gian Ozil	√	×	×	√	√
14.	Habib Ridwan Salam	√	√	√	√	×
15.	M. Farel Al Fatih	√	√	√	√	√
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	√	√	√	√	√
Skor Total		16	13	15	15	14

LAMPIRAN 23

Tabel Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan ke-2

1. Memahami materi musik budaya lokal dari media interaktif *Canva*.
2. Mengenali alat musik budaya lokal Mandailing Natal.
3. Menyimak lagu daerah dalam *Canva*.
4. Antusias dalam mengikuti media interaktif.
5. Memberi tanggapan tentang musik dalam *Canva*.

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati				
		1	2	3	4	5
1.	Adzkia Samha Saufa	√	√	√	√	√
2.	Afina Amelia Putri	√	√	√	√	√
3.	Ahmad Taher	√	√	√	×	√
4.	Ahmad Faiz	√	√	√	√	√
5.	Allya Afifah	√	√	√	√	√
6.	Alya Azzahra Batubara	√	√	√	√	√
7.	Aninda Amira	√	√	√	√	√
8.	Assyfa Humairah	√	√	√	√	√
9.	Azka Almira Lubis	√	√	√	√	√
10.	Desy Zakira Zalfa	√	√	√	√	√
11.	Farhan Ibrahim	√	√	√	√	√
12.	Fitrah Ramadani	√	√	√	√	√
13.	Gian Ozil	√	×	×	√	√
14.	Habib Ridwan Salam	√	√	√	√	×
15.	M. Farel Al Fatih	√	√	√	√	√
16.	Naura Hasna Nadifa Lbs	√	√	√	√	√
Skor Total		16	15	15	15	15

LAMPIRAN 24

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

TAHAP I

A. Media

Judul Multimedia Pembelajaran : Seni Musik Budaya Lokal Mandailing Natal

Sasaran : Siswa Kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan

Ahli Media Pembelajaran : Efriani, S.Pd

B. Prosedur Penilaian instrument

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Pilihlah aspek penilaian yang paling tepat dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom aspek penilaian dengan kategori di bawah ini.

Kategori Skala:

A = Sangat Layak

B = Layak

C = Cukup Layak

D = Kurang Layak

C. Penilaian

Desain Tampilan Multimedia Interaktif

No.	Segi Desain	Penilaian			
		A	B	C	D
Aspek Tampilan					
1.	Proporsi layout (tata letak menu tombol dan teks)				
2.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				
3.	Keterbacaan tulisan				
4.	Kualitas gambar				
5.	Kemenarikan animasi pendamping				
6.	Kualitas volume				
7.	Kemenarikan tampilan				
8.	Kualitas video				
Aspek Navigasi					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan				
2.	Konsisten navigasi				
Aspek Pedagogi					
1.	Daya dukung media terhadap proses pembelajaran				
2.	Tingkat interaktivitas dengan siswa				

D. Komentar dan Saran

[illegible]

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak

(Mohon dilingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Kotanopan, Februari 2025
Ahli Media Pembelajaran

Efriani,S.Pd
NIP. 199002202023212033

LAMPIRAN 25

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA TAHAP II

A. Media

Judul Multimedia Pembelajaran : Seni Musik Budaya Lokal Mandailing Natal

Sasaran : Siswa Kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan

Ahli Media Pembelajaran : Efriani, S.Pd

B. Prosedur Penilaian instrument

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Pilihlah aspek penilaian yang paling tepat dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom aspek penilaian dengan kategori di bawah ini.

Kategori Skala:

A = Sangat Layak

B = Layak

C = Cukup Layak

D = Kurang Layak

C. Penilaian

Desain Tampilan Multimedia Interaktif

No.	Segi Desain	Penilaian			
		A	B	C	D
Aspek Tampilan					
1.	Proporsi layout (tata letak menu tombol dan teks)				
2.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				
3.	Keterbacaan tulisan				
4.	Kualitas gambar				
5.	Kemenarikan animasi pendamping				
6.	Kualitas volume				
7.	Kemenarikan tampilan				
8.	Kualitas video				
Aspek Navigasi					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan				
2.	Konsisten navigasi				
Aspek Pedagogi					
1.	Daya dukung media terhadap proses pembelajaran				
2.	Tingkat interaktivitas dengan siswa				

D. Komentar dan Saran

--

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak

(Mohon dilingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Kotanopan, Februari 2025
Ahli Media Pembelajaran

Efriani,S.Pd
NIP. 199002202023212033

LAMPIRAN 26

DESAIN MEDIA PEBELAJARAN INTERAKTIF CANVA

MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI KELAS IV

SD NEGERI 200 KOTANOPAN

1. Tampilan halaman pertama (cover) media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.



2. Tampilan halaman kedua menu utama media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.

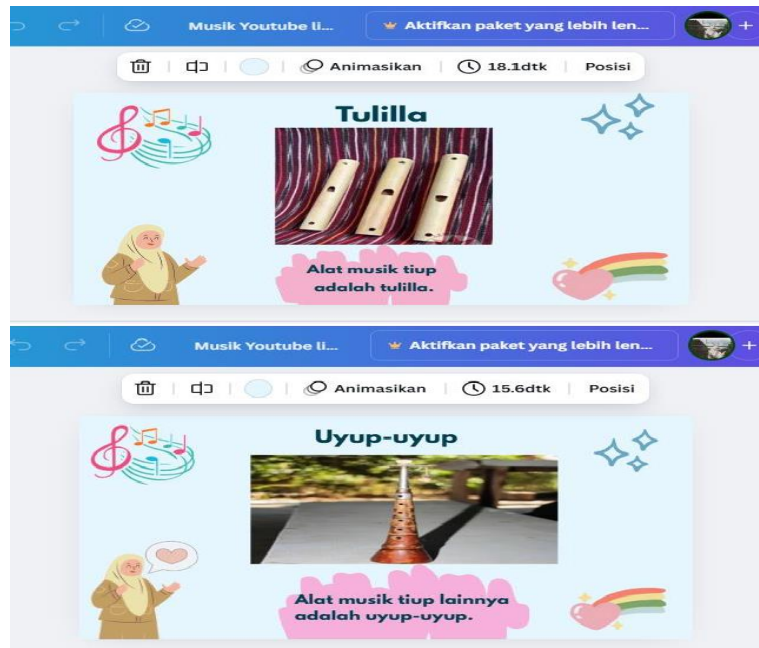


3. Tampilan halaman ketiga jika tombol materi ditekan maka muncul video animasi budaya lokal media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.



4. Tampilan halaman materi mengenal alat musik lokal dalam video animasi budaya lokal media pembelajaran interaktif Canva pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.





5. Tampilan halaman materi mendengar melodi seni musik lokal dalam video animasi budaya lokal media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.



6. Tampilan halaman penugasan kreasi seni musik yang terinspirasi dari seni musik lokal dalam video animasi budaya lokal media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.



7. Tampilan halaman tes angket seni musik yang terinspirasi dari seni musik lokal dalam video animasi budaya lokal media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.

	1 Saya merasa senang belajar seni musik Mandailing Natal.
	A. Sangat Setuju
	B. Setuju
	C. Tidak tahu
	D. Tidak setuju
	E. Sangat tidak tahu

8. Tampilan halaman tes angket seni musik jika berhasil yang terinspirasi dari seni musik lokal dalam video animasi budaya lokal media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.



9. Tampilan halaman tes angket seni musik jika gagal yang terinspirasi dari seni musik lokal dalam video animasi budaya lokal media pembelajaran interaktif *Canva* pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas IV SD Negeri 200 Kotanopan.



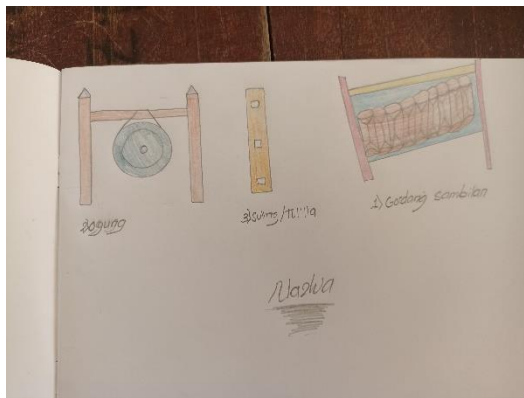
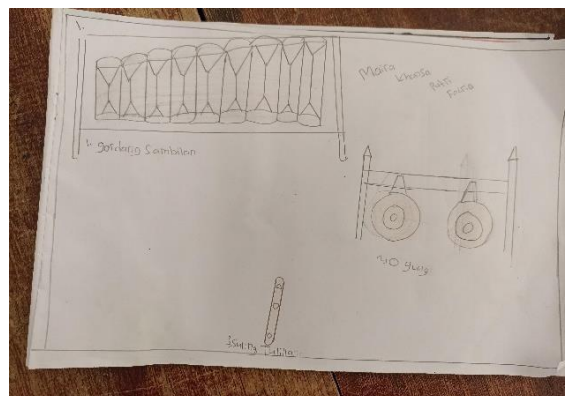
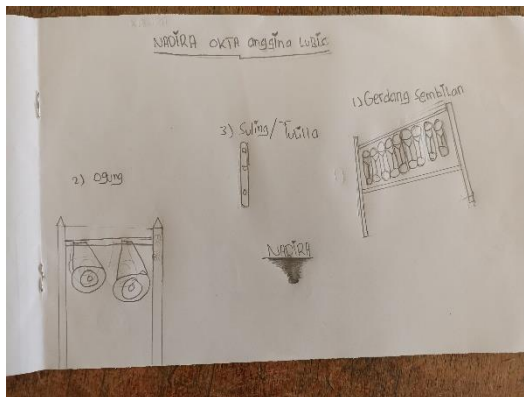
**DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN DI KELAS IV
SD NEGERI 200 KOTANOPAN**



**Gambar 6.1 Observasi awal di lapangan sekolah
SD Negeri 200 Kotanopan**



**Gambar 6.2 Siklus I Siklus Pertemuan ke-1 Mengenal Alat Musik Budaya
Mandailing Natal**



**Gambar 6.3 Siklus I Pertemuan ke-2 Menggambar Alat Musik
Mandailing Natal dan Menjawab Tes Angket**



**Gambar 6.4 Siklus II Pertemuan ke-1 Mendengar Melodi Musik
*Gordang Sambilan Mandailing Natal***



Gambar 6.5 Siklus II Pertemuan ke-2 Mengkreasi Lagu dengan Alat Sederhana yang Terinspirasi dari Alat Musik Mandailing Natal



**Gambar 6.6 Dokumentasi Bersama Peneliti dengan Ibu Kepala Sekolah
dan Ibu Wali Kelas III dan IV**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Siti Kholilah Siagian
2. NIM : 2120500260
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat, Tanggal Lahir : Padang Bulan, 14 Juli 2002
5. Anak Ke : 6 (Enam)
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Jalan Lingkar Barat,
Desa Padang Bulan,
Kec. Kotanopan,
Kab. Mandailing Natal
10. Email : siagianlilah4@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Mahyudin, S. Sos
 - b. Pekerjaan : Pensiunan PNS
 - c. Alamat : Padang Bulan
 - d. No. HP : 082168055823
2. Ibu
 - a. Nama : Dra. Latifah Lubis
 - b. Pekerjaan : Pensiunan PNS
 - c. Alamat : Padang Bulan
 - d. No. HP : 081279302353

III. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK Dharma Wanita Pasar Kotanopan Tahun 2009
2. SD N 195 Pagaran Baru Kotanopan Tahun 2015
3. MTsN 2 Mandailing Natal Tahun 2018
4. SMA N 1 Kotanopan Tahun 2021

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmawati Harahap, S.Pd

Pekerjaan : Guru

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa terhadap Seni Musik Budaya Lokal pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal"**.

Yang disusun oleh:

Nama : Siti Kholilah Siagian

Nim : 2120500260

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Kotanopan, 6 februari 2025

Validator,



Rahmawati Harahap, S.Pd

NIP. 19720712 201412 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

31 Oktober 2024

Nomor : B 7694/Un.28/E.1/PP. 00.9/10/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Hj. Hamidah, M.Pd

(Pembimbing I)

2. Asriana Harahap, M.Pd

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : SITI KHOLILAH SIAGIAN
Nim : 2120500260
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.



Mengetahui
an Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Lis Julianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.198012242006042001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 8667 /Un.28/E.2/TL.00.12/2024

31 Desember 2024

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 200 Tombang Bustak, Kecamatan Kotanopan, Kabupaten Mandailing Natal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Siti Kholilah Siagian

NIM : 2120500260

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Desa Padang Bulan, Kec. Kotanopan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Apresiasi Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Tombang Bustak Kecamatan Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal. "**

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian mulai tanggal 20 Januari s.d. tanggal 10 Februari 2025 dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum,
Perencanaan dan Keuangan



Ali Asrini Lubis, S.Ag, M.Pd

NIP. 19710424 199903 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 200 KOTANOPAN
KECAMATAN KOTANOPAN

SURAT KETERANGAN RISET
Nomor : 422 / 16 / SD/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : YUNIAR BATUBARA, S. Pd. SD
NIP : 196606291986042002
Jabatan : Kepala Sekolah

Manerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswi dibawah ini:

Nama : SITI KHOLILAH SIAGIAN
Nim : 2120500260
Tempat/ Tgl Lahir : Padang Bulan,Kotanopan 14 Juli 2002
Program Studi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Kotanopan Mandailing Natal

Dengan ini kami memberitahukan bahwa yang tersebut namanya diatas telah melaksanakan Riset dan Observasi dengan judul skripsi **"Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Musik Budaya Lokal Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas IV SDN 200 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal"**.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kotanopan, 12 Maret 2025

Kepala SD Negeri 200 Kotanopan



YUNIAR BATUBARA, S.Pd. SD

NIP. 196606291986042002