

EFEKTIVITAS GAME EDUKASI "MELADA" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNYANYI LAGU DAERAH

Nathania Hellen Salsabila¹, Sony Zulfikasari²

^{1,2}Teknologi Pendidikan FIPP Universitas Negeri Semarang

¹nathaniahellen5@students.unnes.ac.id, ²sonyzulfikasari@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Learning regional songs in elementary schools faces major challenges due to the massive dominance of popular digital culture and conventional, text-based learning methods, which cause low student motivation and skills. This study aims to examine the effectiveness of using the "MELADA" (Mengenal Lagu Daerah) Educational Game as an interactive learning medium to improve regional song singing skills among third-grade students at SD Negeri Sudirman Ambarawa. A quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design was applied. The research sample consisted of 60 students, divided into an experimental class (3A, n=27) using the "MELADA" game and a control class (3B, n=26) using conventional methods. Data were collected using skala linkert-based pretests and posttests, evaluated through four structured singing indicators. Data analysis was performed using the Wilcoxon Signed Rank test, Mann-Whitney U test, and N-Gain calculation through SPSS 25. The results showed that the experimental class experienced a significant increase, with the average score rising from 28.04 to 70.22, achieving an average N-Gain score of 0.92 (92%), which falls into the "High" and "Effective" categories. In contrast, the control class only increased from 29.58 to 37.19, with an N-Gain of 0.56 (56% or "Moderately Effective"). The Mann-Whitney U test confirmed a highly significant difference between the two groups ($U=0$, $p=0.000$). Thus, the "MELADA" educational game is proven to be highly effective and is recommended as an innovative solution to enhance regional song singing skills in elementary education.

Keywords: Educational Game, MELADA, Singing Skills, Regional Songs, Pancasila Education.

ABSTRAK

Pembelajaran lagu daerah di sekolah dasar menghadapi tantangan besar akibat masifnya dominasi budaya digital populer serta metode pembelajaran konvensional berbasis teks yang memicu rendahnya motivasi dan keterampilan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan Game Edukasi "MELADA" (Mengenal Lagu Daerah) sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah siswa kelas III SD Negeri

Sudirman Ambarawa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa, yang terbagi menjadi kelas eksperimen (3A, n=27) menggunakan game "MELADA" dan kelas kontrol (3B, n=26) menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* berbentuk skala linkert dengan empat indikator penilaian keterampilan menyanyi. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank*, uji *Mann-Whitney U*, dan perhitungan *N-Gain* berbantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata skor naik dari 28,04 menjadi 70,22, serta memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,92 (92%) yang termasuk kategori "Tinggi" dan "Efektif". Sebaliknya, kelas kontrol hanya meningkat dari 29,58 menjadi 37,19 dengan *N-Gain* sebesar 0,56 (56% atau "Cukup Efektif"). Uji *Mann-Whitney U* memperkuat adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok ($U=0$, $p=0,000$). Dengan demikian, game edukasi "MELADA" terbukti sangat efektif dan direkomendasikan sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukasi, MELADA, Keterampilan Bernyanyi, Lagu Daerah, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan fase fundamental dalam membentuk karakter, moral, dan identitas kebangsaan seorang anak. (Safitri et al., 2021).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila, memperkuat karakter, serta menumbuhkan identitas dan semangat kebangsaan siswa melalui implementasi Profil Pelajar Pancasila. (Suriyati & Lubis, 2023).

Salah satu elemen kompetensi yang fundamental adalah kemampuan

peserta didik untuk mengenal dan melestarikan keragaman budaya bangsa sebagai wujud nilai dari semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Selanjutnya, lagu daerah berfungsi sebagai instrumen efektif dalam melestarikan nilai budaya sekaligus memperkuat rasa cinta tanah air, karena di dalamnya terkandung filosofi hidup dan identitas sosial masyarakat nusantara. (Rasiah et al., 2022).

Lagu daerah memiliki ciri-ciri yaitu, kesederhanaan lirik dan melodi, penggunaan dialek lokal, pewarisan turun-temurun, serta anonimitas penciptanya. Selain sebagai identitas

budaya, lagu daerah berfungsi sebagai media penyampai pesan moral dan sarana pelestarian bahasa daerah. (Lita et al., 2024)

Namun, akibat penyebaran budaya digital populer yang masif, penggunaan lagu-lagu daerah di sekolah saat ini mulai mengalami penurunan yang berdampak buruk.

Fenomena ini ditemukan secara nyata melalui observasi awal di SD Negeri Sudirman Ambarawa, di mana mayoritas siswa jauh lebih fasih menyanyikan lagu-lagu yang sedang viral di platform TikTok dibandingkan dengan lagu daerah mereka sendiri. Peneliti memilih lokasi ini karena adanya ketimpangan paparan informasi budaya yang mencolok, mengingat media sosial lebih dominan membentuk memori auditori peserta didik daripada materi pembelajaran di sekolah. Rendahnya minat ini berdampak langsung pada lemahnya keterampilan bernyanyi lagu daerah, baik dari aspek penguasaan lirik, ketepatan nada, maupun pemakaian nilai-nilai di dalamnya. Kondisi tersebut diperparah oleh sistem pembelajaran konvensional yang cenderung hanya mengandalkan buku paket teks sebagai sumber utama tanpa adanya variasi media yang

interaktif. Metode ceramah dan hafalan tekstual menyebabkan siswa merasa jenuh, sehingga motivasi untuk mendalami materi seni suara dalam Pendidikan Pancasila menjadi sangat rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat para ahli bahwa pembelajaran yang tidak didukung media yang tepat dapat memicu rasa cemas hingga menurunkan efikasi diri dalam belajar (Christensen & Osgood, 2023).

Untuk memahami akar permasalahan ini, perlu ditinjau karakteristik kognitif peserta didik sekolah dasar, khususnya peserta didik kelas III yang menjadi sasaran penelitian ini. Merujuk pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik usia tersebut berada pada tahapan operasional konkret yang kemampuan berpikirnya masih sangat terbatas pada objek fisik atau peristiwa nyata. Peserta didik akan mengalami kesulitan besar jika diminta memahami konsep abstrak seperti lirik bahasa daerah yang asing dan melodi yang rumit hanya melalui metode pembelajaran tradisional. Tanpa bantuan media “nyata” yang menjembatani antara audio dan visual, peserta didik akan sulit menguasai lagu tersebut dan lebih

memilih konten hiburan yang lebih mudah dicerna di media social Sejalan dengan hasil penelitian (Sony Zulfikasari , 2025) implementasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat dijadikan solusi strategis untuk menyederhanakan penyajian materi yang bersifat abstrak. Melalui visualisasi tiga dimensi yang interaktif, teknologi ini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih intuitif dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyelaraskan karakteristik operasional konkret siswa dengan tuntutan kurikulum. (Harlina et al., 2024)

Penggunaan game edukasi terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna dan konkret (Rizkiani et al., 2025). Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan keaktifan siswa secara drastis dari 52% menjadi 88% (Rizkiani et al., 2025). Selain itu, efektivitas media digital berbasis audio-visual juga

terbukti mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Wulandari & Mudinillah, 2022)

Sejalan dengan temuan tersebut, game edukasi "MELADA" yang dikembangkan pada tahun 2023 dipilih sebagai solusi karena telah melalui tahap uji kelayakan oleh ahli dengan perolehan skor sangat layak (sekitar 90%), sehingga valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan fleksibel. Melalui pendekatan ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan menjadi lebih efektif karena mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik kelas III yang masih berada pada fase belajar sambil bermain. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan Game Edukasi 'MELADA' (Menenal Lagu Daerah) sebagai instrumen pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah

Selain itu diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis sebagai referensi pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan perkembangan kognitif siswa serta dapat menjadi

alternatif Solusi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah pada siswa kelas III di SD Negeri Sudirman Ambarawa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Adapun desain penelitian yang diterapkan adalah *nonequivalent control group design*, di mana terdapat dua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Kelas eksperimen diberikan Game MELADA, sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional. Kedua kelas diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi siswa. Desain penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O1	X	O2
Kelas Kontrol	O3	-	O4

Pendekatan kuantitatif ini digunakan karena sesuai dengan

tujuan penelitian, yaitu untuk mengukur efektivitas game MELADA untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi siswa (Sugiyono, 2019)

Selanjutnya untuk populasi penelitian ini adalah seluruh siswa dari kedua kelas untuk dijadikan sampel dengan teknik *purpose sampling* kelas III (A) SD Negeri Sudirman Ambarawa berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen serta siswa kelas III (B) SD Negeri Sudirman Ambarawa berjumlah 26 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Tes berupa hasil belajar yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 5 butir soal berbentuk skala linkert. Terdapat beberapa indikator penilaian di dalam soal tes yaitu: (1) kesesuaian tinggi rendahnya nada, (2) kesesuaian lagu yang dinyanyikan dengan irama, (3) kesesuaian lirik dalam lagu, dan (4) kesesuaian ekspresi saat bernyanyi.

Sebelum instrumen penelitian diimplementasikan, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas . Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* untuk memastikan ketepatan alat ukur. Sementara itu, tingkat konsistensi internal instrumen diukur

menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*." (Sugiyono, 2019).

Analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis meliputi normalitas dan homogenitas. Uji normalitas untuk mengetahui normal tidaknya data yang akan dianalisis. Untuk menguji normalitas data dilakukan dengan Uji *Liliefors* dengan *Kolmogorov Sminorv* SPSS versi 25. Pengambilan keputusan uji dan penarikan simpulan diambil pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Normalitas terpenuhi jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau jika nilai $Sig. > \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal (Sundayana, 2018: 88).

Sedangkan Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang setara. Analisis ini dijalankan melalui *Levene's Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Penentuan homogenitas didasarkan pada taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan memiliki varians yang homogen apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (p

$> 0,05$), sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tersebut dinyatakan tidak homogen.

Analisis akhir penelitian ini dilakukan melalui uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dan uji *N-Gain*. *Independent Sample T-Test* diaplikasikan untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan yang berbeda. Namun, apabila data yang diperoleh tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka pengujian dialihkan menggunakan uji statistik nonparametrik, yakni *Wilcoxon Signed Rank Test*. Seluruh proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (p), di mana H_0 diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$. (Priyatno, 2023:84-93).

Sedangkan uji *N-Gain* untuk mengetahui besarnya peningkatan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:

$$N - gain = \frac{SkorPosttest - SkorPretest}{SkorMaksimal - SkorPretest}$$

Hasil N-gain yang diperoleh digunakan untuk memahami kriteria nilai N-gain, berikut tabel persentase kriteria nilai N-gain:

Tabel 2. Presentase Kriteria nilai N-gain

Presentase	Kategori
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

Hasil N-gain yang diperoleh selanjutnya diubah menjadi persen untuk mengetahui tafsiran persentase nilai N-gain, berikut tabel persentase efektivitas N-gain:

Tabel 3. Presentase Efektivitas N-gain

Presentase	Kategori
$< 40 \%$	Tidak efektif
$40 \% - 55 \%$	Kurang Efektif
$56 \% - 75 \%$	Cukup Efektif
$> 76 \%$	Efektif

C. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sudirman Ambarawa dengan dua kelompok: kelas eksperimen kelas 3a sebanyak 27 siswa yang

menerima pembelajaran menggunakan Game Edukasi "MELADA" (Mengenal Lagu Daerah) dan kelas kontrol 3b dengan 26 siswa yang menerima pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menerapkan metode kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*) dengan desain *Nonequivalent Control Group*. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti tidak melakukan randomisasi subjek, melainkan memanfaatkan kelas yang telah terbentuk secara alami sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Abraham & Supriyati, 2022). Pada desain ini, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan Game Edukasi MELADA, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan bernyanyi lagu daerah siswa. Perbedaan hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok digunakan untuk menentukan efektivitas penggunaan

Game Edukasi MELADA dalam pembelajaran.

Data pretest dan posttest keterampilan menyanyikan lagu daerah disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Statistik Penelitian

Jenis Uji	Nilai	Hasil
Uji Validitas (<i>Product Moment</i>)	<0,05	Valid
Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha)	0,743	Reliabel
Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)	0,126 0,110 0,044 0,680	Data 3 normal; lainnya tidak normal
Uji Homogenitas (Levene's Test)	0,076	Tidak Homogen
Uji Efektivitas (Wilcoxon Signed Rank)	0,000	Signifikan
Uji Banding (Mann-Whitney U)	0,000	Signifikan

Tabel 4 di atas menampilkan rekapitulasi data statistik penelitian secara menyeluruh yang mencakup

enam jenis uji statistik yang dilakukan secara berurutan. Pertama, uji validitas instrumen menggunakan uji korelasi menghasilkan nilai signifikansi < 0,05, yang menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang digunakan dinyatakan valid. Kedua, uji reliabilitas dengan metode Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien sebesar 0,743, menandakan instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang reliabel.

Ketiga, uji normalitas data menggunakan Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi berturut-turut sebesar 0,126 (*pretest* kelas 3A), 0,110 (*posttest* kelas 3A), 0,044 (*pretest* kelas 3B), dan 0,680 (*posttest* kelas 3B); dari hasil tersebut hanya data pretest kelas 3B yang berdistribusi normal, sedangkan data lainnya tidak normal. Keempat, uji homogenitas melalui Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi 0,076, yang menunjukkan bahwa varian data pretest kedua kelas tidak homogen. Kelima, uji efektivitas menggunakan uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

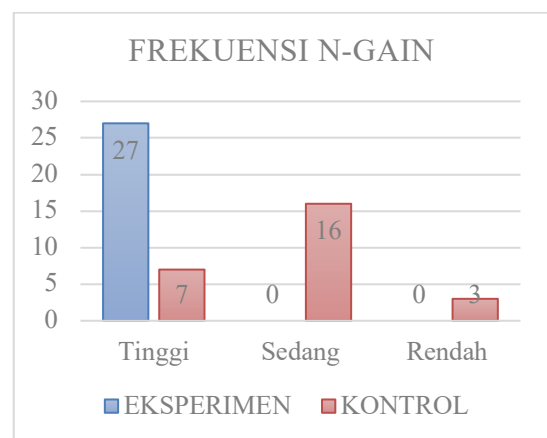
Keenam, uji banding antara kedua kelas menggunakan Mann-Whitney U juga menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang membuktikan secara statistik bahwa hasil posttest kelas eksperimen lebih unggul secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Keseluruhan rangkaian uji statistik tersebut memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan Game Edukasi MELADA memberikan pengaruh yang nyata dan efektif terhadap peningkatan keterampilan bernyanyi lagu daerah siswa.

Tabel 5. Deskripsi Data Pretest, Posttest, dan N-Gain

Statistik	Kelas Eksperimen (3A)		Kelas Kontrol (3B)	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	27	27	26	26
Rata-rata	28,04	70,22	29,58	37,19
Std. Deviasi	1,51	1,60	2,32	3,01
Min	31	74	34	43
Max	25	68	25	31
Rata N-Gain	0,92 (92%)		0,56 (56%)	
Ket. N-Gain	Tinggi		Sedang	
Efektivitas	Efektif (92%)		Cukup Efektif (56%)	

Tabel 5 menyajikan deskripsi data pretest, posttest, dan N-Gain kelas eksperimen (3A) dan kelas kontrol (3B). Kelas eksperimen terdiri dari 27 siswa, dengan nilai pretest rata-rata 28,04 (standar deviasi 1,51; minimum 25; maksimum 31) dan nilai posttest rata-rata 70,22 (standar deviasi 1,60; minimum 68; maksimum 74). Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,92 (92%) dengan kategori Tinggi dan efektivitas Efektif. Kelas kontrol terdiri dari 26 siswa, dengan nilai pretest rata-rata 29,58 (standar deviasi 2,32; minimum 25; maksimum 34) dan nilai posttest rata-rata 37,19 (standar deviasi 3,01; minimum 31; maksimum 43). Rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,56 (56%) dengan kategori Sedang dan efektivitas Cukup Efektif.

D. Pembahasan



Gambar 1. Distribusi Kategori N-Gain

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan keterampilan menyanyikan lagu daerah pada kategori tinggi. Berdasarkan grafik frekuensi N-Gain, sebanyak 27 siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol hanya 7 siswa yang mencapai kategori tersebut. Selain itu, pada kelas kontrol masih terdapat 16 siswa yang berada pada kategori sedang dan 3 siswa kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi MELADA lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Penggunaan game edukasi MELADA di kelas eksperimen meningkatkan keterampilan bernyanyi karena menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Kombinasi elemen permainan, audio, visual, serta tantangan dalam aplikasi mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat mempelajari lirik, melodi, dan karakteristik lagu daerah. Dengan suasana belajar yang menarik, siswa lebih mudah

memahami materi dan berlatih berulang kali tanpa rasa bosan, sejalan dengan temuan Diany & Wibowo, (2021) yang menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa. Penggunaan permainan untuk mengajarkan lagu nasional dan daerah terbukti menumbuhkan minat siswa dalam mengenal serta mengingat lagu-lagu daerah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian Mewengkang et al., (2024) yang menyatakan bahwa game edukasi untuk lagu nasional dan daerah layak dijadikan media pembelajaran baru karena mempermudah penyampaian informasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Tentang game tebak lagu daerah Kalimantan Timur menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan melalui kegiatan mendengarkan, mengingat lirik, dan menjawab tantangan lebih menyenangkan dan membantu peningkatan daya tangkap siswa terhadap materi lagu daerah dibandingkan metode konvensional (Harpad et al., 2019).

Dengan demikian, tingginya persentase siswa yang mencapai kategori N-Gain tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa game edukasi MELADA efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah. Game ini tidak hanya membantu siswa memahami materi lagu daerah, tetapi juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik dibandingkan kelas yang tidak menggunakan game edukasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game edukasi MELADA efektif dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah pada siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis rata-rata N-Gain yaitu 0,92 yang memperlihatkan bahwa seluruh siswa pada kelas eksperimen mencapai kategori peningkatan tinggi. Selain itu, pada kelas kontrol masih terdapat siswa yang berada pada kategori sedang dan rendah, sementara pada kelas eksperimen

tidak ditemukan siswa pada kedua kategori tersebut.

Peningkatan keterampilan bernyanyi lagu daerah pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi MELADA mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam belajar. Melalui fitur-fitur yang tersedia dalam game, siswa lebih mudah memahami lirik, melodi, dan karakteristik lagu daerah, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemampuan bernyanyi mereka. Game edukasi MELADA dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif khususnya untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi lagu daerah sekaligus menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jjime.v8i3.3800>

- Christensen, E., & Osgood, L. E. (2023). Anxiety and Self-Efficacy in STEM Education: A Scoping Review. *International Journal of Changes in Education*, 1(1), 41–50.
<https://doi.org/10.47852/bonviewijce32021859>
- Diany, & Wibowo, A. P. W. (2021). Penerapan Multimedia Development Lifer Cycle Pada Game Edukasi Pembelajaran Lagu Nasinal Dan Lagu Daerah Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 92–99.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.726>
- Harlina, Kastari, S., Magfirah, W., Nurhayati, Laini, M., & S, M. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Materi Organ Pencernaan Makanan Pada Manusia Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini konsep-konsep sulit menjadi lebih mudah dipahami (Wulandari & Putra , 2023).* 86–100.
- Harpad, B., Salmon, & Paran, Y. R. (2019). Penerapan Algoritma Shuffle Randm Pada Gme Edukasi Tebak Lagu Daerah Kalimantan Timur. *Sebatik*, 23(2), 476–481.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.801>
- Lita, P. N., Amalia, I., Muamar, Wahid, F. S., Ubaedillah, & Antika, T. L. (2024). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Lagu Daerah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 1–9.
- Mewengkang, A., Heydemans, C. D., & Lampus, E. R. (2024). Game Edukasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 4(5), 560–571.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53682/edutik.v4i1.11174>
- Priyatno, D. (2010). *Paham Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta. Mediakom.
- Rasiah, Putra, A., Amalia Masri, F., Martisa, E., & Bilu, L. (2022). Makna Dan Nilai Budaya Dalam Lagu-Lagu Daerah Muna Sebagai Model Pembentuk Karakter Unggul. *Jurnal Ilmu Budaya*, 10(1), 88–101.
- Rizkiani, W., Nurhasanah, & Nurhasanah. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay

- Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 6(2), 647–651. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2996>
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). The Role of Citizenship Education in Forming Personal Character in Elementary School Children. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328–5335.
- Sony Zulfikasari . (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY MATERI BENTUK MOLEKUL KELAS XI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI . *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* , 12 .
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Suriyati, C., & Lubis, M. D. A. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Melalui Kurikulum Merdeka. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7710–7716.