

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK
MELALUI LAGU “MANUK DADALI” UNTUK MENINGKATKAN
NASIONALISME SISWA KELAS IV SD SUNAN GIRI**

Aqilah Najwa May Maharani¹, Andika Gutama², Cicilia Ika Rahayu Nita³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

maynajwaa18@gmail.com

ABSTRACT

Music learning in elementary schools is still predominantly conducted through conventional singing activities without the support of interactive and concrete learning media, resulting in students' limited understanding of the meaning of traditional songs and the values of nationalism contained in them. This study aims to develop and examine the feasibility, practicality, and effectiveness of an educational puzzle media based on the song Manuk Dadali to enhance elementary school students' nationalism. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of material experts, media experts, language experts, fourth-grade teachers, and fourth-grade elementary school students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, pretest–posttest assessments, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative techniques and N-Gain analysis. The results indicate that the educational puzzle media based on the song Manuk Dadali is feasible according to expert validation results, practical based on teacher and student responses, and effective in improving students' nationalism. This effectiveness is demonstrated by an increase in the average score from 38.97 in the pretest to 85.52 in the posttest, with an N-Gain value of 0.76 categorized as high. Therefore, the song "Manuk Dadali" can be used as an educational puzzle medium to teach music and foster a sense of nationalism among elementary school students.

Keywords: educational puzzle media, *manuk dadali* song, music learning, nationalism

ABSTRAK

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar masih cenderung berfokus pada kegiatan menyanyi tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif dan konkret, sehingga pemahaman siswa terhadap makna lagu daerah dan nilai nasionalisme belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media puzzle edukatif berbasis lagu *Manuk*

Dadali dalam meningkatkan sikap nasionalisme siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas IV, dan siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes pretest–posttest, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif serta uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle edukatif lagu Manuk Dadali dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli, praktis berdasarkan respon guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan nasionalisme siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 38,97 pada pretest menjadi 85,52 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, lagu Manuk Dadali dapat digunakan sebagai media puzzle edukatif untuk mengajarkan seni musik dan menumbuhkan rasa nasionalisme siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: lagu Manuk Dadali, media puzzle edukatif, nasionalisme, seni musik

A. Pendahuluan

Sejak usia dini, pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan siswa. Sekolah dasar memberikan menanamkan nilai sosial, budaya, dan moral yang akan melekat pada siswa. Nasionalisme, yang berarti cinta tanah air, menghargai budaya bangsa, mempertahankan persatuan dan kesatuan, adalah nilai karakter penting yang harus ditanamkan. Nasionalisme dapat ditanamkan dalam bidang lain selain kewarganegaraan. Seni budaya, khususnya musik, adalah salah satu contohnya. (Pratama & Valentino, 2025). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memahami pelajaran secara lebih

khusus dan bermakna. Media puzzle edukatif media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan aktivitas menyusun, memecahkan masalah, dan kerja sama mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Ini adalah salah satu media relevan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. (Mandolang et al., 2024).

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan kebangsaan. Seni musik tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi estetis, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan moral dan budaya. Lagu sebagai bagian dari seni

musik mengandung lirik dan melodi yang dapat memengaruhi perasaan dan sikap pendengarnya (Riyadi & Budiman, 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni musik di sekolah dasar masih cenderung dilakukan secara konvensional dan berfokus pada kegiatan menyanyi tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa sering kali hanya menghafal lirik lagu tanpa memahami makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar bermakna, penguatan karakter, dan pengembangan kreativitas siswa.

Capaian pembelajaran seni musik tidak hanya mencakup aspek pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga sikap dan karakter peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022; Sartika, 2022). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung ketercapaian tujuan tersebut secara optimal.

Salah satu lagu daerah yang sarat dengan nilai nasionalisme adalah lagu “Manuk Dadali”. Lagu ini menggambarkan burung Garuda

sebagai simbol kekuatan, keberanian, persatuan, dan kebanggaan bangsa Indonesia. Lirik lagu “Manuk Dadali” mengandung pesan moral tentang persatuan, semangat kebangsaan, dan cinta tanah air (Irhamurrahman & Juwita, 2024). Namun, makna simbolik dalam lagu tersebut tidak mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar apabila hanya disampaikan secara verbal. Tanpa media pendukung konkret, lagu daerah berpotensi menjadi aktivitas menyanyi tanpa pemaknaan yang mendalam.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru, pembelajaran seni musik di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa keterbatasan media pembelajaran yang inovatif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media audio sederhana, sehingga minat belajar, keaktifan siswa, serta pemahaman nilai nasionalisme masih tergolong rendah (Muslim et al., 2025). Padahal, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata dan melibatkan aktivitas langsung. Hal ini diperkuat oleh teori Bruner dan Vygotsky yang

menekankan pentingnya pengalaman belajar enaktif, visual, serta interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan siswa sekolah dasar harus dikembangkan berdasarkan masalah ini. Media puzzle edukatif berbasis lagu "Manuk Dadali" dipilih sebagai solusi untuk membantu siswa memahami makna lagu sekaligus menumbuhkan sikap nasionalisme melalui pembelajaran seni musik. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui aktivitas bermain sambil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media puzzle edukatif yang berfokus pada pembelajaran seni musik melalui lagu "Manuk Dadali". Tujuan tambahan adalah untuk menentukan apakah media tersebut bermanfaat, praktis, dan efektif dalam menumbuhkan patriotisme siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu pengembangan sumber daya pembelajaran seni musik. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat mendukung penguatan pendidikan karakter dan pelestarian budaya bangsa sejak usia dini. Penelitian oleh Pratama dan Valentino

(2025) menemukan bahwa penggunaan puzzle edukatif memberikan dampak yang signifikan terhadap bagaimana siswa memahami nilai karakter di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan media berbasis permainan meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan keinginan untuk belajar, dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Penelitian ini didukung oleh Mandolang et al. (2024) yang menyatakan bahwa media puzzle sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena melibatkan aktivitas bermain, menyusun, dan bekerja sama. Media puzzle juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Muslim et al. (2025) mengemukakan media pembelajaran interaktif, termasuk puzzle edukatif, memiliki potensi besar dalam menumbuhkan sikap nasionalisme dan apresiasi budaya pada siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan media puzzle dapat memvisualisasikan materi pembelajaran secara konkret, sehingga membantu siswa memahami nilai kebangsaan yang terkandung

dalam lagu daerah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Irhamurrahman & Juwita (2024) juga menunjukkan bahwa lagu daerah, khususnya lagu *Manuk Dadali*, mengandung nilai nasionalisme yang kuat, namun memerlukan media pendukung agar makna lirik dan pesan moralnya dapat dipahami secara optimal oleh siswa.

Peneliti ingin membuat media puzzle edukatif berbasis lagu "Manuk Dadali". Media pembelajaran baru ini menggabungkan elemen musik, lirik lagu, ilustrasi budaya, dan aktivitas bermain ke dalam satu media. Melalui kegiatan menyelesaikan teka-teki, mempelajari arti lagu, dan berbicara tentang nilai nasionalisme, media ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan menyenangkan. Diharapkan siswa dapat menyanyikan lagu dan memahami pesan kebangsaan dengan menggunakan media puzzle edukatif ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle edukatif berbasis lagu "Manuk Dadali" pada pembelajaran seni musik guna meningkatkan nasionalisme siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SD Sunan Giri dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang muncul dalam pembelajaran seni musik. Tahap desain meliputi perancangan media puzzle, penyusunan materi lagu, ilustrasi budaya, serta perangkat pembelajaran pendukung. Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk dan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas IV dengan pengumpulan data kepraktisan melalui angket respon guru dan siswa. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media melalui pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan teknik N-Gain. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, kemudian

dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media puzzle edukatif berbasis lagu “Manuk Dadali” yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa puzzle media memiliki bahan yang aman dan mudah digunakan, desain yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, dan tampilan visual yang menarik.

Validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran seni musik dan memuat nilai nasionalisme yang relevan dengan lirik lagu “Manuk Dadali”. Selain itu, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli menyatakan bahwa media puzzle edukatif layak digunakan dalam kategori sangat valid setelah

dilakukan perbaikan sesuai saran validator.

Kepraktisan media puzzle edukatif ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa. Hasil respon guru menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi seni musik, serta meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Respon siswa menunjukkan bahwa media puzzle edukatif menarik, menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam memahami makna lagu “Manuk Dadali”. Siswa merasa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan menyusun puzzle dan berdiskusi mengenai nilai nasionalisme. Berdasarkan hasil angket tersebut, media puzzle edukatif dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran seni musik.

Keefektifan media puzzle edukatif ditinjau dari hasil pretest dan posttest nasionalisme siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai nasionalisme siswa setelah menggunakan media puzzle edukatif. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan

teknik N-Gain, yang menunjukkan kategori peningkatan sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle edukatif berbasis lagu “Manuk Dadali” efektif dalam meningkatkan nasionalisme siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media dikembangkan tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran seni musik yang bermakna dan berorientasi pada penguatan karakter.

Tahap desain pada tahap perancangan media puzzle edukatif disesuaikan dengan hasil analisis. Tahap pertama peneliti mulai merancang desain yang akan dikembangkan dengan pemilihan bahan ajar, menyusun materi ajar yang dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia seperti audio. Selain itu, peneliti menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan untuk menilai media yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian meliputi angket validasi, ahli media, ahli materi, ahli bahasa.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kelayakan media puzzle edukatif dianalisis secara keseluruhan. Hasil penilaian

menunjukkan bahwa aspek materi/isi memperoleh tingkat kelayakan sebesar 94,23% dengan kategori sangat layak, aspek media memperoleh 91,66% dengan kategori sangat layak, dan aspek bahasa memperoleh 83,33% dengan kategori layak. Secara keseluruhan, rata-rata tingkat kelayakan media puzzle edukatif mencapai 89,74% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media puzzle edukatif layak digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Tahap Evaluasi, Hasil penilaian soal evaluasi dengan skor nilai yang telah diperoleh peserta didik dilakukan dengan cara uji coba oleh 29 siswa di SD Sunan I V bertujuan untuk mengetahui keefektifan Puzzle Edukatif yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest*, kemudian dilakukan Uji *N-gain* mendapatkan rata-rata 76,23% kategori “Efektif”. Pengembangan media puzzle edukatif berbasis lagu “Manuk Dadali” pada pembelajaran seni musik menunjukkan hasil yang sangat baik ditinjau dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi oleh ahli

materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori layak hingga sangat layak, sehingga memenuhi standar untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Aspek materi dan isi yang termasuk dalam kategori sangat layak menunjukkan bahwa materi lagu "Manuk Dadali" sesuai dengan tujuan pembelajaran seni musik dan mengandung nilai-nilai nasionalisme yang relevan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyadi dan Budiman (2023) menyatakan lagu daerah dapat dimanfaatkan sebagai sarana penanaman nilai karakter apabila disajikan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Sunan Giri, pembelajaran seni musik masih dilaksanakan secara konvensional. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan kegiatan menyanyi tanpa didukung media pembelajaran yang variatif. Siswa cenderung hanya menghafal lagu tanpa memahami makna lirik dan nilai nasionalisme yang terkandung di dalamnya. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku dan audio sederhana, sehingga suasana pembelajaran kurang

menarik dan keaktifan siswa relatif rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif agar pembelajaran seni musik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media puzzle edukatif. Media puzzle memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar, menyusun, dan berdiskusi, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Penggunaan media puzzle juga sejalan dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Mandolang et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

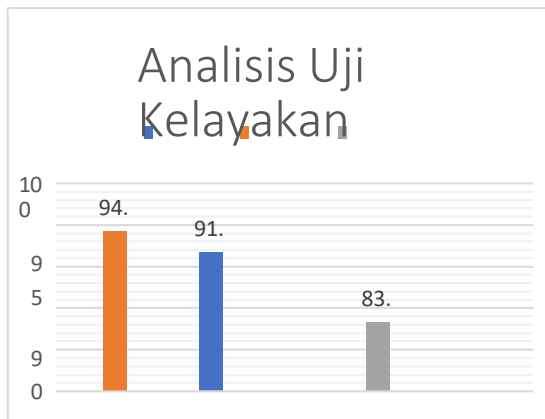
Media puzzle edukatif berbasis lagu "Manuk Dadali" dikembangkan untuk membantu siswa memahami makna lagu daerah sekaligus menanamkan nilai nasionalisme.

Lagu “Manuk Dadali” mengandung simbol burung Garuda sebagai lambang kekuatan, persatuan, dan kebanggaan bangsa Indonesia. Dengan memadukan lirik lagu, ilustrasi budaya, dan aktivitas menyusun puzzle, siswa tidak hanya menyanyikan lagu, tetapi juga diajak untuk memahami pesan moral dan nilai kebangsaan yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Riyadi dan Budiman (2023) yang menyatakan bahwa lagu daerah dapat menjadi media efektif dalam penanaman nilai karakter apabila disajikan secara kontekstual.

Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media puzzle edukatif yang dikembangkan berada pada kategori layak hingga sangat layak. Aspek materi memperoleh kategori sangat layak karena telah sesuai dengan tujuan pembelajaran seni musik dan memuat nilai nasionalisme yang relevan. Aspek media juga berada pada kategori sangat layak karena desain, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan media sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Sementara itu, aspek bahasa juga berada pada kategori layak, yang menunjukkan

bahwa bahasa yang digunakan sudah cukup komunikatif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia; namun, ada beberapa penyempurnaan yang perlu dilakukan agar lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan Sartika (2022) yang menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Kepraktisan media puzzle edukatif ditunjukkan melalui respon positif guru dan siswa selama proses pembelajaran di SD Sunan Giri. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dan membantu dalam menyampaikan materi seni musik. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif berdiskusi, dan bekerja sama saat menyusun puzzle. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muslim et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.



Gambar 1.1 Analisis Uji Kelayakan

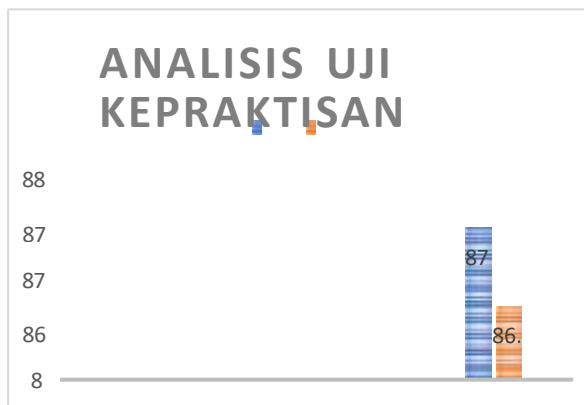
Keefektifan media puzzle edukatif terlihat dari peningkatan nasionalisme siswa setelah penggunaan media. Berdasarkan hasil pretest dan posttest serta observasi selama pembelajaran, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap makna lagu “Manuk Dadali”, serta sikap bangga dan menghargai simbol-simbol kebangsaan. Hal ini mendukung temuan Irhamurrahman dan Juwita (2024) yang menyatakan bahwa pemahaman nilai nasionalisme dalam lagu daerah dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran yang konkret dan interaktif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi, validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, media puzzle edukatif berbasis lagu “Manuk Dadali” dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran seni musik yang

inovatif dan efektif dalam meningkatkan nasionalisme siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan siswa pada Tabel 4.5, diperoleh skor kepraktisan yang bervariasi dengan rentang nilai antara 75 hingga 100. Sebagian besar siswa memberikan penilaian pada rentang nilai 80–92,5, yang menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media Smart Box Puzzle Edukatif lagu “Manuk Dadali”. Akumulasi persentase respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis, yang menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa mengikuti pembelajaran seni musik. Selain itu, hasil angket respon guru menunjukkan bahwa media Smart Box Puzzle Edukatif lagu “Manuk Dadali” memperoleh persentase kepraktisan sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media sesuai kondisi pembelajaran seni musik di kelas IV, mudah digunakan, serta mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan respon siswa dan guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa

media Smart Box Puzzle Edukatif lagu “Manuk Dadali” memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dan layak dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.



Gambar 1.2 Hasil Kepraktisan

Analisis Keefektifan pada Puzzle Edukatif dilakukan peneliti kepada siswa dengan jumlah 29 siswa. Berdasarkan hasil uji N-Gain, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Smart Box Puzzle Edukatif lagu “Manuk Dadali”. Nilai rata-rata pretest sebesar 38,97 meningkat menjadi 85,52 pada posttest, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7623 atau 76,23%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil

belajar dan pemahaman siswa pada pembelajaran seni musik. Dengan demikian, media Smart Box Puzzle Edukatif lagu “Manuk Dadali” efektif digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Puzzle Edukatif yang dikembangkan untuk meningkatkan Nasionalisme siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE pada pembelajaran seni musik siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini dirancang sesuai Kurikulum Merdeka dan karakteristik siswa dengan memadukan unsur puzzle, lirik lagu daerah, dan nilai nasionalisme. Hasil validasi ahli menunjukkan media berada pada kategori layak hingga sangat layak, sedangkan respon guru dan siswa menunjukkan kategori praktis hingga sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 (kategori tinggi), sehingga media puzzle edukatif lagu “Manuk Dadali” dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan nasionalisme siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Hatip, dan W. S. (2021). *π (Phi)*. 5, 87–97.
- Alfiani, M., Fazila, S., Islam, U., Sultanah, N., & Lhokseumawe, N. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 5(2), 191–200.
- Bahrian, M. A. M. (2021). PEMAKNAN LIRIK LAGU SECUKUPNYA (Studi Analisis Semiotika Lirik Lagu Secukupnya yang Dipopulerkan Oleh Hindia). In *Skripsi*. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/27172>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Hadiyatullah, S., Yusuf, N., & Zuriah, N. (2018). *PENUMBUHAN RASA NASIONALISME DAN CINTA BUDAYA INDONESIA MELALUI PROGRAM “ KAMSI ” PADA SISWA SMP NEGERI 1 BATU*. 3, 111–118.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. 28–37.
- Hura, R. D., Harahap, A. A., Putri, D., Zandroto, M., Yokanbae, S., Gaol, L., Sihombing, M. F., Roma, M., Sinurat, U., & Sitanggang, I. P. (2025). *Meningkatkan Kreativitas Bermusik the Use of Diction in Constructing Song Lyrics To Improve*. 6007–6013.
- Irhamura, M., & Juwita, rina. (2024). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi Analisis Semiotika Makna Motivasi dalam Lirik Lagu “ 1 -800-273- 8255 ” Karya Logic Abstrak Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*. 5(1), 479–497.
- Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial* (Vol. 000, Issue 1).
- Laila Nur Hasbillaah, & Andhiny Avrilia Rachmaningtyas. (2022). Surat Tersirat dari Dewa 19: Analisis Gaya Bahasa Pada Lagu “Roman Picisan”. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 22–27. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.686>
- Mandolang, E., Tamboto, F. ., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 86–98.
- Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor*

- 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. 112.
- Muslim, I., Haq, M. S., Trihantoyo, S., Khamidi, A., & Amalia, K. (2025). Pengaruh Lagu-Lagu Nasional terhadap Nasionalisme Peserta Didik di Sekolah Indonesia Riyadh. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 3119–3128.
- Okta darmayati, irawan suntoro, hermi yanzi. (2015). 1) 2). 2.
- Pratama, D., & Valentino, B. (2025). Pengembangan Media Puzzle Edukatif Sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Demokrasi Bagi Siswa SD. *Junral Menulis*, 1(6), 858–862.
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. 14(1), 1–13.
- Rachmawati, K. (2013). *Nilai Edukasi Cerita Anak Karya Afonsus Aris Purnomo*.
- Ridwan, R., Syaripudin, T., & Magistra, A. A. (2022). Relevansi Lagu Daerah Dengan Pendidikan Karakter Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 58–66.
- Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). Capaian Pembelajaran Seni Musik Pada Kurikulum Merdeka Sebagai Wujud Merdeka Belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 5(1), 40–50.
<https://doi.org/10.24036/musikolastika.v5i1.104>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19.
<https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Susanti, S., Aprilia, F., Afriza, M., Patunnisa, T., & Ihsan, W. N. (2025). *Analisis Model Pembelajaran Konseptual sebagai Solusi Permasalahan Belajar Anak di Panti Asuhan Mamiyai Al-Ittihadiyah Analysis of Conceptual Learning Model as a Solution to Children ' s Learning Problems at the Mamiyai Al-Ittihadiyah Orphanage*. 2–7.
- Tarsa, A., & Pd, S. (2016). *APRESIASI SENI : IMAJINASI DAN KONTEMPLASI DALAM KARYA SENI*. 1(1), 50–56.
- Yuni, Q. F., & Timur, J. (n.d.). *KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH DASAR :*
- Yunisah. (2017). *Oleh rahma yunisah nim. 13 330 0025*.