

Media Pembelajaran Adobe Flash: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah di Sekolah Dasar?

Pratik Hari Yuwono^{1*}, Darodjat Darojat¹, Tri Yuliansyah Bintaro¹, Sony Irianto¹

¹Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Banyumas, Indonesia

pratikyuwono@gmail.com*

Received: 05/02/2024

Revised: 06/02/2024

Accepted: 07/02/2024

Copyright©2024 by authors, all rights reserved. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International License

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Adobe Flash terhadap keterampilan menyanyikan lagu daerah pada kelas III di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dimana di awal akan diambil pretest hasil dari keterampilan menyanyikan lagu daerah, selanjutnya akan diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran adobe flash. Setelah dilakukan perlakuan selanjutnya dengan pengambilan post test. Pada tahap pretest dan posttest untuk mengukur keterampilan menyanyikan lagu daerah menggunakan tes unjuk kerja yang dilakukan setiap siswa adapun aspek-aspek yang didalamnya berupa ketepatan nada, artikulasi, pernapasan (frasing), dinamik, dan tempo. Terdapat 4 rentang skor untuk setiap aspek. Skor 1: sangat kurang; skor 2: kurang; skor 3: baik; skor 4. Metode penelitian menggunakan eksperimen. Teknik analisis data yang dilakukan adalah uji t dengan uji prasarat uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa: terdapat pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap keterampilan menyanyikan lagu daerah pada kelas III Di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Hasil uji hipotesis pertama dengan cara manual, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,750 > 2,017$ "

Kata Kunci: pengaruh, *Adobe Flash*, keterampilan menyanyi

Abstract

This study aims to determine the effect of Adobe Flash learning media on the skills of singing folk songs in class III at SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. This research is an experimental study where at the beginning the pretest will be taken from the results of the skills of singing folk songs, then the treatment will be given by using adobe flash learning media. After the treatment is done, then the post test will be taken. At the pretest and posttest stages to measure the skills of singing folk songs using performance tests carried out by each student as for the aspects in it in the form of pitch accuracy, articulation, breathing (frasing), dynamics, and tempo. There are 4 score ranges for each aspect. Score 1: very less;

score 2: less; score 3: good; score 4. The research method uses experiments. The data analysis technique used was the t test with a preliminary test of normality test and homogeneity test. The results of this study based on the results of data analysis, hypothesis testing and discussion, it can be concluded that: there is an influence of Adobe Flash learning media on the skills of singing folk songs in class III at Muhammadiyah Purwokerto University Elementary School. The results of the first hypothesis test by manual means, namely $t_{hitung} > t_{tabel}$ or $2.750 > 2.017$ "

Keywords: influence, Adobe Flash, singing skills

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan Negara dengan keanekaragaman budaya dan juga keanekaragaman lagu daerah. Setiap daerah di Indonesia mempunyai berbagai lagu daerah yang berbeda dan memiliki makna yang berbeda pula sesuai dengan filosofinya. Pentingnya pengetahuan tentang lagu daerah dan lagu nasional hal ini sudah diatur oleh dinas pendidikan dalam Undang-Undang pendidikan. Permendikbud menyatakan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, setiap sebelum memulai pelajaran, siswa menyanyikan lagu kebangsaan dan lagu nasional. Kemudian menyanyikan lagu daerah sebelum pulang. Salah satu tujuan dari Permendikbud nomor 23 tahun 2015 ini adalah untuk menumbuh kembangkan kebiasaan yang baik sebagai bentuk pendidikan karakter sejak di keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengatur tentang menyanyikan lagu daerah dan lagu nasional merupakan hal yang penting yang digunakan untuk menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan yang terkait dengan pendidikan karakter, melatih psikomotorik dan juga keterampilan. Kebiasaan yang baik ini akan berlangsung di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat secara baik. Menumbuhkan anak tentang nilai-nilai yang terkandung di setiap lagu secara tidak langsung anak akan melatih emosionalnya terkait makna yang ada di dalam setiap lagu.

Perkembangan zaman diiringi dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. IPTEK memberi dampak negatif dan positif. Seiring kemajuan IPTEK Musik berkembang dan dapat dinikmati semua kalangan dari anak-anak hingga dewasa namun substansi pesan yang akan disampaikan pada musik berbeda-beda. Sekolah merupakan tempat pembelajaran bagi anak akan tetapi faktor lingkungan dan faktor keluarga juga mempengaruhi perkembangannya. Lagu yang sering dinyanyikan anak ketika jam istirahat yaitu lagu-lagu yang sudah dewasa hal ini terjadi karena kurangnya perhatian keluarga, lingkungan dan media yang memperkuat tentang lagu yang harus dinyanyikan oleh anak.

Seni dalam pelaksanaannya di bagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan 2006 menyatakan Materi Seni Budaya terbagi dalam empat cabang seni, yaitu Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Teater. Seni Rupa yang mencakup ketrampilan menghasilkan karya seni rupa murni dan terapan, Seni Musik yang mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, berkarya dan apresiasi karya musik. Bidang Seni Tari meliputi ketrampilan gerak berdasarkan eksplorasi gerak tubuh dengan dan tanpa ransangan bunyi, berkarya dan apresiasi terhadap gerak tari. Dan

yang terakhir seni taeater yang mencakup ketrampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

Media yang digunakan di SD khususnya pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi seni musik lagu daerah dengan menggunakan teks tulisan lagu lagu daerah. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat media *adobe flash* untuk keterampilan menyanyi siswa terhadap lagu daerah dengan hal tersebut siswa-siswi akan megetahui macam-macam lagu daerah. Sesuai dengan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Mellisa Angelia, Gisella Nina Servani dan Fedica. *Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar berbasis Multimedia*". Volume 3 No 10 april-juni 2014.

Penelitian ini menunjukkan penggunaan pembelajaran berbasis multimedia di Sekolah Dasar yang dibentuk dalam aplikasi untuk membantu guru dalam mengajarkan seni khususnya seni musik dan evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran agar lebih menarik lebih menarik. Penelitian ini menunjukkan pengaruh media terhadap keterampilan menyanyi. Berdasarkan masalah tersebut peneliti mengangkat judul "**Media Pembelajaran Adobe Flash: Bagaimana Pengaruhnya terhadap Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah di Sekolah Dasar?**". Penelitian ini menggunakan media yang berisi lagu daerah sehingga siswa dapat menambah wawasan dalam keterampilan menyanyikan lagu daerah dengan berbantu media pembelajaran menggunakan *adobe flash*.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif eksperimen. Menurut Sukmadinata (2007: 203-207) eksperimen ini disebut eksperimen semu karena berbagai hal terutama berkenaan dengan pengontrol variabel. Menggunakan *true experimental* (ekperimen yang betul-betul) karena dalam desain ini, peneliti mengontrol variable dari luar yang mempengaruhi jalannya ekperimen. Desain penelitian ini terdapat satu kelompok yang diberikan pretest dan posttest untuk melihat pengaruh adanya perlakuan (*treatmen*) adalah (R X O2) (Sugiono, 2012:113).

3. Hasil Penelitian

3.1 Deskripsi Hasil Penelitian

3.1.1 Gambaran Umum Profil Sekolah

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Subjek penelitian ini adalah kelas 3 yang berjumlah 24 siswa Pengujian Prasyarat Analisis data Pengujian *post-test* dilakukan dengan menggunakan unjuk kerja keterampilan menyanyi sesuai dengan kriteria analisis instrumen *post-test*.

3.1.2 Data Nilai *Post-test*

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa nilai *posttest* keterampilan menyanyikan lagu daerah tertinggi adalah 85, sedangkan nilai *post test* keterampilan menyanyikan lagu daerah terendah adalah 60. Hasil perhitungan secara manual diperoleh rata-rata (\bar{x}) sebesar 73,8 dan standar deviasi (s) sebesar 12,0. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data *Post-Test* Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah

Kelas Interval	F	Frekuensi Relative
60 – 64	3	13%
65 – 69	4	17%
70 – 74	6	25%
75 – 79	5	21%
80 – 84	4	17%
85 – 89	2	8%
Σ	24	

3.1.3 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, dengan perhitungan sebagai berikut:

Uji normalitas data *post-test* dihitung menggunakan dua cara yaitu dengan cara manual dan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Services Solution*).

1) Uji normalitas

menggunakan metode *chi-kuadrat* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = k-1 = 6 -1 = 5 maka didapat *chi-kuadrat* pada tabel yaitu $x^2_{tabel} = 11,070$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal, dan

Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, artinya data berdistribusi normal, Dari perhitungan yang telah dilaksanakan diperoleh $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, 2,0951 atau < 11,070 artinya data nilai *post-test* keterampilan menyanyikan lagu daerah berdistribusi normal.

2) Kriteria pengujian menggunakan SPSS adalah:

Jika Sig < 0,05, artinya data berdistribusi tidak normal

Jika Sig \geq 0,05, artinya data berdistribusi normal

Uji normalitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas Lagu Daerah dengan SPSS

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	ekperimen	,140	24	,200	,942	24	,177

Hasil data kelas pada tabel diatas menunjukkan Sig 0,177 pada uji normalitas menggunakan *Shapiro – Wilk* yang berarti Sig. > 0,05 atau Sig. 0,177 > 0,05. Hasil perhitungan SPSS menunjukkan bahwa data *post-test* menyanyikan lagu daerah berdistribusi normal.

3.1.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas *post-test* kemampuan berpikir kritis dilakukan dengan dua cara yaitu manual dan menggunakan SPSS. Perhitungan manual menggunakan perbandingan variansi terbesar dan variansi terkecil dengan taraf signifikan 5% atau 0,05 dan derajat t kebebasan sebagai berikut:

Dk pembilang = $n-1 = 24-1 = 23$ (untuk variansi terbesar)

Dk penyebut = $n-1 = 22-1 = 22$ (untuk variansi terkecil)

Berdasarkan derajat kebebasan tersebut dapat diketahui bahwa nilai $F_{tabel} = 1,929$.

Kriteria pengujian manual adalah :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen

Dari perhitungan yang telah dilaksanakan diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,021 < 1,929$

maka nilai *Post-test* keterampilan menyanyikan lagu daerah homogen

Kriteria pengujian dengan menggunakan SPSS sebagai berikut ;

Jika Sig *Based on Mean* > 0,05, artinya data tidak bervariasi homogen

Jika Sig *Based on Mean* < 0,05, artinya data bervariasi homogen.

Hasil uji homogenitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Homogenitas Lagu Daerah dengan SPSS

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,039	1	45	,844
Based on Median	,036	1	45	,850
nilai Based on Median and with adjusted df	,036	1	44,948	,850
Based on trimmed mean	,027	1	45	,869

Dari proses analisis data dengan SPSS diketahui nilai Sig *Based on Mean* adalah sebesar 0,844 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi kelompok *post-test* kemampuan menyanyikan lagu daerah adalah sama atau homogen.

3.1.5 Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Uji t (*t test*). Hipotesis yang akan di uji adalah “Adanya Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah Pada Kelas III Di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto”.

Data *posttest* kemudian dilakukan perhitungan hipotesis dengan uji-t secara manual dan dengan bantuan SPSS. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0,05 dengan dk = 45, sehingga $t_{tabel} = 2,017$. Kriteria pengujian menggunakan pihak kanan yaitu Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan manual diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,750 > 2,017$, maka H_a diterima yang berarti ada pengaruh terhadap media berbasis *adobe flash* terhadap keterampilan menyanyikan lagu daerah.

Kriteria pengujian dengan menggunakan SPSS sebagai berikut;

Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka ditolak H_a dan H_o diterima Adapun perhitungan hipotesis dengan menggunakan SPSS sebagai berikut,

Tabel 4 Uji Hipotesis Lagu Daerah dengan SPSS

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.039	.844	2,750	45	.009	6,223	2,263	1,666	10,780
Equal variances not assumed			2,746	44,446	.009	6,223	2,266	1,657	10,788

Hasil perhitungan SPSS diperoleh data bahwa hasil nilai Sig. (2-Tailed) sebesar $0,009 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji *T-Test*, maka dapat disimpulkan hipotesis diterima yang artinya bahwa ada pengaruh media pembelajaran *audio visual (adobe flash)* pada masa pandemi *covid 19* terhadap keterampilan menyanyikan lagu daerah pada peserta didik kelas III di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

3.2 Diskusi

Hipotesis Adanya Pengaruh media pembelajaran *audio visual (adobe flash)* pada masa pandemi *covid 19* terhadap keterampilan menyanyikan lagu daerah pada peserta didik kelas III di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Hasil uji hipotesis secara manual menggunakan uji *t* diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,750 > 2,017$ yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima, yang berarti ada Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah Pada Kelas III Di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS dengan uji *t test* diperoleh bahwa nilai Sig. (2-Tailed) sebesar $0,009 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji *T-Test*, maka dapat disimpulkan hipotesis diterima yang artinya bahwa ada Pengaruh Media Pembelajaran *Adobe Flash* Terhadap Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah Pada Kelas II Di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penyampaian materi yang di dilaksanakan di kelas menggunakan *adobe flash* sehingga siswa dapat melihat secara langsung materi yang di sampaikan guru. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat menambah pengalaman siswa secara langsung terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Keterampilan bernyanyi disekolah dasar selanjutnya yaitu tentang keterampilan sikap badan yang baik. Sikap badan yang baik akan mempengaruhi siswa dalam meningkatkan sikap percaya diri. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* menampilkan sikap badan yang dilakukan saat menyanyi sehingga siswa dapat melihat secara langsung sikap berdiri dan mempraktikkan secara langsung pada pembelajaran dan lakukan ketika menyanyi. Hal tersebut

membuat siswa dapat membedakan sikap badan yang baik yang dilakukan saat menyanyi karena dalam media *adobe flash* terdapat gambar-gambar sikap badan yang di lakukan saat menyanyi.

Keterampilan menyanyi yang salah satunya tentang artikulasi siswa dapat melihat secara langsung pengucapan kata, mempratikan A, I, U, E, O dan membedakan bentuk mulut yang sesuai dengan pelafalan hurufnya. Hal ini membuat siswa dapat mempratekkan secara langsung pembentukan kata melalui mulut dan siswa dapat membedakan sendiri cara membentuk artikulasi A, I, U, E dan O dengan gambar yang ada di *Adobe flash*. Sehingga siswa lebih paham dalam pengucapan kata intonasi. Pada kelas kontrol pembelajaran pengucapan intonasi A, I, E, U, dan O menggunakan tulisan tangan di papan tulis tanpa melihat dengan jelas bentuk bibir konsonan intonasi A, I, E, U, dan O yang sesuai.'

Pembelajaran selanjutnya menggunakan media berbasis *adobe flash* menyanyikan lagu daerah siswa akan melihat secara langsung not angka yang di gunakan dan juga ketukannya. Media berbasis *Adobe Flash* terdapat not angka sehingga didalam pembelajaran siswa menyanyikan lagu daerah diikuti dengan animasi yang menunjukkan tangga nada sehingga membuat siswa mudah mengetahui tinggi rendah nada, panjang pendek. Siswa menyanyi sesuai dengan not angka yang ada pada *adobe flash* sehingga siswa dapat mengetahui ketukan setiap lagu yang dinyanyikan dengan media ini siswa bernyanyi sesuai dengan lagu yang di nyanyikan dan ada tanda biru untuk mengetahui ketukan nada-nada yang di nyanyikan secara bersamaan.

Pembelajaran Media *adobe flash* yang selanjutnya terdapat video tentang nada, tangga nada dan notasi angka. Pembelajaran tersebut memberikan pengetahuan siswa tentang membunyikan nada, mempratikannya secara langsung dan mencoba tangga nada tersebut. Hal tersebut melatih siswa dalam memahami macam-macam nada dan tangga nada.

Dalam pembelajaran media berbasis *adobe flash* dalam menyampaikan materi sehingga siswa dapat melihat secara langsung *adobe flash* yang di dalamnya terdapat materi. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menunjukkan kepada siswa berbagai materi yang berkaitan tentang keterampilan menyanyi sehingga siswa mengetahui macam-macam hal yang harus diperhatikan dalam keterampilan menyanyi. Media berbasis *Adobe flash* menjelaskan kepada siswa tentang macam-macam pernafasan yang ada dalam menyanyikan lagu sehingga hal tersebut memberikan informasi kepada siswa tentang pengetahuan pernafasan dalam keterampilan menyanyi. Salah satu keterampilan menyanyi lainnya yaitu pembawaan atau penjiwaan adalah salah satu rasa yang digunakan untuk mengetahui rasa lagu seperti gembira, sedih, senang dan maksud syair-syair tersebut. Kriteria dalam penyampaian lagu tersebut di jelaskan dalam media *adobe flash* dan siswa langsung mempratikkan setiap kriteria penjiwaan.

Pembelajaran yang selanjutnya dalam media *adobe flash* terdapat menu evaluasi dimana menu evaluasi yang berisi lagu daerah. Media tersebut akan menginformasikan kepada siswa dengan mendengarkan audio yang ada pada aplikasi sehingga anak dapat mendengarkan Lagu Daerah pada media *adobe flash*. Media tersebut membantu siswa dapat mengetahui macam-macam Lagu Daerah dalam pelaksanaan dikelas pembelajaran tersebut dilakukan untuk semua siswa sehingga masing-masing anak mempunyai pendapat tentang jawaban pertanyaan dari media *adobe flash* tersebut. Pada akhir terdapat skor nilai dari jawaban tersebut hal ini bertujuan agar siswa dapat membedakan Lagu Daerah. Lagu Daerah akan mempunyai bahasa yang berbeda-beda karena hal tersebut sesuai dengan pendapat Menurut Ali (2010: 75). Lagu daerah

atau sering disebut dengan lagu kedaerahan, adalah lagu yang berasal dari suatu daerah tertentu yang menjadi populer dinyanyikan oleh masyarakat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Pada umumnya lagu daerah ini tidak diketahui pengarangnya noname. Lagu daerah mempunyai ciri serta karakter tersendiri.

Media berbasis *adobe flash* dapat membantu anak dalam mempelajari berbagai keterampilan menyanyikan lagu daerah dengan menunjukkan secara langsung contoh indikator pencapaian keterampilan menyanyi. Media berbasis *adobe flash* dalam keterampilan menyanyi di sesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut sejalan sejalan dengan manfaat media menurut Sanjaya (2010: 208)

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan sebagai pembelajaran yang diperlukan.
3. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
4. Guru dapat menyajikan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret melalui media dan mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
5. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
6. Penggunaan media dapat menambah motivasi siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih meningkat.
7. Memiliki nilai praktis.
8. Terdapat nilai praktis diantaranya pertama, media dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki siswa, media membatasi keterbatasan ruang kelas. Hal ini terutam untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh siswa.

Media pembelajaran *adobe flash* membuat siswa melatih percaya diri dan mengekspresikan setiap lagu yang di nyanyikan sesuai dengan kriteria pembawaan lagu dan ekspresi yang ada pada dalam media. Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda begitupun ketika mengekspresikan dalam menyanyi sesuai dengan perasaan yang siswa dapatkan dalam menyanyi.

Penelitian dari Ainoer Roffig, Ikhwanul Qiram dan Gatut Rubiono sama menunjukkan hasil yang sama dengan penelitian ini. Ternyata media berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan proses keterampilan pembelajaran.

4. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat di ambil kesimpulan terdapat pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap keterampilan menyanyikan lagu daerah pada kelas III Di SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Hasil uji hipotesis pertama dengan cara manual, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,750 > 2,017$.

Daftar Pustaka

- Afryanto, S. *Dasar-dasar musik barat*. Bandung: sekolah tinggi seni indonesia bandung.
Ali Matius. 2006. *Seni Musik untuk SMA Kelas XII*. Jakarta: Esis
~~2010~~. *Seni Musik 2 untuk SMP dan MTS VII*. Jakarta: Esis

Angelia, Mellisa, Gisella Nina Servani dan Fedica. *Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar berbasis Multimedia*". Volume 3 No 10 april-juni 2014.

Anjarwati, Devi, Agung Winarno dan Madziatul churiyah. 2016. *"Improving Learning Outcomes by Developing Instructional Media – Based Adobe Flash Professional CS.5.5 on Principles of Business Subject*. Universitas Muhammadiyah Malang: *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)* e-ISSN: 2320–7388,p-SSN: 2320–737X Volume 6, Issue 5 Ver. I (Sep. - Oct. 2016).

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

Creswell, John W. 2012. *Reseach Design, Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

Huiyang, Lei dan Ren Jianfeng tentang *"Riview of Edutainment and flash in the Field of Educational"* Vol. 1, No. 4, October 2011. *Journal of Research and Advances in Mathematics Education* ISSN: 2503-3697 / e-ISSN: 2541-2590 Vol. 1, No. 2, 172-182, July 2016

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta: Diva Perss

Malatu. 2014. *Seni Musik Untuk Kelas VII SMP dan MTS*. Surakarta: PT. Tiga Serangkai Mandiri.

Murtono, Sri, Sri Muwarni. 2010. *Seni Budaya dan Keterampilan 4*. Jakarta

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.

Roffig, Ainoer, Ikhwanul Qiram dan Gatut Rubiono tentang *Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Volum 2 Nomor 2 bulan September 2017. Page 35 - 40 p-ISSN: 2477-5940 e-ISSN: 2477-8435

Rusman, 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru (Edisikedua)*. Jakarta: Rajawali Press

Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. 2012. *Media komonikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Satya, Bayu. 2013. *Teknik dasar Bernyanyi untuk sekolah dasar dan menengah*. yogyakarta: C.V Andi Offset

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta

_____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta

_____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash XML Rich Multimedia Application*. Jakarta: P.T. CV Wacana Prima

Susilana. 2011. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*. Bandung: Wacana Prima

Uyanto, S. S. (2006) *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Oktara, B. 2011. *6 Jam Jago Teknik Vokal*. Jakarta: Gudang Ilmu

Permendikbud No. 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti.

Pramayuda, Yudha. (2010). *Buku Pintar olah vokal*. Jakarta: BukuBiru

Pranadjaja, 1976. *Seni Menyanyi*. Jakarta: CV Baru

Widiatmoko, Hari dan Dicky Maulana. 2017. *Lagu Wajib Nasional dan Tradisional Anak Populer*. Jakarta: MediaGroup.