



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 2372 - 2385

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Meningkatkan Minat Belajar Musik Nusantara Melalui Kartu Eksplorasi Kearifan Lokal QR-Code di Sekolah Dasar

**Annas Solihin<sup>1✉</sup>, Heru Subrata<sup>2</sup>, Fiena Saadatul Ummah<sup>3</sup>, Roni Rodiyana<sup>4</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail: [annas.20184@mhs.unesa.ac.id](mailto:annas.20184@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [herusubrata@unesa.ac.id](mailto:herusubrata@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [fienaummah@unesa.ac.id](mailto:fienaummah@unesa.ac.id)<sup>3</sup>, [ronirodiyana@unesa.ac.id](mailto:ronirodiyana@unesa.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Kurangnya minat belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang mengintegrasikan teknologi digital, padahal siswa menunjukkan antusiasme terhadap teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu berbasis digital KAKELO-QR (Kartu Eksplorasi Kearifan Lokal Berbasis QR-Code), dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi eksplorasi kearifan lokal musik Nusantara. Research and Development adalah metode dalam penelitian ini dengan model ADDIE sebagai pedoman pengembangan. Hasil pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan validasi oleh ahli materi dan media. Evaluasi efektivitas media dilakukan melalui pretes-postes dan uji paired sample t test, sementara praktikabilitas dievaluasi melalui angket respon guru dan siswa. Hasil menunjukkan bahwa KAKELO-QR memiliki tingkat validitas yang tinggi, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan praktis dalam penggunaannya. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa KAKELO-QR dapat menjadi alat yang efektif dan praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran, serta mendorong minat belajar dan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran SBDP.

**Kata Kunci:** KAKELO-QR, Minat Belajar, Kearifan Lokal, Musik Nusantara.

### Abstract

*The lack of interest in studying Arts, Culture, and Crafts (SBDP) subjects among fourth-grade students is caused by the monotonous use of learning media and the lack of integration of digital technology, even though students show enthusiasm for technology. This research aims to develop the digital card-based learning medium KAKELO-QR (QR-Code Based Local Wisdom Exploration Card), designed to increase students' interest in learning material exploring the local wisdom of Indonesian music. The research method employed is research and development, using the ADDIE model as a development guide. The development of this medium was based on the results of needs analysis and validation by material and media experts. The medium's effectiveness was evaluated through pretest-posttest and paired sample t-tests, while practicability was assessed through teacher and student response questionnaires. The results show that KAKELO-QR has a high level of validity, is effective in improving student understanding, and is practical in use. This research concludes that KAKELO-QR can be an effective and useful tool for improving the quality of learning, integrating local wisdom into education, and encouraging students' interest in learning and creativity within the SBDP learning context.*

**Keywords:** KAKELO-QR, Learning Interest, Local Wisdom, Nusantara Music.

Copyright (c) 2024 Annas Solihin, Heru Subrata, Fiena Saadatul Ummah, Roni Rodiyana

✉ Corresponding author :

Email : [annas.20184@mhs.unesa.ac.id](mailto:annas.20184@mhs.unesa.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7989>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar bukanlah sekadar mengirim, tetapi juga membentuk pemahaman, keterampilan, dan karakter yang berkelanjutan. Dengan memperhatikan berbagai komponen penting pembelajaran, diharapkan dapat menerapkan lingkungan pembelajaran yang inspiratif, inklusif, dan holistik peserta didik (Shofiyyah et al., 2023). Pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar dituntut harus mengedepankan prinsip kebebasan dan kreativitas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran (Hattarina et al., 2022). Guru sebagai pendidik harus mampu mengadaptasi metode pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa serta mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan *kearifan lokal* dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan, terutama dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi seni siswa (Saputro & Wijayanti, 2021). Namun, seringkali terjadi bahwa pembelajaran SBDP hanya terfokus pada aktivitas menggambar saja, sedangkan aspek musik sering diabaikan. Ada sejumlah alasan untuk hal ini, salah satunya adalah kurangnya kompetensi dan sumber ajar yang memadai dari pihak guru. Materi musik dalam SBDP sebenarnya memiliki potensi yang besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Musik sebagai bentuk seni yang melibatkan pendengaran dan perasaan dapat memberikan pengalaman sensorik yang berbeda dan memperluas pemahaman siswa terhadap ekspresi seni secara menyeluruh (Restian et al., 2022). Namun, keterbatasan kompetensi dan sumber ajar membuat materi musik seringkali terabaikan dalam pembelajaran SBDP.

Berdasarkan hasil observasi SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), ditemukan bahwa siswa mulai menunjukkan tanda-tanda kebosanan dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi dalam menghadirkan materi SBDP. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran SBDP menjadi kurang optimal karena kurangnya stimulasi dan keberagaman dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dalam bidang seni dan kreativitas. Masalah tersebut dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap minat belajar dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran SBDP dengan antusiasme yang tinggi. Kurangnya variasi dan keberagaman dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat membatasi kemampuan siswa untuk mengeksplorasi potensi seni dan kreativitas mereka secara lebih luas, sehingga menghambat perkembangan dan pengembangan bakat siswa dalam bidang seni budaya dan prakarya (Fitriani et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Solihin & Rahmawati (2024) menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya untuk membangkitkan minat belajar dan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran terbukti sangat valid (validitas materi 94%, validitas media 97,33%) dan sangat efektif (98,31%), serta sangat praktis (96,95%). Teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Penelitian oleh Aisah & Zuhdi (2023) juga menunjukkan bahwa dampak positif dari media yang mengintegrasikan *QR-Code* dalam pembelajaran adalah mampu meningkatkan minat belajar siswa. *QR-Code* memberikan kemudahan akses terhadap informasi tambahan, tautan multimedia, dan konten yang mendukung materi pembelajaran. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara lebih mendalam dan interaktif. Integrasi *QR-Code* dapat memberikan variasi dan keberagaman dalam metode pembelajaran.

Penelitian Tanto et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran "make a match card" berbasis *QR-Code* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Validasi ahli media menunjukkan tingkat validitas 86%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 84,6%, menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan. Respons dari siswa (85,3%) dan guru (86%) menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa tentang bagian tubuh tumbuhan.

Keberhasilan integrasi *QR-Code* dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menyusun dan mengintegrasikan *QR-Code* dalam media pembelajaran (Ariani & Festiyed, 2019). Guru perlu mengembangkan konten yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa. Penggunaan *QR-Code* juga perlu diintegrasikan secara terpadu dalam strategi pembelajaran yang menyeluruh, sehingga memberikan pengalaman belajar yang holistik dan berkesan bagi siswa. Oleh karena itu, penggabungan kode QR ke dalam media pembelajaran dapat membantu siswa menghindari kebosanan karena media pembelajaran yang monoton.

Berdasarkan uraian diatas, maka dikembangkanlah media KAKELO-QR (Kartu Eksplorasi *Kearifan lokal* Berbasis QR) untuk pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Media KAKELO-QR merupakan salah satu inovasi dalam penggunaan teknologi untuk meningkatkan *motivasi belajar* siswa. Kartu Eksplorasi *Kearifan lokal* (KAKELO) bertujuan untuk menggali potensi dan *kearifan lokal* yang dimiliki oleh siswa sebagai bagian dari pengembangan kreativitas dan ekspresi seni mereka. Integrasi *QR-Code* dalam media KAKELO-QR memberikan kemudahan akses dan interaksi bagi siswa dalam mengakses informasi tambahan, tautan multimedia, video tutorial, kuis interaktif, dan konten-konten lainnya yang mendukung pembelajaran SBDP. Melalui pemindaian *QR-Code* yang terdapat pada kartu KAKELO-QR, siswa dapat mengakses informasi secara langsung dan mendalam mengenai berbagai aspek seni budaya dan prakarya yang dipelajari dalam pembelajaran. Kebaharuan dan media kartu ini terletak pada muatan materi yang digunakan yakni peserta didik mengeksplorasi kebudayaan kearifan lokal melalui musik nusantara. Integrasi *QR-Code* dalam penelitian ini menjadi poin novelty sebagai bentuk perwujudan melestarikan budaya dalam era digital dan generasi muda sadar teknologi.

Rumusan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media yang dikembangkan, yaitu media KAKELO-QR (Kartu Eksplorasi *Kearifan lokal* Berbasis QR), melalui aspek validitas, praktikabilitas, dan efektivitas dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Manfaat dari penelitian ini sangat penting untuk pengembangan pendidikan, khususnya dalam bidang Seni Budaya dan Prakarya. Hasil evaluasi validitas, praktikabilitas, dan efektivitas media KAKELO-QR akan memberikan kontribusi yang berharga dalam menentukan apakah media ini layak digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran SBDP serta memperkaya pengalaman belajar siswa melalui integrasi teknologi yang tepat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi fenomena di lapangan yakni di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya. Observasi berfokus pada rekomendasi kebutuhan pengembangan yaitu direkomendasikan pada mata pelajaran SBDP kelas IV. Diketahui siswa menunjukkan rasa bosan dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton serta digunakan berkali-kali tanpa adanya integrasi teknologi digital, dimana latar belakang siswa sangat antusias ketika berkaitan dengan teknologi namun guru belum bisa memenuhinya. Sehingga dirumuskan akan dikembangkan media pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya adalah tahap perancangan peneliti merumuskan materi pembelajaran yang akan digunakan sebagai rancangan media yang dikembangkan. Maka materi yang digunakan adalah pada materi eksplorasi kearifan lokal musik nusantara. Hal ini didukung dengan aktivitas siswa yang menyukai musik kearifan lokal dengan latar belakang siswa yang terdiri dari suku yang berbeda yakni suku Jawa dan suku Madura. Kemudian dilakukan tahap pengembangan media, media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media KAKELO-QR yaitu Kartu Eksplorasi *Kearifan lokal* Berbasis *QR-Code*.

Tahap berikutnya dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah tahap implementasi, di mana media yang telah dikembangkan akan diuji coba secara menyeluruh. Proses uji coba ini memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga efektif dan praktis saat digunakan di lapangan. Pada tahap ini, beberapa langkah penting dilakukan, termasuk validasi ahli materi dan media, uji coba lapangan, serta tahap evaluasi menyeluruh terhadap media yang dikembangkan. Tahap validasi oleh ahli materi dan media bertujuan untuk mendapatkan data validitas media pembelajaran. Ahli materi dan media akan menilai sejauh mana konten dalam media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mereka akan memeriksa ketepatan informasi, keterkaitan materi dengan kompetensi dasar, serta mengevaluasi kualitas visual, audio, dan interaktivitas yang ada dalam media tersebut. Aspek-aspek seperti user interface, navigasi, estetika desain, dan kemudahan penggunaan akan menjadi fokus utama dalam penilaian ini.

Setelah melalui validasi ahli, tahap berikutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengukur efektivitas dan praktikabilitas media dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, media pembelajaran akan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Uji coba ini biasanya melibatkan sejumlah kelas yang dipilih sebagai sampel, dan dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran untuk mendapatkan data yang komprehensif. Selama uji coba lapangan, data akan dikumpulkan, termasuk respon dari guru terhadap penggunaan media, serta hasil belajar siswa. Umpan balik dari guru sangat penting karena mereka adalah pengguna utama media pembelajaran ini. Mereka akan memberikan masukan tentang kemudahan penggunaan media, kesesuaian dengan metode pengajaran mereka, serta dampak media terhadap proses pembelajaran di kelas. Siswa juga akan memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka menggunakan media tersebut, apakah mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, serta apakah media tersebut membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Hasil dari uji coba lapangan ini akan dianalisis untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Efektivitas diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta umpan balik positif dari guru dan siswa. Praktikabilitas media juga diukur berdasarkan kemudahan penggunaan dan implementasi media dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan akan digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan media pembelajaran, serta hal perlu diperbaiki.

Tahap evaluasi, dilakukan untuk mengecek keseluruhan rangkaian pengembangan media pembelajaran, mulai dari perencanaan, pengembangan, hingga implementasi. Pada tahap ini, semua masukan dan saran yang didapatkan selama tahap pengembangan dan uji coba akan dievaluasi secara mendalam. Setelah tahap evaluasi selesai dan perbaikan telah dilakukan, media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat memenuhi tiga aspek utama yaitu validitas, efektivitas, dan praktikabilitas. Validitas menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan kurikulum. Efektivitas menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran secara optimal. Praktikabilitas menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai dengan Mei 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya yang dipilih sebagai representasi dari target pengguna media yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif yang digunakan untuk evaluasi saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan, serta data kuantitatif yang digunakan untuk mengukur kelayakan media dalam konteks pembelajaran SBDP.

Analisis data validitas media dilakukan melalui penggunaan lembar validasi oleh ahli materi dan media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kecocokan konten media dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa, sedangkan ahli media menilai aspek teknis dan desain media secara keseluruhan. Penilaian dari kedua ahli ini menjadi dasar dalam menentukan validitas dan kualitas media yang

dikembangkan. Selanjutnya, untuk mengukur praktikabilitas media, dilakukan penggunaan angket kepada guru sebagai pengguna langsung media tersebut. Angket ini bertujuan untuk mengukur kemudahan dalam menggunakan media KAKELO-QR dalam konteks pembelajaran sehari-hari di kelas. Pertanyaan-pertanyaan dalam angket mencakup aspek navigasi, interaksi, ketersediaan materi, dan penggunaan QR-Code pada media. Selain itu, efektivitas media KAKELO-QR juga dievaluasi menggunakan aplikasi IBM SPSS 27 dengan data yang diukur didapatkan melalui lembar tes pada pretes dan postes. Lembar tes ini dirancang untuk mengukur sejauh mana media KAKELO-QR mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan metode penelitian ini, diharapkan dapat terukur secara komprehensif validitas, praktikabilitas, dan efektivitas media KAKELO-QR dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Hasil analisis data dari berbagai aspek tersebut akan memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi dan potensi media KAKELO-QR sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan layak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SBDP serta motivasi belajar siswa di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Media KAKELO-QR

Pengembangan media KAKELO-QR melalui prosedur model ADDIE dengan meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil pengembangan KAKELO-QR pada tabel 1.

**Tabel 1. Media KAKELO-QR**

Tampilan	Deskripsi	Tampilan	Deskripsi
	Tampak Logo KAKELO-QR sebagai label produk		Tampak eksplorasi musik nusantara Madura “Keraben Sape”
	Tampak eksplorasi musik nusantara Surabaya “Rek Ayo Rek”		Tampak eksplorasi musik nusantara Madura “Tondu’ Majeng”
	Tampak eksplorasi musik nusantara Surabaya “Tanjung Perak”		Tampak eksplorasi musik nusantara Madura “Pa’ Kopa’ Eling”
	Tampak eksplorasi musik nusantara Madura “Gai’ Bintang”		Tampak eksplorasi musik nusantara Madura “Kembang Malathe”

### Kelayakan Media KAKELO-QR

Validitas media diukur melalui aspek validitas, efektivitas, dan praktikabilitas. Validitas media didapatkan melalui validasi ahli meliputi media dan materi. Validasi ahli media didapatkan skor 33 dari total skor 36. Selanjutnya frekuensi presetase kevalidan media pada persamaan 1.

$$P = \frac{\sum skordiperoleh}{\sum skormaksimal} \times 100\% \quad (1)$$

$$P = \frac{33}{36} \times 100\%$$

$$P = 91,66\%$$

Hasil frekuensi presetase validitas media KAKELO-QR adalah 91,66% dengan kriteria “Sangat Valid”. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi media yaitu media dapat digunakan sesuai dengan masukan validator.

Validasi ahli materi didapatkan skor 35 dari total skor 36. Selanjutnya frekuensi presetase kevalidan materi pada persamaan 2.

$$P = \frac{\sum skordiperoleh}{\sum skormaksimal} \times 100\% \quad (2)$$

$$P = \frac{33}{36} \times 100\%$$

$$P = 97,22\%$$

Hasil frekuensi presetase validitas materi KAKELO-QR adalah 97,22% dengan kriteria “Sangat Valid”. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi yaitu media dapat digunakan sesuai dengan masukan validator.

Efektivitas media didapatkan melalui lembar pretes dan postes dari uji coba media dalam kegiatan pembelajaran. Pretes dan postes didapatkan skor pada tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Pretes dan Postes *One Group Pretest Posttest Design***

Kode Peserta Didik	Nilai Pretes	Predikat	Nilai Postes	Predikat
R1	89	<i>Great</i>	93	<i>Excellent</i>
R2	89	<i>Great</i>	94	<i>Excellent</i>
R3	90	<i>Great</i>	95	<i>Excellent</i>
R4	87	<i>Great</i>	89	<i>Excellent</i>
R5	88	<i>Great</i>	91	<i>Excellent</i>
R6	90	<i>Great</i>	94	<i>Excellent</i>
R7	90	<i>Great</i>	95	<i>Excellent</i>
R8	89	<i>Great</i>	93	<i>Excellent</i>
R9	89	<i>Great</i>	92	<i>Excellent</i>
R10	90	<i>Great</i>	92	<i>Excellent</i>
R11	86	<i>Great</i>	90	<i>Excellent</i>
R12	88	<i>Great</i>	91	<i>Excellent</i>
R13	87	<i>Great</i>	92	<i>Excellent</i>
R14	87	<i>Great</i>	91	<i>Excellent</i>
R15	86	<i>Great</i>	95	<i>Excellent</i>
R16	88	<i>Great</i>	89	<i>Excellent</i>
R17	88	<i>Great</i>	92	<i>Excellent</i>
R18	86	<i>Great</i>	93	<i>Excellent</i>
R19	87	<i>Great</i>	91	<i>Excellent</i>
R20	88	<i>Great</i>	94	<i>Excellent</i>

Data pretes dan postes akan diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 27. Langkah untuk mengukur efektivitas dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui data terdistribusi normal. Keputusan didasarkan pada kriteria Sig > 0,05 maka data tidak terdistribusi normal, sebaliknya jika Sig < 0,05 maka data terdistribusi normal. Adapun uji normalitas dari data pretes dan postes pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest	,910	2,06
	Posttest	,942	2,26
		0	3
		0	2

Berdasarkan tabel 3, data uji normalitas didapatkan hasil Sig < 0,05 maka data terdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t test* untuk mengetahui pengaruh media KAKELO-QR efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengukuran dilakukan berdasarkan hipotesis penelitian. Ha (hipotesis diterima) artinya media KAKELO-QR efektif digunakan dalam pembelajaran. Keputusan didasarkan pada N. Sig (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis diterima, sebaliknya jika N. Sig (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis ditolak. Adapun uji *paired sample t test* dari data pretes dan postes pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T Test**

Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-	1,79473	-,40131	3,36004	-10,466	19	,000

Berdasarkan tabel 4, data uji *paired sample t test* didapatkan hasil N. Sig (2-tailed) (0,000 > 0,05) maka hipotesis diterima. Kesimpulan yang diperoleh adalah media KAKELO-QR efektif digunakan dalam pembelajaran.

Praktikabilitas media didapatkan melalui lembar angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media. Angket respon guru didapatkan skor 36 dari total skor 40. Selanjutnya frekuensi presetase kepraktisan media pada persamaan 3.

$$P = \frac{\sum \text{skordiperoleh}}{\sum \text{skormaksimal}} \times 100\% \quad (3)$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Hasil frekuensi presetase praktikabilitas media KAKELO-QR adalah 90%. Kesimpulan yang diperoleh dari angket respon guru adalah penggunaan media KAKELO-QR memudahkan dalam pembelajaran dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Angket respon peserta didik didapatkan skor 346 dari total skor 400. Selanjutnya frekuensi presetase kepraktisan media pada persamaan 4.

$$P = \frac{\sum \text{skordiperoleh}}{\sum \text{skormaksimal}} \times 100\% \quad (4)$$

$$P = \frac{346}{400} \times 100\%$$
$$P = 86,5\%$$

Hasil frekuensi presentase praktikabilitas berdasarkan pada respon penggunaan peserta didik dari media KAKELO-QR adalah 86,5%. Kesimpulan yang diperoleh dari angket respon peserta didik adalah media KAKELO-QR memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dengan kriteria “Sangat Praktis”.

## **Pembahasan**

Kurikulum Merdeka Belajar mengusung konsep pembelajaran yang lebih dinamis, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik serta tuntutan perkembangan zaman (Thana & Hanipah, 2023). Dalam prosesnya, pendidik memainkan peran sentral dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik (Pulungtana & Dwikurnaningsih, 2020). Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran bukanlah sekadar mentransfer informasi, tetapi juga membentuk pemahaman, keterampilan, dan karakter yang berkelanjutan. Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar melibatkan berbagai komponen yang saling terkait dan memberikan kontribusi penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Novianto & Abidin, 2023).

Tujuan, materi, metode, media, sumber, evaluasi, siswa, guru, dan lingkungan belajar adalah komponen pembelajaran (Yuwono & Mirnawati, 2021). Salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran adalah tujuan pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dengan tujuan pembelajaran yang jelas dan dapat diukur, kegiatan pembelajaran lebih fokus dan efektif. Tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar tidak hanya mencapai kompetensi akademik, tetapi juga membangun karakter, nilai, dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk sukses di masa depan (Mustoip, 2023). Selain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran juga menjadi aspek yang penting dalam Kurikulum Merdeka Belajar. Materi pembelajaran haruslah relevan dengan kebutuhan dan minat peserta didik, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan kearifan budaya sebagai bagian dari pembelajaran yang inklusif. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi juga menjadi kunci dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Minat belajar adalah fenomena di mana minat individu terhadap suatu subjek atau topik tertentu secara langsung memengaruhi motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Saksono et al., 2023). Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap subjek tertentu, mereka cenderung lebih termotivasi untuk menginvestasikan waktu dan upaya dalam mempelajari subjek tersebut. Minat belajar dapat mempengaruhi persepsi terhadap kesulitan, tingkat ketekunan, dan tingkat pencapaian akademik. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat bervariasi, termasuk pengalaman sebelumnya, kebutuhan pribadi, nilai-nilai budaya, dan lingkungan belajar (Muliani & Arusman, 2022). Dengan menyediakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan memotivasi, guru memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa. Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar juga dapat dicapai melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang terfokus pada siswa dan mengurangi rasa bosan. Siswa lebih termotivasi untuk mencapai prestasi akademik ketika mereka terhubung dengan materi pelajaran dan memiliki kendali atas proses belajar mereka. Oleh karena itu, memahami dan memanfaatkan pembelajaran individu adalah langkah penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki pengalaman belajar yang bermanfaat dan efektif.

Pembelajaran Musik Nusantara adalah suatu pendekatan dalam pendidikan musik yang menekankan pada pengenalan dan pemanfaatan warisan musik tradisional dan kontemporer dari wilayah Nusantara (Rohman et al., 2023). Tujuan dari pembelajaran musik ini adalah untuk memperkenalkan siswa pada berbagai jenis musik tradisional dan modern dari Indonesia dan wilayah sekitarnya, serta menghargai dan memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam musik tersebut (Puspitaratna, 2020). Pembelajaran Musik Nusantara melibatkan eksplorasi dan pengalaman langsung dengan berbagai jenis musik tradisional,

seperti gamelan, keroncong, dangdut, dan musik etnik lainnya. Selain itu, pembelajaran ini juga dapat mencakup pemahaman tentang konteks budaya, sejarah, dan peran musik dalam kehidupan masyarakat Nusantara (Ratih & Najicha, 2021). Melalui pembelajaran ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan musik mereka, meningkatkan apresiasi mereka terhadap warisan budaya lokal, dan memperluas wawasan mereka tentang keberagaman musik di Indonesia dan Asia Tenggara.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah pendekatan dalam pendidikan yang menekankan pengakuan, penghargaan, dan pemanfaatan pengetahuan dan nilai-nilai lokal dalam proses pembelajaran (Citraningrum et al., 2022). Tujuannya adalah untuk mempromosikan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya dan identitas lokal, serta memperkuat hubungan antara siswa dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengembangkan kesadaran budaya, menghargai keberagaman, dan memahami kontribusi yang beragam dari berbagai kelompok dalam masyarakat. Pembelajaran berbasis kearifan lokal mengintegrasikan nilai-nilai, tradisi, dan praktik lokal ke dalam kurikulum dan pengalaman belajar siswa. Ini dapat dilakukan melalui penggunaan cerita, lagu, tarian, permainan tradisional, serta penelitian dan proyek yang berfokus pada tema-tema lokal. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang budaya dan sejarah mereka sendiri, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang keberagaman manusia dan keterkaitan antara manusia dan lingkungan mereka (Rahmatih et al., 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis kearifan lokal juga dapat mempromosikan rasa bangga dan identitas diri siswa dalam konteks komunitas mereka.

Metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat membantu membangun pemahaman yang mendalam dan memicu minat belajar yang tinggi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti teknologi digital, audiovisual, dan simulasi juga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik (Utomo, 2023). Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dapat memberikan dorongan positif terhadap *motivasi belajar* peserta didik. Selanjutnya, sumber pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Pemanfaatan sumber pembelajaran yang bervariasi dan diversifikasi juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Evaluasi pembelajaran juga menjadi aspek yang tidak boleh terlewatkan dalam Kurikulum Merdeka Belajar. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran serta mengevaluasi pemahaman dan keterampilan peserta didik (Sutrisno, 2022). Berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, tugas proyek, portofolio, dan observasi, dapat memberikan gambaran holistik tentang kemajuan belajar peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar dituntut harus menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik (Azalea, 2023). Hal ini membutuhkan pendekatan yang holistik, kreatif, dan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dengan baik. Pengembangan kurikulum yang inklusif, metode pembelajaran yang bervariasi, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, dan evaluasi pembelajaran yang berkelanjutan menjadi kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Wibowo, 2023). Variasi belajar dengan media dan sumber pembelajaran yang diversifikasi juga menjadi strategi penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media KAKELO-QR dapat dianggap layak dan bermanfaat sebagai alat pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kearifan lokal siswa. Dalam konteks evaluasi validitas, penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media KAKELO-QR dapat diandalkan dan memiliki akurasi dalam menyampaikan informasi yang relevan dan bermanfaat bagi siswa. Evaluasi validitas mencakup aspek konten, struktur, dan kesesuaian media dengan kurikulum serta kebutuhan pembelajaran siswa (Putri et al., 2021). Dalam hal ini, validasi dari ahli materi sangat penting untuk memastikan bahwa konten yang disampaikan oleh media ini sesuai dengan standar kurikulum dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan. Evaluasi konten juga mencakup pemeriksaan atas keakuratan informasi yang diberikan dan bagaimana informasi tersebut disajikan dalam format yang mudah

dipahami oleh siswa. Selain itu, evaluasi struktur media mencakup analisis bagaimana media tersebut diorganisasikan dan apakah struktur tersebut mendukung proses belajar siswa (Sutrisno, 2022).

Tujuan penelitian ini juga mencakup evaluasi praktikabilitas media KAKELO-QR. Evaluasi praktikabilitas melibatkan analisis tentang kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa, ketersediaan sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan media tersebut, serta kenyamanan dalam implementasinya di lingkungan pembelajaran. Evaluasi praktikabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media KAKELO-QR dapat digunakan secara praktis oleh guru tanpa mengalami kendala yang signifikan (Geni et al., 2020). Dalam hal ini, kemudahan penggunaan media sangat penting karena akan menentukan sejauh mana media tersebut dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari. Guru perlu merasa nyaman dan mampu menggunakan media ini tanpa memerlukan waktu atau usaha tambahan yang berlebihan. Selanjutnya, ketersediaan sumber daya juga menjadi faktor penting dalam evaluasi praktikabilitas.

Tujuan penelitian ini juga membahas evaluasi efektivitas media KAKELO-QR dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi efektivitas akan mengukur sejauh mana media KAKELO-QR dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, kreativitas siswa, dan pengembangan keterampilan dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) (Suryani & Rostika, 2023). Efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa sangat penting karena minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemahaman materi yang lebih baik menunjukkan bahwa media ini berhasil menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan dapat dipahami oleh siswa. Evaluasi efektivitas juga mencakup analisis tentang bagaimana media KAKELO-QR dapat mendorong kreativitas siswa (Kurniawan & Hidayah, 2021).

Validitas media KAKELO-QR didapatkan dengan frekuensi persentase validitas media sebesar 91,66% untuk media dan 97,22% untuk materi, yang masuk dalam kategori “Sangat Valid”, sejalan dengan temuan Dony et al. (2022). Efektivitas media KAKELO-QR diuji dengan hasil N. Sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis diterima, sejalan dengan penelitian Sopiah et al. (2023). Praktikabilitas media KAKELO-QR juga dievaluasi dengan frekuensi persentase praktikabilitas sebesar 90% dari respon penggunaan guru dan 86,5% dari respon penggunaan peserta didik, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, sesuai dengan temuan Adawiyah & Kowiyah (2021). Media KAKELO-QR tidak hanya memberikan informasi tambahan, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat melakukan eksplorasi, eksperimen, dan kreativitas berdasarkan informasi yang diperoleh melalui media KAKELO-QR. Hal ini membantu meningkatkan minat belajar siswa karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Selain itu, media KAKELO-QR juga dapat memperkuat keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Melalui eksplorasi *kearifan lokal* yang terdapat dalam Kartu Eksplorasi *Kearifan lokal*, siswa dapat mengenal, menghargai, dan mengembangkan potensi seni budaya dan prakarya yang ada di lingkungan sekitar mereka. Hal ini membantu memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan konteks yang lebih relevan dalam pembelajaran.

Penelitian ini menegaskan bahwa media KAKELO-QR tidak hanya valid dan efektif, tetapi juga praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini mampu mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran, yang dapat membantu siswa lebih menghargai budaya mereka sendiri sambil belajar materi akademik. Dengan validasi yang tinggi dari ahli, media ini menunjukkan akurasi dan relevansi dalam konten yang disampaikan, memastikan bahwa informasi yang diterima siswa adalah benar dan berguna. Efektivitas media dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa juga menegaskan bahwa KAKELO-QR dapat menjadi alat yang kuat dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan teknologi QR-code, media ini menawarkan cara interaktif dan menarik untuk belajar, yang dapat merangsang minat siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Kemampuan media ini untuk mendorong kreativitas dan keterampilan berpikir kritis juga sangat penting dalam membentuk generasi siswa yang inovatif dan siap

menghadapi tantangan masa depan. Praktikabilitas media ini, yang terlihat dari kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya, memastikan bahwa guru dapat dengan mudah mengintegrasikan KAKELO-QR dalam proses pengajaran tanpa menghadapi kendala teknis yang signifikan. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa media ini dapat digunakan secara luas dan berkelanjutan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Temuan ini tidak hanya menunjukkan keberhasilan KAKELO-QR dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan model yang dapat diikuti untuk pengembangan media pembelajaran lainnya. Dengan terus melakukan evaluasi dan perbaikan, media pembelajaran berbasis QR-code seperti KAKELO-QR memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang sangat efektif dalam pendidikan di masa depan. Guru sebagai pengajar dalam mata pelajaran SBDP memiliki peran kunci dalam mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang berkualitas (Isrokatun et al., 2021).

Upaya meningkatkan *motivasi belajar* siswa menjadi perhatian utama dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu strategi yang dikembangkan adalah melalui penggunaan media berbasis teknologi (Sidiq, 2020). Media teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Penggunaan teknologi juga dapat memperluas akses terhadap informasi, memperkaya materi pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Liriwati, 2023). Dengan demikian, pengembangan media KAKELO-QR sebagai upaya untuk meningkatkan *motivasi belajar* siswa melalui penggunaan media berbasis teknologi merupakan langkah yang positif dan inovatif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran SBDP.

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa upaya meningkatkan minat belajar musik Nusantara melalui Kartu Eksplorasi Kearifan Lokal Berbasis QR-Code pada siswa kelas IV Sekolah Dasar layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah ditinjau dari aspek validitas, efektivitas, dan praktikabilitas. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Solihin & Rahmawati (2024) yang berjudul “KOMET-QR Kartu Eksplorasi Etnomatematika-QR Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian Aisah & Zuhdi (2023) juga mendukung temuan ini, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Tablet Berbasis QR-Code Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Rejoso”, serta penelitian Tanto et al. (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Make A Match Card Berbasis QR Code Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Topik Bagian Tubuh Tumbuhan”.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan; 1) subjek penelitian hanya melibatkan siswa kelas IV di satu sekolah dasar, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk semua sekolah dasar di berbagai konteks dan daerah. 2) keberhasilan penggunaan media KAKELO-QR sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran, sehingga variasi dalam keterampilan dan pengalaman guru bisa mempengaruhi efektivitas media ini. 3) implementasi KAKELO-QR memerlukan akses yang memadai terhadap teknologi seperti perangkat yang dapat memindai QR-Code, dan siswa atau sekolah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi mungkin menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan media ini secara optimal. 4) beberapa aspek penilaian seperti minat dan praktikabilitas media didasarkan pada persepsi subjektif siswa dan guru, yang bisa menyebabkan bias dalam hasil penelitian. 5) meskipun media KAKELO-QR berfokus pada kearifan lokal, keberagaman budaya di Indonesia mungkin tidak sepenuhnya terwakili dalam materi yang disajikan, sehingga perlu ada adaptasi dan pengembangan lebih lanjut untuk menyesuaikan dengan konteks lokal yang berbeda. Dengan memahami keterbatasan-keterbatasan ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dan memperluas cakupan studi untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media KAKELO-QR dalam berbagai konteks pembelajaran.

## KESIMPULAN

Upaya meningkatkan *motivasi belajar* siswa menjadi perhatian utama dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif. Media KAKELO-QR (Kartu Eksplorasi *Kearifan lokal*) dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelayakan media didapatkan tingkat validitas media KAKELO-QR adalah “Sangat Valid”, efektivitas media KAKELO-QR didapatkan hasil hipotesis diterima yang dimana media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran, dan tingkat praktikabilitas media KAKELO-QR adalah “Sangat Praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media KAKELO-QR layak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran musik nusantara pada mata pelajaran SBDP di kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya musik Indonesia, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar media KAKELO-QR ini dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan secara luas dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Aisah, B., & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Tablet Berbasis Qr-Code Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Rejoso. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(3), 149–158. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1442>
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Ejournal.Unp.Ac.Id*, 5(2), 155–162. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/view/107439>
- Azalea, H. I. (2023). Peran Kurikulum Merdeka Pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Insan Cerdas Indonesia Di Kota Surabaya. *Journal Of Education Research*, 4(3), 1108–1115. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/380>
- Citraningrum, D. M., Masturoh, E., & Hima, R. (2022). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Ejurnal.Unmuhjember.Ac.Id*, 7(1), 137–148. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i1.14>
- Dony, P. M. T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992–9006. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3989>
- Fitriani, W., Suwarjo, S., & Wangid, M. N. (2021). Berpikir Kritis Dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 234–242. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Ctl Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hattarina, S., Saila, N., Faradila, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 1, 181–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/senassdra>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Androidsebagai Media

- 2384 *Meningkatkan Minat Belajar Musik Nusantara Melalui Kartu Eksplorasi Kearifan Lokal QR-Code di Sekolah Dasar – Annas Solihin, Heru Subrata, Fienna Saadatul Ummah, Roni Rodyana*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7989>
- Pembelajaran Asam Basa. In *Jppms* (Vol. 5, Nomor 2). [Http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jppms/](http://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jppms/)
- Liriwati, F. Y. (2023). Revolusi Digital Dan Merdeka Belajar: Meningkatkan Daya Saing Siswa Di Era Teknologi. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 221–231. [Https://Jurnal.Stikes-Ibnusina.Ac.Id/Index.Php/Inoved/Article/View/284](https://Jurnal.Stikes-Ibnusina.Ac.Id/Index.Php/Inoved/Article/View/284)
- Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. [Https://Doi.Org/10.22373/Jrpm.V2i2.1684](https://Doi.Org/10.22373/Jrpm.V2i2.1684)
- Mustoip, S. (2023). Analisis Penilaian Perkembangan Dan Pendidikan Karakter Di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Pandu : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(3), 144–151. [Https://Doi.Org/10.59966/Pandu.V1i3.470](https://Doi.Org/10.59966/Pandu.V1i3.470)
- Novianto, M. A., & Abidin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah 2 Kedungkandang Malang. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 241–251. [Https://Doi.Org/10.54396/Alfahim.V5i2.728](https://Doi.Org/10.54396/Alfahim.V5i2.728)
- Pulungтана, J. R., & Dwikurnaningsih, Y. (2020). Evaluasi Kinerja Mengajar Guru Ips Dalam Mengimplementasikan Tpack. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 9(1), 146. [Https://Doi.Org/10.23887/Jish-Undiksha.V9i1.24672](https://Doi.Org/10.23887/Jish-Undiksha.V9i1.24672)
- Puspitaratna, J. (2020). Peran Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Kolintang Sebagai Penguatan Pendidikan Multikultural Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, 2019*. [Https://Proceeding.Unnes.Ac.Id/Snpasca/Article/Download/583/502](https://Proceeding.Unnes.Ac.Id/Snpasca/Article/Download/583/502)
- Putri, L. G. R. A., Japa, I. G. N., & Riastini, P. N. (2021). Media Pembelajaran Videoscribe-Hots Bermuatan Ipa Pada Topik Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas Iv Sd. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 451. [Https://Doi.Org/10.23887/Mi.V26i3.38830](https://Doi.Org/10.23887/Mi.V26i3.38830)
- Rahmatih, A. N., Mauliyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151–156. [Https://Doi.Org/10.29303/Jpm.V15i2.1663](https://Doi.Org/10.29303/Jpm.V15i2.1663)
- Ratih, L. D., & Najicha, F. U. (2021). Wawasan Nusantara Sebagai Upaya Membangun Rasa Dan Sikap Nasionalisme Warga Negara : Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 59–64. [Https://Doi.Org/10.33061/Jgz.V10i2.5755](https://Doi.Org/10.33061/Jgz.V10i2.5755)
- Restian, A., Regina, B., & Wijoyanto, D. (2022). *Seni Budaya Jawa Dan Karawitan*. [Https://Books.Google.Com/Books?Hl=Id&Lr=&Id=Innreaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa1&Dq=Seni+Budaya+Jawa+Dan+Karawitan&Ots=Slztgfptqv&Sig=Kuix8m7hmt3vvjtyau5pa7gmpia](https://Books.Google.Com/Books?Hl=Id&Lr=&Id=Innreaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa1&Dq=Seni+Budaya+Jawa+Dan+Karawitan&Ots=Slztgfptqv&Sig=Kuix8m7hmt3vvjtyau5pa7gmpia)
- Rohman, K. F., Khaq, M., & Anjarini, T. (2023). Pengembangan Media Ensiklopedia Musik Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Materi Alat Musik Nusantara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 2746–1211. [Http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd](http://Jurnal.Umpwr.Ac.Id/Index.Php/Jpd)
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, S. D., & Rando, A. (2023). *Teori Belajar Dalam Pembelajaran*. [Https://Books.Google.Com/Books?Hl=Id&Lr=&Id=Arjieaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa1&Dq=Pendekatan+Ini+Memungkinkan+Anggota+Kelompok+Untuk+Saling+Mendukung,+Belajar+Dari+Pengalaman+Satu+Sama+Lain,+Dan+Mengembangkan+Keterampilan+Sosial,+Emosional,+Dan+Kognitif+Melalui+Kolaborasi+Dalam+Sebuah+Lingkungan+Yang+Terstruktur+Dan+Terarah&Ots=Imm6sfbwdi&Sig=O2cb3f4\\_8kj\\_G-H0qubekrghwwc](https://Books.Google.Com/Books?Hl=Id&Lr=&Id=Arjieaaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa1&Dq=Pendekatan+Ini+Memungkinkan+Anggota+Kelompok+Untuk+Saling+Mendukung,+Belajar+Dari+Pengalaman+Satu+Sama+Lain,+Dan+Mengembangkan+Keterampilan+Sosial,+Emosional,+Dan+Kognitif+Melalui+Kolaborasi+Dalam+Sebuah+Lingkungan+Yang+Terstruktur+Dan+Terarah&Ots=Imm6sfbwdi&Sig=O2cb3f4_8kj_G-H0qubekrghwwc)
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad. 21 Dalam Mengerjakan Sbpd Di Sekolah Dasar. *Jrip: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(03), 51–59. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31004/Innovative.V3i2.1785](https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31004/Innovative.V3i2.1785)
- Shofiyah, N. A., Komarudin, T. S., & Ulum, M. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Islami Dalam Praktik Kepemimpinan Pendidikan: Membangun Lingkungan Pembelajaran Yang Berdaya Saing. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 66–77. [Https://Doi.Org/10.19109/Elidare.V9i2.19383](https://Doi.Org/10.19109/Elidare.V9i2.19383)
- Sidiq, N. R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar

- 2385 *Meningkatkan Minat Belajar Musik Nusantara Melalui Kartu Eksplorasi Kearifan Lokal QR-Code di Sekolah Dasar – Annas Solihin, Heru Subrata, Fienna Saadatul Ummah, Roni Rodyana*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7989>
- Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/Jps.091.01>
- Solihin, A., & Rahmawati, I. (2024). Kartu Eksplorasi Etnomatematika-Qr Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(1), 64–79. <https://doi.org/10.26740/Jrpd.V10n1.P64-79>
- Sopiah, P., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Gaple Orpedama Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. 3(2), 378–389. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/440>
- Suryani, Z., & Rostika, D. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas 1 Sd Melalui Program Semester Kurikulum Merdeka Materi Sbdp. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 3(2), 209–216. <https://doi.org/10.55606/Jurdikbud.V3i2.1652>
- Sutrisno. (2022). Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era. *Zahra: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/zahra/article/view/409>
- Tanto, V. D., Umam, N. K., & Nugroho, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Make A Match Card Berbasis Qr Code Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Topik Bagian Tubuh Tumbuhan. *Nusantara Hasana Journal*, 3(9), 15–31. <http://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/279>
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan Sd Untuk Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281–288. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/kid>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. 8(2), 3635–3645. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066>
- Wibowo, H. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Ohtjeaaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=pengembangan+teknologi+media+pembelajaran:+merancang+pengalaman+pembelajaran+yang+inovatif+dan+efektif.+tiram+media&ots=4dxoomqrr7&sig=idgf7xff8m52xwxufovhazz3fea>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>
- Yuwono, I., & Mirnawati, M. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif Dalam Pendidikan Inklusi Di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2015–2020. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1108>