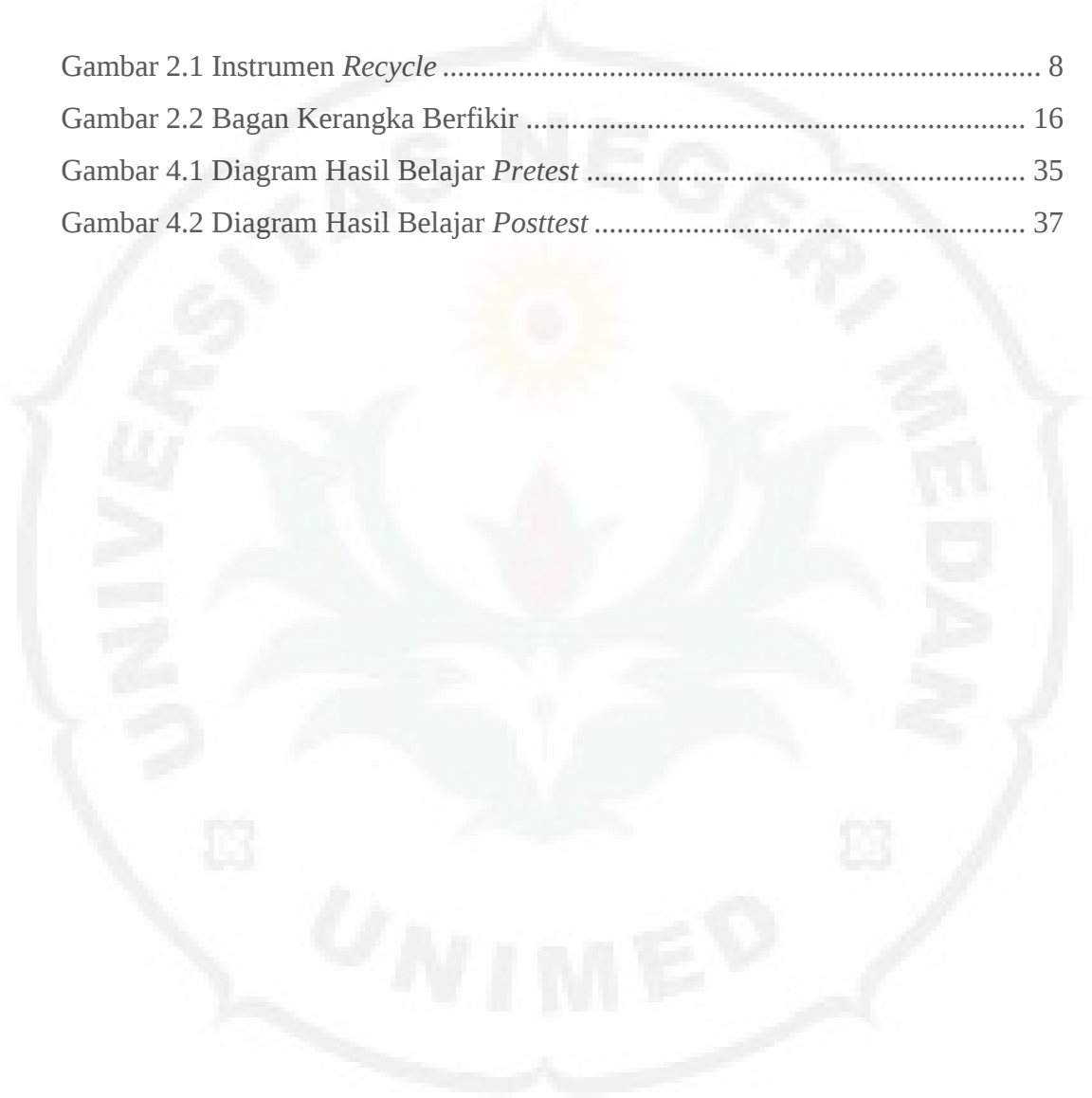


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 107415 T. Sari	3
Tabel 3.1	Desain Penelitian One-Group <i>Pretest-Posttest Design</i>	18
Tabel 3.2	Data Populasi Penelitian Kelas V	20
Tabel 3.3	Daftar Pertanyaan	24
Tabel 3.4	Kriteria Validitas	26
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas	27
Tabel 3.6	Kriteria Reliabilitas	27
Tabel 3.7	Hasil Uji Reabilitas	28
Tabel 3.8	Kriteria Keberhasilan	29
Tabel 3.9	Kriteria Aktivitas	29
Tabel 3.10	Jadwal Penelitian	31
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas	32
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas	34
Tabel 4.3	Hasil <i>Pretest</i>	35
Tabel 4.4	Kategori Ketuntasan <i>Posttest</i>	37
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas	38
Tabel 4.8	Hasil Uji Hipotesis	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Instrumen <i>Recycle</i>	8
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir	16
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar <i>Pretest</i>	35
Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar <i>Posttest</i>	37



THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara.....	47
Lampiran 2	Surat Pengantar Validasi	48
Lampiran 3	Lembar Penilaian Validasi	49
Lampiran 4	Uji Validitas.....	51
Lampiran 5	Uji Reliabilitas.....	53
Lampiran 6	Pretest dan Posttest	54
Lampiran 7	Modul Ajar	58
Lampiran 8	Data Pretest dan Posttest.....	67
Lampiran 9	Tabulasi Nilai Pretest Posttest	73
Lampiran 10	Dokumentasi Penelitian.....	74
Lampiran 11	Surat Izin Penelitian	79
Lampiran 12	Surat Balasan Penelitian	80

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang sebagai langkah terukur untuk memfasilitasi perkembangan potensi siswa melalui suasana pembelajaran yang aktif. Munandar dkk. (2022, h. 2) menekankan bahwa luaran dari proses ini adalah keseimbangan antara kualitas karakter seperti akhlak dan pengendalian diri dengan kompetensi nyata yang dibutuhkan di dunia kerja dan kehidupan sosial. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya kecerdasan intelektual, melainkan juga kesiapan karakter dan keterampilan praktis. Tujuan ini dieksekusi melalui Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah, yang merupakan aktivitas fundamental dalam mencetak generasi yang adaptif.

Menurut Lubis (2021, h. 98) esensi dari Proses Belajar Mengajar (PBM) terletak pada pengimplementasian ragam metode serta pendekatan instruksional secara sistematis. Efektivitas proses ini dipengaruhi secara signifikan oleh sinergi beberapa elemen, yakni manajerial kelas oleh pendidik, ketepatan pemilihan strategi mengajar, serta pemanfaatan media instruksional. Pada akhirnya, mutu pendidikan sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mentransformasikan materi secara tepat agar sesuai dengan target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran efektif adalah pendekatan yang didasarkan pada penelitian dan praktik terbaik untuk membantu siswa mencapai hasil yang optimal dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman (Wijayanto dkk., 2025, h. 92) Pada mata pelajaran seni musik, efektivitas pembelajaran dapat terlihat ketika siswa tidak hanya mampu menyebutkan teori tentang bunyi atau ritme,

tetapi juga dapat mempraktikkan keterampilan memainkan alat musik secara langsung. Jika pembelajaran hanya dilakukan secara teoritis, maka pemahaman siswa akan bersifat dangkal dan tidak berkembang secara optimal. Media pembelajaran menjadi salah satu elemen penentu bagi tercapainya efektivitas tersebut.

Media berfungsi sebagai perantara yang membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami siswa. Khususnya pada seni musik, media berupa alat musik sangat penting karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara praktik, mendengar, merasakan, dan menciptakan bunyi secara langsung. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien. Sebagai fasilitator, pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk menarik minat siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar (Siregar dkk., 2025, h. 3167).

Pembelajaran seni musik di SD Negeri 107415 Tanjung Sari masih mengalami beberapa kendala yaitu keterbatasan alat musik disekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari pada tanggal 8 September 2025 bahwa dalam pembelajaran seni musik masih menghadapi beberapa kendala. Guru hanya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai media utama dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana disekolah. Padahal, beliau meyakini apabila tersedia media pembelajaran berupa alat musik, siswa akan lebih antusias aktif, dan hasil belajar mereka pun meningkat. Siswa hanya diminta membaca dan menulis materi tanpa kesempatan mencoba memainkan alat musik. Akibatnya, suasana belajar menjadi kurang

interaktif, siswa cepat bosan, dan hasil belajar yang diperoleh pun rendah. Berikut paparan perolehan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari:

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	10	30%
2	≤ 70	Tidak Tuntas	23	70%
Jumlah			33	100%

(Sumber: Nilai Ulangan Kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari)

Dari Tabel 1.1 diatas, menunjukkan bahwa hanya 30% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 70% siswa belum tuntas padahal KKTP di sekolah yaitu 70. Rendahnya hasil belajar ini menjadi salah satu indikasi bahwa pembelajaran belum maksimal disebabkan oleh keterbatasannya media pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut sangat menjadi perhatian penting karena pembelajaran seni musik sejatinya menekankan pada pengalaman praktik langsung. Tanpa adanya media yang sesuai, siswa hanya belajar secara pasif dan tidak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi keterampilan bermusik. Melalui pembelajaran musik dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Di era pendidikan abad ke-21, siswa diharuskan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (4C) (Septikasari dan Frasandy, 2018, h. 120). Salah satu cara yang bisa membantu meningkatkan keterampilan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, seperti dalam pembelajaran seni musik. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang mudah diperoleh, harga terjangkau, dan sesuai dengan kebutuhan

siswa. Salah satu contohnya adalah penggunaan alat musik yang terbuat dari bahan daur ulang.

Media instrumen *recycle* ini dapat menjadi solusi karena selain ramah lingkungan dan hemat biaya, juga mampu memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam mempraktikkan keterampilan bermusik. Dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang ada di sekitar, guru dapat menciptakan alat musik sederhana, sehingga kendala keterbatasan sarana prasarana dapat diatasi. Selain itu, siswa juga dapat belajar nilai-nilai kepedulian lingkungan, kreativitas, dan inovasi.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pola ritmis di SD Negeri 107415 Tanjung Sari memerlukan peningkatan dalam cara belajar mengajar. Memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, kreatif, serta inovatif adalah langkah penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai **"Pengaruh Media Instrumen Recycle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pola Ritmis SD Negeri 107415 Tanjung Sari."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi yang diberikan pada bagian latar belakang, masalah yang dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran seni musik di SD Negeri 107415 Tanjung Sari masih menggunakan media yang terbatas seperti buku dan papan tulis.
2. Siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk praktik langsung dalam memainkan alat musik sehingga pembelajaran cenderung pasif dan monoton.

3. Keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya alat musik, menjadi kendala utama dalam mendukung pembelajaran seni musik.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni musik masih rendah, terbukti dari hanya 30% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 70% lainnya belum tuntas.
5. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran alternatif yang inovatif, instrumen dari bahan *recycle*, yang dapat membantu mengatasi keterbatasan sarana serta meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian untuk menjaga fokus dan kedalaman kajian. Penelitian ini dikhususkan pada pengujian pengaruh media instrumen *recycle* terhadap capaian hasil belajar ranah psikomotorik siswa pada materi pola ritmis untuk tahun ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka fokus permasalahan yang diangkat adalah: Sejauh mana pengaruh media instrumen *recycle* dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa pada materi pola ritmis di kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari?"

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media instrumen *recycle* terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam materi pola ritmis di SD Negeri 107415 Tanjung Sari.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini disusun untuk meningkatkan pemahaman baru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Recycle* dalam proses pembelajaran bagi siswa, guru, serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam penggunaan media pembelajaran berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa: Meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran seni musik, khususnya pada materi pola ritmis.
- b) Bagi Guru: Menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama ketika sarana dan prasarana terbatas.
- c) Bagi Sekolah: Memberikan inspirasi dalam memanfaatkan barang bekas menjadi media pembelajaran yang bermanfaat dan bernilai edukatif.
- d) Bagi Peneliti Selanjutnya: Dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang relevan sehingga memberikan gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis daur ulang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu utama agar penjelasan materi kurikulum di kelas lebih mudah dipahami (Purba dkk., 2025, h. 492). Menggunakan media yang sesuai dalam proses belajar mengajar bertujuan agar proses belajar lebih efisien. Hal ini terjadi karena media adalah cara untuk menyampaikan informasi yang membantu guru dalam memberikan materi pelajaran dengan tepat kepada siswa (Pagarra dkk., 2022, h. 11).

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang krusial bagi pengembangan pengetahuan siswa. Penggunaan media yang variatif mampu memicu antusiasme serta memberikan stimulasi positif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, penting bagi lembaga pendidikan formal untuk mengelola pemanfaatan media sebagai alat bantu instruksional untuk mendukung keberhasilan proses transmisi pengetahuan.

2.1.2 Pengertian Media Instrumen *Recycle*

Daur ulang merupakan instrumen krusial dalam manajemen sampah modern yang mencakup tahapan pemilahan, pengolahan, hingga transformasi material bekas menjadi produk bernilai, sebagaimana tercermin dalam hierarki *Reuse*, *Reduce*, dan *Recycle* (Rishayanti, 2022, h. 80).

Dalam konteks pendidikan, integrasi bahan bekas sebagai media pembelajaran telah menjadi praktik yang relevan untuk meningkatkan kualitas instruksional. Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada sinergi antara metode dan alat peraga memastikan materi tersampaikan sesuai target kurikulum (Wahyuni dkk., 2022, h. 69). Selain aspek ekologis, pemanfaatan limbah sebagai media belajar terbukti mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa secara inovatif (Hasibuan dkk., 2025, h. 350).

Berdasarkan tinjauan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media instrumen *recycle* merupakan alat musik perkusif yang dikonstruksi dari material non-fungsional seperti plastik, logam, atau kayu. Fokus utama instrumen ini adalah sebagai sarana pengatur ritme dan pola ketukan dalam sebuah komposisi musik tanpa menghasilkan nada yang spesifik."



Gambar 2.1 Instrumen *Recycle*

2.1.3 Fungsi Media Instrumen *Recycle*

Eksistensi media pembelajaran sebagai instrumen pendukung dalam transformasi ilmu pengetahuan merupakan hal yang fundamental, mengingat fungsinya dalam mempermudah guru mendistribusikan materi serta mengakselerasi kompetensi belajar siswa (Rahayuningsih dkk., 2022, h. 9). Adanya media yang inovatif berperan sebagai stimulan yang meningkatkan antusiasme peserta didik, sehingga tercipta kelas yang dinamis dan edukatif.

Peneliti menyimpulkan bahwa efektivitas proses pembelajaran sangat bergantung pada peran strategis media sebagai penunjang keberhasilan instruksional. Media tidak sekadar alat peraga, melainkan sarana untuk memperjelas konsep yang kompleks, meningkatkan interaktivitas, serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara sistematis dan maksimal.

2.1.4 Keunggulan dan Kelemahan Media Instrumen *Recycle*

Penggunaan instrumen *recycle* ritmis dalam pembelajaran seni musik menawarkan berbagai keunggulan strategis. Rishayati (2022, h. 79) menjelaskan bahwa pemanfaatan material daur ulang memiliki nilai ekonomis yang tinggi karena biayanya yang efisien serta ketersediaan bahan yang melimpah di lingkungan sekitar. Hal ini secara signifikan dapat mereduksi beban finansial tenaga pendidik maupun institusi sekolah dalam penyediaan perangkat pembelajaran, sekaligus memudahkan guru dalam tahap persiapan media.

Penggunaan media daur ulang juga memiliki keterbatasan teknis. Firdaus & Ramadhan (2022) mengidentifikasi beberapa kelemahan dalam proses pengolahan limbah menjadi media, antara lain potensi peningkatan polusi dan konsumsi energi selama pemrosesan, risiko residu polutan, serta kemungkinan membengkaknya biaya produksi jika menuntut standar pengerjaan dengan kualitas yang lebih tinggi.

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan yang telah dipaparkan, peneliti berpendapat bahwa instrumen *recycle* merupakan solusi paling pragmatis untuk mengatasi keterbatasan sarana di sekolah dasar. Meskipun memiliki keterbatasan dalam presisi nada, peneliti menilai media ini sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran pada level dasar, khususnya dalam melatih aspek psikomotorik dan kepekaan ritmis siswa. Fokus penelitian ini bukanlah pada keindahan estetika bunyi, melainkan pada bagaimana media tersebut mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa, yang pada akhirnya terbukti dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

2.2 Kajian Teori Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar mengajar, guru mencoba menggunakan berbagai cara, pendekatan, dan sistem pembelajaran agar hasil belajar siswa bisa meningkat. Menurut Andryannisa dkk (2023, h. 1171), hasil belajar adalah pencapaian akademik yang dapat dilihat dari nilai ujian, selesainya tugas, serta partisipasi siswa dalam diskusi seperti bertanya dan menjawab pertanyaan. Namun, keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari

nilai di rapor atau ijazah, tetapi juga dari kemajuan kemampuan siswa dalam berbagai bidang pembelajaran.

Sabrina dkk. (2025, h. 371) menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup kemampuan berpikir, tetapi juga meliputi sikap serta keterampilan fisik siswa. Hasil belajar bisa dilihat dari perubahan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar. Oleh karena itu, guru yang bertugas mengajar harus terus berinovasi dan menciptakan cara mengajar yang kreatif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih baik (Fajar dkk., 2025, h. 244).

Salah satu hal penting dalam proses belajar adalah aspek psikomotorik. Psikomotorik merupakan kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan bergerak, koordinasi tubuh, dan kemampuan fisik seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Menurut Winingsih dkk (2020, h. 15), keterampilan psikomotorik bisa berkembang dengan terus-menerus dilatih, sehingga kemampuan tersebut bisa terlihat dari tingkat ketepatan, kecepatan, teknik, serta cara siswa dalam menjalani suatu aktivitas.

Peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tanda penting yang digunakan untuk mengetahui apakah proses belajar di sekolah dasar berhasil atau tidak. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemajuan berpikir, tetapi juga menunjukkan perubahan cara berpikir dan kemampuan yang terbentuk dari pengalaman belajar. Oleh karena itu, hasil belajar

seseorang sangat bergantung pada kemampuan guru dalam membuat dan menerapkan metode belajar yang kreatif serta sesuai dengan sifat dan kebutuhan siswa.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faslia (2021, h. 1835) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua kelompok utama.

- 1) Faktor non-sosial, yang mencakup elemen fisik dan lingkungan seperti kondisi udara, cuaca, waktu, lokasi belajar, hingga ketersediaan instrumen atau alat bantu yang mendukung kenyamanan belajar.
- 2) Faktor sosial, yang berkaitan dengan pengaruh manusia, baik melalui kehadiran secara langsung maupun pengaruh tidak langsung dalam interaksi edukatif.

Menurut Damayanti (2022, h. 105) lingkungan sekitar siswa yang terbagi dalam aspek sosial dan non-sosial merupakan faktor eksternal penentu hasil belajar. Dalam kajian ini, bahwa selain faktor internal yang bersifat biologis dan psikologis, keberadaan instrumen belajar memegang peranan penting. Peneliti mengidentifikasi bahwa media instrumen *recycle* termasuk dalam kategori faktor eksternal non-sosial karena berkaitan erat dengan ketersediaan alat bantu instruksional. Dengan mengintegrasikan barang bekas menjadi media yang fungsional, hambatan sarana dapat diatasi sehingga memberikan dampak linear terhadap peningkatan performa dan hasil belajar peserta didik.

2.2.3 Materi Pola Ritmis

Pola ritme adalah salah satu metode untuk mengarahkan cara struktur ritme dimainkan, terutama dalam hal-hal yang terlihat rumit (Agus Salim, 2010, h. 106). Pola irama adalah pola ritme yang dimainkan berulang kali. Pola irama adalah susunan teratur dari suara dan keheningan dalam sebuah waktu tertentu. Irama berkaitan dengan ketukan, kelajuan, dan irama yang dihasilkan dari suara alat musik atau tepuk tangan. Dalam musik, pola irama membantu mengatur lamanya suara, apakah suara itu tahan lama atau singkat, serta kekuatan suara, apakah keras atau lemah (Zulhidayat dan Pamei, 2021, hal. 123).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pola irama merupakan elemen esensial yang menyatukan berbagai komponen bunyi menjadi sebuah harmoni yang terstruktur. Jika ritme adalah metode untuk mengorganisir kerumitan ketukan, maka pola irama adalah pengulangan yang membuatnya menjadi akrab di telinga pendengar. pola irama berperan sebagai jembatan komunikasi antara pemusik dan penikmatnya. Kehadiran pola yang konstan memungkinkan pendengar untuk memprediksi dan meresapi aliran melodi, sehingga musik tidak hanya terdengar sebagai rentetan bunyi, melainkan sebagai sebuah cerita yang memiliki dinamika.

Materi pola ritmis ini membahas tentang pola-pola irama yang digunakan dalam musik serta cara memainkannya. Dalam materi ini, siswa belajar tentang ketukan, tempo, panjang pendek bunyi, dan kuat lemahnya bunyi. Selain itu, siswa juga dapat mempraktikkan pola irama melalui

kegiatan sederhana seperti tepuk tangan atau menggunakan alat musik. Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat memahami dan menampilkan pola irama dengan baik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan musikal, konsentrasi, serta kerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

2.3 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang menggunakan media *recycle* yaitu:

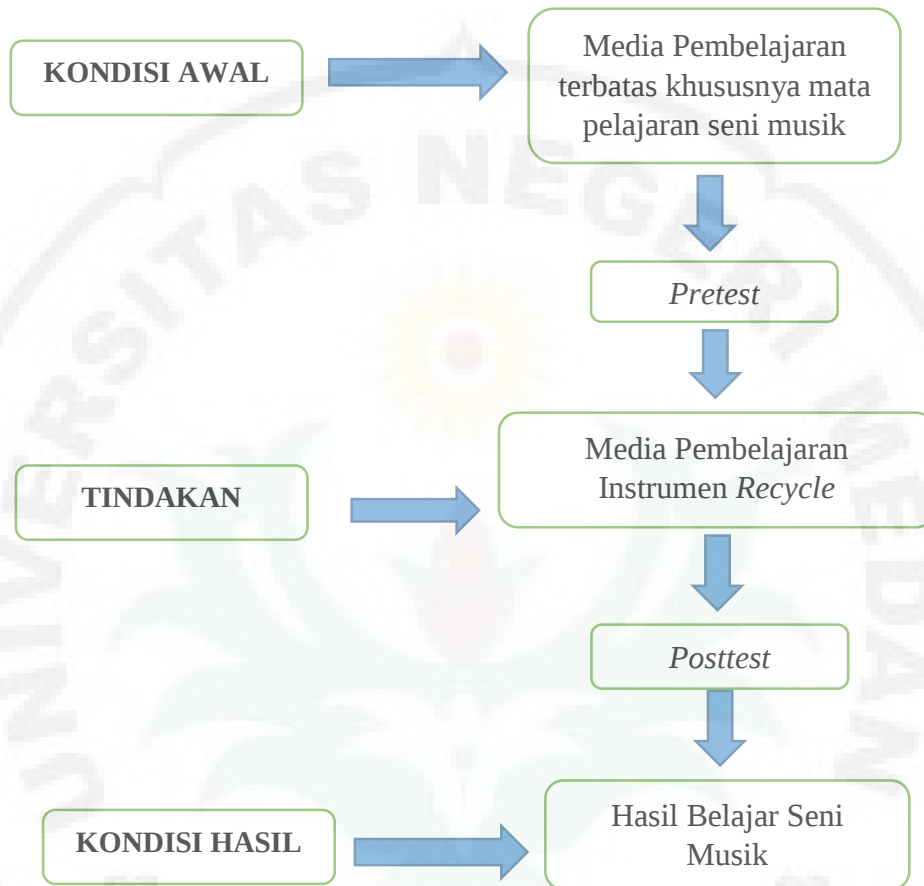
1. Hikmah dkk. (2022) melalui studi berjudul **“Pembelajaran Ritmik Melalui Alat Musik Berbasis Lingkungan Untuk Siswa Kelas VI SD Labschool UPI”**. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, hasil studi tersebut mengonfirmasi bahwa instrumen berbasis lingkungan secara efektif meningkatkan pemahaman konsep ritmik dan stimulasi kreativitas siswa. Relevansi utama dengan penelitian ini terletak pada kesamaan penggunaan media alat musik daur ulang untuk materi pola ritmis, namun terdapat perbedaan pada metode penelitian di mana peneliti saat ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen.
2. Indah (2024) dalam penelitiannya yang berjudul **“Penggunaan Alat Musik Perkusi Recycled Dalam Mengembangkan Kemampuan Seni Musik Anak TK Cempaka Desa Pandede Kabupaten Sigi”** menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Temuan Indah menunjukkan bahwa alat musik *recycled* mampu meningkatkan kemampuan motorik anak dalam mengenal irama dan mengikuti ketukan secara konkret. Meski memiliki

perbedaan pada subjek penelitian tingkat TK, hasil tersebut memberikan penguatan empiris bagi peneliti bahwa instrumen *recycled* memiliki efektivitas yang luas dalam meningkatkan capaian pembelajaran musik."

2.4 Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori dan penelitian yang relevan, dapat dilihat bahwa menggunakan media instrumen *recycle* memiliki hubungan positif dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam belajar di kelas sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Namun, di lapangan terbukti bahwa metode mengajar yang dominan adalah ceramah dan penggunaan media inovatif yang kurang, sehingga proses belajar menjadi membosankan, yang akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi tidak baik.

Peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan instrumen *recycle* belum pernah dilakukan sebelumnya di SD Negeri 107415 Tanjung Sari, sehingga potensi kreatif siswa belum terstimulasi secara optimal. Melalui implementasi media ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu berpikir kritis, tetapi juga memiliki konsentrasi dan partisipasi aktif yang lebih tinggi. Alur pemikiran dalam penelitian ini disusun untuk menguji bagaimana intervensi media instrumen *recycle* dapat mengubah kondisi belajar yang statis menjadi lebih dinamis dan prestatif. Secara sistematis, kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang diajukan secara teoritis untuk menjawab permasalahan penelitian, dan kebenarannya diuji melalui pengumpulan serta analisis data secara empiris. Berdasarkan kerangka berpikir yang sudah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan seperti berikut:

- 1) Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran berupa instrumen *recycle* terhadap prestasi belajar seni musik siswa kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari.

- 2) Hipotesis Alternatif (H_a): Penggunaan media instrumen *recycle* berdampak signifikan terhadap hasil belajar seni musik siswa kelas V di SD Negeri 107415 Tanjung Sari.



THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut pendapat Yulianti (2024, h. 10) metode eksperimen digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian. Secara spesifik, pendekatan yang digunakan adalah Desain *Pre-Experimental*. Menurut Sugiyono (2021, h. 112) hasil penelitian *pre-experimental* menunjukkan bahwa perubahan pada variabel dependen tidak sepenuhnya hanya dipengaruhi oleh variabel independen, karena dalam desain ini tidak ada variabel kontrol dan proses pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Peneliti menggunakan model ini dengan cara mengukur kondisi awal *pretest* sebelum intervensi dimulai dan mengukur hasil akhir *posttest* setelah intervensi selesai. Cara ini memungkinkan peneliti mendapatkan perbandingan data yang lebih tepat agar mengetahui seberapa efektif perlakuan yang diberikan kepada peserta penelitian (Sugiyono, 2021, h. 114).

Tabel 3.1 Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 = *Pretest* dilakukan untuk memetakan kompetensi awal pada materi pola ritmis sebelum eksperimen dimulai.
- X = Implementasi pembelajaran berbasis instrumen *recycle* sebagai variabel independen (bebas).
- O2 = *Posttest* dilakukan untuk melihat pencapaian hasil belajar setelah penggunaan media instrumen *recycle*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 107415 Tanjung Sari, yang berlokasi di Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang. Seluruh rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari pengambilan data awal *pretest*, implementasi tindakan pembelajaran dengan media *recycle*, pengambilan data akhir *posttest*, hingga tahap analisis data dan penyusunan laporan, dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih satu bulan.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**3.3.1 Populasi**

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan elemen atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran utama dalam sebuah penelitian (Yulianti, 2024, h. 61). Populasi bukan sekadar representasi jumlah individu, melainkan kelompok elemen yang memiliki ciri khas yang selaras dengan fokus penelitian. Penentuan populasi yang spesifik sangat krusial agar data yang dihimpun memiliki relevansi tinggi terhadap tujuan penelitian. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa

kelas V dari SD Negeri 107415 Tanjung Sari. Rincian data populasi tersebut ditampilkan pada Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2 Data Populasi Penelitian Kelas V

No	Siswa Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas V	33
	Jumlah	33

Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari)

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian kecil dari kelompok yang diteliti, yang dipilih untuk ikut serta langsung dalam penelitian (Yulianti, 2024, h. 61). Mengambil sampel yang mewakili memungkinkan peneliti membuat kesimpulan yang benar dan bisa diterapkan pada kelompok yang lebih luas. Oleh karena itu, tepatnya dalam memilih sampel menjadi penting agar ciri-ciri dari populasi benar-benar terlihat dalam penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Peneliti memilih semua anggota populasi yang berjumlah 33 siswa kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari sebagai sampel penelitian. Keputusan ini diambil karena jumlah populasi yang terbatas, kurang dari 100 orang, sehingga diharapkan dengan melibatkan seluruh siswa, hasil penelitian akan lebih akurat dan mendalam mengenai dampak penggunaan media instrumen *recycle*.

3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar dan terorganisir, peneliti membagi proses penelitian ini menjadi tiga tahap utama, yaitu:

- 1) Tahap Persiapan: Di awal penelitian, peneliti melakukan pengamatan di SD Negeri 107415 Tanjung Sari untuk memahami permasalahan yang terjadi di lapangan. Selanjutnya, dibuat jadwal penelitian, dikembangkan Modul Ajar (MA), serta disiapkan instrumen untuk tes. Sebelum digunakan, instrumen penelitian harus diuji terlebih dahulu mengenai validitas dan reliabilitasnya agar dapat dipastikan alat ukur tersebut cukup baik dan konsisten dalam mengumpulkan data penelitian.
- 2) Tahap Pelaksanaan: Tahap ini diawali dengan memberikan tes awal *pretest* (O1) untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa. Peneliti kemudian memberikan perlakuan dengan menyampaikan materi tentang pola ritmis sambil menggabungkan media alat musik yang terbuat dari bahan daur ulang. Aktivitas-aktivitas ini ditutup dengan pemberian *posttest* (O2) untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mencapai hasil belajar setelah menerima intervensi melalui media tersebut.
- 3) Tahap Analisis Data: Semua data yang sudah dikumpulkan diproses menggunakan metode statistik. Tahap ini mencakup uji pra-syarat, yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal, serta uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk menentukan apakah ada pengaruh signifikan dari penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Tahap terakhir dari prosedur ini adalah membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan.

3.5 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Variabel Penelitian

3.5.1.1 Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah faktor yang dalam teori berpengaruh, menjadi penyebab perubahan, atau munculnya variabel dependen yang terikat (Susianti dan Srifariyati, 2024, h. 19). Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah penggunaan media instrumen *recycle*. Secara operasional, media instrumen *recycle* diartikan sebagai alat pengajaran sederhana yang dibuat dari bahan bekas atau barang daur ulang yang ada di sekitar lingkungan.

Dalam pembelajaran seni musik media ini untuk mengubah cara penyampaian materi tentang pola ritmis, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, penggunaan media instrumen *recycle* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep pola ritmis.

3.5.1.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang ada karena perubahan pada variabel bebas, dan perubahan pada variabel bebas akan mempengaruhi keberadaan variabel terikat (Susianti dan Srifariyati, 2024, h. 19). Dalam penelitian ini, variabel yang diukur adalah hasil belajar siswa dalam materi pola ritmis pada pelajaran seni musik.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur lebih menonjol pada aspek psikomotorik, yang berarti kemampuan siswa dalam melakukan

ketepatan pola, ketukan dan tempo, teknik memainkan dan kelancaran saat memainkan instrumen musik. Capaian hasil belajar diukur melalui tes praktik, di mana skor yang diperoleh siswa sebelumnya dalam *pretest* dibandingkan dengan skor setelah mengikuti intervensi, untuk mengetahui seberapa efektif intervensi tersebut.

3.5.2 Definisi Operasional

3.5.2.1 Media Pembelajaran Instrumen *Recycle*

Media pembelajaran instrumen *recycle* dalam penelitian ini merupakan alat peraga instruksional pada mata pelajaran seni musik yang dikonstruksi melalui pemanfaatan material pasca-konsumsi barang bekas. Secara teknis, instrumen ini dibuat menggunakan botol plastik yang diisi dengan biji-bijian seperti beras sehingga berfungsi sebagai alat musik perkusi yang menghasilkan bunyi melalui teknik guncang atau pukul.

Penggunaan media ini difungsikan sebagai sarana bagi siswa untuk memainkan pola ritmis secara konkret dan kontekstual. Melalui keterlibatan langsung dengan media tersebut, diharapkan terjadi stimulasi pada ranah psikomotorik siswa, sehingga materi pola ritmis yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah diinternalisasi dan dipraktikkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3.5.2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini dimaknai sebagai perubahan kompetensi yang bersifat menetap pada diri individu setelah melalui rangkaian proses pembelajaran. Perubahan tersebut direpresentasikan

melalui penguasaan aspek keterampilan atau ranah psikomotorik siswa dalam mempraktikkan materi seni musik.

Secara fungsional, pencapaian hasil belajar ini menjadi parameter bagi guru untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan instruksional yang telah dirancang dapat terealisasi secara efektif. Dalam kajian ini, hasil belajar diukur secara kuantitatif melalui selisih skor antara *pretest* dan *posttest*, yang mencerminkan peningkatan kemahiran siswa dalam mendemonstrasikan pola ritmis menggunakan instrumen *recycle*.

3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari yang bertindak sebagai informan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali data mengenai kondisi awal proses pembelajaran seni musik, kendala yang dihadapi dalam penyampaian materi pola ritmis, serta ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut.

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Berapa jumlah siswa kelas 5 bu?
2	Kurikulum apakah yang sedang digunakan?
3	Apakah ibu mengajarkan seni musik kepada siswa?
4	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran seni musik?
5	Metode apa yang ibu gunakan saat pembelajaran seni musik?
6	Apa saja kendala yang ibu hadapi selama pembelajaran seni musik?
7	Bagaimana hasil belajar siswa selama pembelajaran seni musik?

3.6.2 Tes

Tes merupakan salah satu instrumen untuk mengumpulkan data, pada penelitian ini tes yang dilaksanakan pada tahap *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk memetakan kompetensi awal psikomotorik siswa, sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan setelah diberikan perlakuan menggunakan media instrumen *recycle*. Bentuk tes yang diberikan adalah demonstrasi memainkan pola ritmis sederhana sesuai dengan notasi yang telah ditentukan.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder yang mendukung penelitian. Dokumen dalam penelitian ini meliputi:

1. Daftar Nilai Siswa: Untuk melihat hasil belajar awal sebelum tindakan atau identitas siswa kelas V.
2. Profil Sekolah: Untuk memperoleh data guru dan kondisi umum SD Negeri 107415.
3. Perangkat Pembelajaran: Meliputi modul ajar yang telah disusun menggunakan media instrumen *recycle*.
4. Foto: Sebagai bukti pelaksanaan praktik pola ritmis di kelas.

3.7 Uji Coba Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Penggunaan uji validitas dilakukan untuk menentukan tingkat kualitas instrumen yang digunakan. Rumus yang diterapkan untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini adalah korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sumber: Widodo dkk., 2023, h. 64)

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 n = Jumlah sampel (responden)
 x = Jumlah skor butir
 y = Jumlah skor total
 x^2 = Jumlah kuadrat skor X
 y^2 = Jumlah kuadrat skor Y
 xy = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Setelah nilai r_{xy} diperoleh, maka tingkat validitas instrumen dikategorikan berdasarkan kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Validitas

Nilai r	Interpretasi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Cukup
0,21 - 0,40	Kurang
0,00 - 0,20	Sangat rendah

(Sumber: Widodo dkk., 2023, h. 63)

Uji validitas dilakukan untuk memastikan instrumen tes keterampilan layak digunakan. Validasi dilakukan oleh dosen ahli, yaitu Bapak Ananda Leo Virganta S.Pd., M.Pd. (Dosen FIP PG-PAUD UNIMED). Uji coba instrumen dilakukan kepada 33 siswa dengan 4 aspek penilaian menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*.

Kriteria pengambilan keputusan adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 $n=33$, maka r_{tabel} 0,344, untuk itu butir instrumen dinyatakan valid.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.901	0,344	Valid
2	0.901	0,344	Valid
3	0.924	0,344	Valid
4	0.864	0,344	Valid

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas, terlihat bahwa seluruh nilai r_{hitung} untuk keempat aspek penilaian r_{tabel} yaitu 0,344. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir tes keterampilan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Tinggi atau rendahnya instrumen dari segi reliabilitasnya dipaparkan dari signifikansi koefisien reliabilitas berdasarkan angka yang diterapkan. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_b^2}{S_1^2} \right)$$

(Sumber: Widodo dkk., 2023. h. 64)

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Jumlah butir
- $\sum S_b^2$ = Jumlah varians butir
- S_1^2 = Varians total

Untuk menginterpretasikan tingkat reliabilitas, maka koefisien korelasi dikategorikan pada kriteria reabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas

r_{11}	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Reliabilitas cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

(Sumber: Widodo dkk., 2023, h. 64)

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat konsistensi instrumen tes keterampilan yang dipergunakan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus koefisien Alpha Cronbach r_{11} . Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $r_{11} > r_{tabel}$.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	r_{11}	r_{tabel}	Keterangan
Hasil Belajar	0,892	0,344	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari uji coba instrumen tes keterampilan, menunjukkan bahwa nilai $r_{11} 0,892 \geq r_{tabel} 0,344$. Dengan demikian, instrumen tes keterampilan dinyatakan reliabel dengan tingkat konsistensi yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Kegiatan mengelola dan menganalisis data penelitian hasil tes *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu, digunakan rumus konversi skor mentah menjadi nilai skala 0–100 sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

(Sumber: Amrina, 2022, h. 142)

Hasil konversi tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
86-100	Sangat Baik
71-85	Baik
56-70	Cukup
0-55	Kurang

(Sumber: Amrina, 2022 h. 155)

b. Rumus Rata-rata (Mean)

Untuk memperoleh nilai rata-rata seluruh siswa dapat menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

(Sumber: Nuryadi dkk., 2017, h. 43)

Keterangan:

- X = Rata-rata (Mean)
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa (sampel)

2. Hasil Belajar Klasikal

Ketuntasan klasikal digunakan untuk melihat sejauh mana persentase keberhasilan kelas setelah menggunakan bahan ajar dan media *recycle*. Rumus yang digunakan:

$$P = \frac{X}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Azari dkk., 2025, h. 97)

Keterangan:

- P = Angka Persentase
 X = Jumlah siswa yang tuntas
 N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 3.9 Kriteria Aktivitas

Tingkat Akifitas	Keterangan
86%-100%	Sangat Baik
71%-85%	Baik
56%-70%	Cukup
0%-55%	Kurang

(Sumber: Amrina, 2022, h. 155)

3.9 Uji Persyaratan Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar, baik *pretest* maupun *posttest*, memiliki distribusi normal atau tidak. Pemeriksaan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS 31 untuk Windows.

Kriteria dalam mengambil keputusan untuk uji normalitas menurut Nuryadi dkk. (2017, h. 110) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$, maka data tersebut memiliki distribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) $< 0,05$, berarti data tidak memiliki distribusi normal.

3.9.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa sebelumnya *pretest* dan setelahnya *posttest*. Karena data berasal dari subjek yang sama, maka dilakukan uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS 31 untuk Windows.

Menurut Celiana (2022, h. 44), kriteria untuk mengambil keputusan dalam uji *Paired Sample t-Test* adalah sebagai berikut:

Adapun jadwal penelitian yang telah di laksanakan oleh peneliti tertera didalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.10 Jadwal Penelitian

[illegible]

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui tes keterampilan yang diberikan sebelum *pretest* dan sesudah perlakuan *posttest*. Instrumen yang digunakan berupa tes keterampilan praktik yang telah melalui tahap uji coba instrumen, meliputi uji validitas dan uji reliabilitas untuk menjamin ketepatan dan kekonsistenan data yang diperoleh.

4.1.1 Analisis Data Penelitian

A. Data Hasil *Pretest*

Data hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh dari 33 siswa kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari. *Pretest* diberikan sebelum adanya perlakuan pemberian bahan ajar dan media *recycle*, sedangkan *posttest* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui seberapa meningkatnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tes keterampilan yang dilakukan pada tahap *pretest*, diperoleh gambaran distribusi nilai yaitu:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest*

No	Responden	Total	Nilai	Keterangan
1	KH	8	50	Kurang
2	RB	10	63	Cukup
3	AZ	5	31	Kurang
4	ND	9	56	Cukup
5	AM	8	50	Kurang
6	NL	6	38	Kurang
7	FT	9	56	Cukup

No	Responden	Total	Nilai	Keterangan
8	ZL	6	38	Kurang
9	FZ	7	44	Kurang
10	KN	10	63	Cukup
11	MF	8	50	Kurang
12	NS	8	50	Kurang
13	KM	9	56	Cukup
14	AK	5	31	Kurang
15	FN	10	63	Cukup
16	FI	4	25	Kurang
17	AD	9	56	Cukup
18	RZ	6	38	Kurang
19	BA	4	25	Kurang
20	GH	7	44	Kurang
21	NB	5	31	Kurang
22	HT	8	50	Kurang
23	NW	4	25	Kurang
24	KR	7	44	Kurang
25	BQ	6	38	Kurang
26	AS	5	31	Kurang
27	DV	7	44	Kurang
28	ZA	8	50	Kurang
29	SQ	7	44	Kurang
30	AF	6	38	Kurang
31	AU	7	44	Kurang
32	AV	7	44	Kurang
33	NR	5	31	Kurang
Jumlah			1437,5	
Rata-rata			43,56	Kurang

Berdasarkan Tabel 4.3, bahwa hasil belajar siswa pada *pretest* masih tergolong rendah. Dari 33 siswa yang mengikuti *pretest*, mayoritas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Secara lebih rinci, gambaran hasil *pretest* adalah sebagai berikut:

1. Siswa berada pada kategori cukup hanya berjumlah 7 orang.
2. Siswa berada pada kategori kurang belum mencapai ketuntasan berjumlah 26 orang.
3. Total nilai keseluruhan siswa pada tahap *pretest* adalah 1437,5.
4. Nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 43,56.

Berdasarkan data tersebut, bahwa tidak ada satu pun siswa yang mampu mencapai kategori baik maupun sangat baik pada tes awal. Hal ini dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam mempraktikkan pola ritmis sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *recycle* masih tergolong sangat rendah.

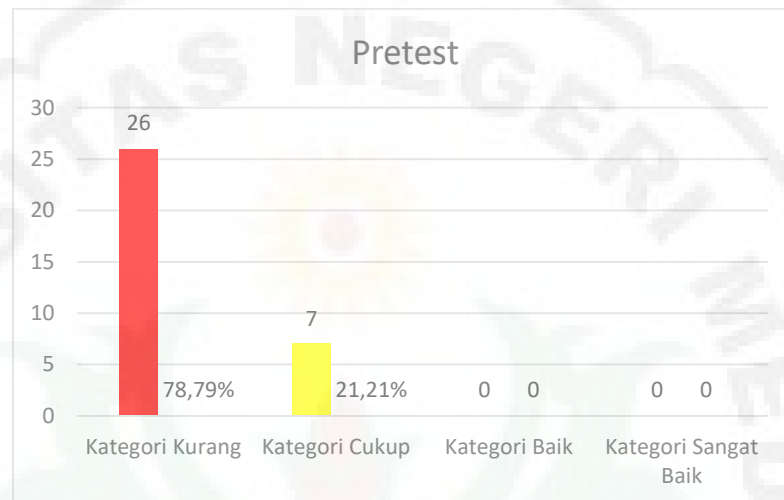
Tabel 4.2 Kategori Ketuntasan Pretest

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	Kategori Sangat Baik	0	0
2	Kategori Baik	0	0
3	Kategori Cukup	7	21,21%
4	Kategori Kurang	26	78,79%
Jumlah		33	100%

Berdasarkan Tabel 4.4, data *pretest* dikelompokkan kedalam kategori ketuntasan belajar siswa, yaitu kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Persentase dihitung menggunakan rumus $P = \frac{X}{N} \times 100\%$ maka untuk siswa yang masuk kategori cukup yaitu 7 siswa dengan perhitungan

$\frac{7}{33} \times 100\% = 21,21\%$, sedangkan siswa yang masuk kategori kurang 26

siswa dengan perhitungan persentase $\frac{26}{33} \times 100\% = 78,79\%$.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar *Pretest*

Berdasarkan grafik di atas, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada tahap awal masih rendah dan belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan perbaikan dengan menerapkan media pembelajaran instrumen *recycle* untuk mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa pada tahap selanjutnya.

B. Data Hasil Posttest

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media instrumen *recycle*, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar keterampilan.

Tabel 4.3 Hasil *Posttest*

No	Responden	Total	Nilai	Keterangan
1	KH	12	75	Baik
2	RB	12	75	Baik
3	AZ	13	81	Baik
4	ND	16	100	Sangat Baik

No	Responden	Total	Nilai	Keterangan
5	AM	12	75	Baik
6	NL	9	56	Cukup
7	FT	16	100	Sangat Baik
8	ZL	10	63	Cukup
9	FZ	12	75	Baik
10	KN	16	100	Sangat Baik
11	MF	12	75	Baik
12	NS	13	81	Baik
13	KM	10	63	Cukup
14	AK	9	56	Cukup
15	FN	14	88	Sangat Baik
16	FI	9	56	Cukup
17	AD	16	100	Sangat Baik
18	RZ	13	81	Baik
19	BA	13	81	Baik
20	GH	11	69	Cukup
21	NB	13	81	Baik
22	HT	16	100	Baik
23	NW	12	75	Sangat Baik
24	KR	11	69	Cukup
25	BQ	11	69	Cukup
26	AS	10	63	Cukup
27	DV	10	63	Cukup
28	ZA	11	69	Cukup
29	SQ	13	81	Baik
30	AF	13	81	Baik
31	AU	11	69	Cukup
32	AV	12	75	Baik
33	NR	11	69	Cukup
Jumlah			2512,5	
Rata-rata			76,14	Baik

Berdasarkan Tabel 4.5 bahwa, hasil belajar siswa yang diberikan *posttest* sudah banyak yang tuntas. Hal ini dilihat dari perolehan data menunjukkan nilai dalam kategori sangat baik yaitu 6 siswa kategori baik 14 siswa kategori cukup 13 siswa dan kategori kurang tidak ada. Jadi dari 33 siswa yang diberikan tes akhir yang mendapat ≥ 70 yaitu 21 siswa. Hal

ini bahwa kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan sudah memiliki perubahan.

Tabel 4.4 Kategori Ketuntasan *Posttest*

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	Kategori Sangat Baik	6	18,18%
2	Kategori Baik	14	42,42%
3	Kategori Cukup	13	39,39%
4	Kategori Kurang	0	0
Jumlah		33	100%

Berdasarkan Tabel 4.6 Persentase dihitung menggunakan rumus

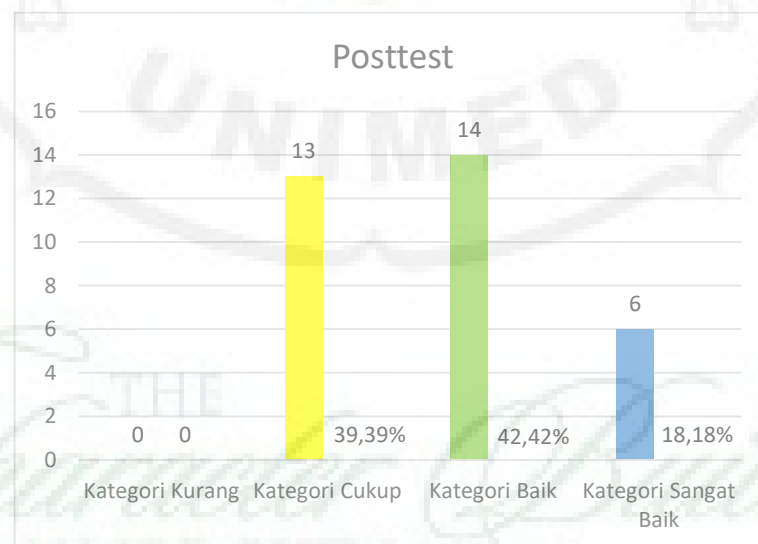
$P = \frac{x}{N} \times 100\%$ maka untuk siswa yang masuk kategori cukup yaitu 13

siswa dengan perhitungan $\frac{13}{33} \times 100\% = 39,39\%$, siswa yang masuk

kategori baik 14 siswa dengan perhitungan persentase $\frac{14}{33} \times 100\% =$

42,42% dan siswa dalam kategori sangat baik 6 siswa dengan perhitungan

$\frac{6}{33} \times 100\% = 18,18\%$



Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar *Posttest*

Berdasarkan hasil grafik di atas, menunjukkan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran instrumen *recycle* telah mengalami peningkatan yang signifikan. Seluruh siswa 100%

minimal telah mencapai kategori cukup, dengan mayoritas siswa berada pada kategori baik dan sangat baik.

4.1.2 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa ($n=33$), maka uji normalitas yang dipergunakan adalah uji Shapiro-Wilk. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.113	33	.200*	0.948	33	0.116
Posttest	0.125	33	.200*	0.946	33	0.103

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.7, diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest* sebesar 0,116 dan untuk *posttest* sebesar 0,103. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa total skor *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Maka dari itu, terpenuhinya normalitas ini, sehingga analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik yaitu *Paired Sample t-Test*.

B. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah tentang pengaruh penggunaan media instrumen *recycle* terhadap hasil belajar siswa

kelas V. Karena data berdistribusi normal dan berasal dari sampel yang berpasangan *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama, maka dipergunakan uji *Paired Sample t-Test*. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test										
Paired Differences									Significance	
									One-Side d p	Two - Side d p
									One-Side d p	Two - Side d p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df		
					Lower	Upper				
P a i r 1	Pre test	-	1.867	0.32	-	-	-	32	0.00	0.00
	-	5.12		5	5.78	4.45	15.7		0	0
	Pos test	1			3	9	59			

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* pada Tabel 4.9, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, dengan itu sesuai kriteria pengambilan keputusan, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran instrumen *recycle* terbukti secara ilmiah efektif dalam meningkatkan hasil belajar pola ritmis siswa kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media instrumen *recycle* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pola ritmis di SD Negeri 107415 Tanjung Sari. Setelah menganalisis data yang ada, ditemukan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif yang cukup besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan awal siswa diukur melalui pretest dan menunjukkan kategori yang masih rendah. Namun, setelah siswa belajar menggunakan instrumen *recycle* hasil belajarnya meningkat cukup. Ini menunjukkan bahwa belajar dengan cara langsung mempraktikkan materi melalui media konkret bisa membantu siswa lebih memahami dan menerapkan pola ritmis dengan lebih baik.

Pada hasil uji hipotesis *Paired Sample t-Test* menunjukkan angka signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif dapat diterima. Oleh karena itu, perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan metode tersebut bukan terjadi secara acak, tetapi disebabkan oleh penggunaan media instrumen *recycle* dalam proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan pendapat Sabrina dkk. (2025, h. 371) yang menyebutkan bahwa hasil belajar tidak hanya terkait dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif serta psikomotorik. Dalam belajar seni musik, terutama pada materi tentang pola ritmis, aspek psikomotorik sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan bergerak, koordinasi tubuh, serta kemampuan siswa dalam menghasilkan suara secara tepat.

Menurut Winingsih dkk. (2020, h. 15), keterampilan psikomotorik bisa berkembang dengan terus melatih, sehingga peningkatannya bisa terlihat dari

ketepatan, kecepatan, teknik, dan cara siswa dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam penelitian ini, perkembangan tersebut terlihat dari beberapa indikator berikut:

- 1) Kemampuan siswa dalam mengikuti dan menirukan pola ritmis dengan tepat dan konsisten sesuai contoh disebut ketepatan pola.
- 2) Kemampuan untuk menjaga kestabilan tempo saat memainkan pola adalah ketepatan tempo dan ketukan.
- 3) Teknik bermain, yaitu kemampuan untuk menghasilkan suara dengan cara yang tepat menggunakan instrumen yang terbuat dari bahan bekas.
- 4) Kelancaran dapat dilihat dari kemampuan untuk memainkan pola secara berurutan tanpa terjadi interupsi.

Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh tingkat keaktifan siswa selama proses belajar. Andryannisa dkk. (2023, h. 1171) mengatakan bahwa hasil belajar siswa sangat tergantung pada seberapa aktif mereka terlibat dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan media yang terbuat dari bahan bekas berhasil memicu rasa penasaran, semangat, dan keterlibatan siswa secara langsung. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Hikmah dkk. (2022) yang menyebutkan bahwa alat musik yang menggunakan bahan dari lingkungan sekitar dapat membantu siswa lebih memahami konsep ritmik. Menggunakan bahan bekas sebagai media pembelajaran bukan hanya cara yang inovatif dan ramah lingkungan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna (Hasibuan dkk., 2025, h. 350).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang penggunaan media instrumen *recycle* terhadap hasil belajar pola ritmis siswa kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan, tergolong kurang baik. Nilai rata-ratanya adalah 43,56, di mana sebanyak 78,79% siswa berada dalam kategori kurang dan tidak ada siswa yang mencapai standar ketuntasan.
- 2) Setelah diberikan perlakuan, hasil belajar siswa pada tes akhir *posttest* meningkat secara signifikan. Nilai rata-rata naik menjadi 76,14, di mana 21 siswa (63,63%) sudah mencapai ketuntasan belajar dan tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori kurang.
- 3) Uji hipotesis dengan *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup besar antara hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan.
- 4) Menggunakan media instrumen *recycle* terbukti membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar musik, terutama pada materi pola irama.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, seperti media berbasis daur ulang, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Secara praktis, penggunaan media instrumen *recycle* dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi keterbatasan sarana pembelajaran, khususnya pada pembelajaran seni musik.
3. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti dapat memberikan beberapa saran yaitu:

- 1) Bagi Guru: Disarankan menggunakan media yang berbasis lingkungan atau alat daur ulang sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang kreatif, murah, dan menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam praktik musik.
- 2) Bagi Sekolah diharapkan terus mendukung kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dengan memberikan kesempatan untuk berinovasi, sehingga bisa menciptakan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. S., Lodra, I. N., & Martadi, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Daur Ulang Limbah Plastik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jikap PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 301. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20532>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 11716-11730.
- Amrina, Z. (2022). *Evaluasi Pendidikan*. Padang: LPPM Universitas Bung Hatta.
- Azhari, P., Azhari, M., & Munthe, H. (2025). Penerapan Pendekatan Kontekstual Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies*, 95-114.
- Celiana, V. B. (2022). Efektifitas Metode STAD Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Rasa Tanggung Jawab Pembelaaran PAK Siswa Kelas V SD Kebon Dalem Semarang. 40-50.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Jawa Tengah. -, 99-108.
- Fajar, N. S., Afriadi, P., Winara, Purnomo, T. W., & Aulia, S. M. (2025). Pengembangan Media Pembeajaran Berbasis Powtoon Pada Pelajaran Seni Rupa di Kelas IV SDS Panca Budi Medan . *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 243-253.
- Faslia. (2021). Penggunaan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1834 - 1839.
- Fathonah, S., & Naemah, Z. (2022). Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7209 - 7219.
- Firdaus, H., & Ramadhan, A. I. (2022, Mei Senin). *Sering Dilakukan, Ini 3 Kelebihan dan Kekurangan dari Kegiatan Daur Ulang!* Retrieved from yoursay.suara.com: <https://yoursay.suara.com/news/2022/05/09/194447/sering-dilakukan-ini-3-kelebihan-dan-kekurangan-dari-kegiatan-daur-ulang>
- Hutasoit, S. N., Mailani, E., Tamba, R., Ananda, L. J., & Afriadi, P. (2025). Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan PPT Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Primed*, 727-735.

- Hasibuan, W. A. (2025). Efektifitas Media Pembelajaran Mozaik Berbasis Potongan Limbah Kertas Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas IV SD Negeri 200512 Salambue T.A 2024/2025. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 348-352.
- Lubis, S. (2021). Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *Jurnal Literasiologi*, 95-105.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., BP, A. R., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan. *Kajian Pendidikan Islam*, 1-8.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Purba, P. B., Simanihuruk, L., Zainuddin, Tambunan, H. P., & Afriadi, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 023971 Binjai Barat. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 492-506.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. *Badan Penerbit UNM*. Diakses <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Ratno, P., Damanik, S., & Amansyah. (2016). Pemanfaatan Barang Daur Ulang Untuk Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(1), 17.
- Rishayati, N. euis. (2022). Pemanfaatan Limbah Menjadi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Potensi Guru Melalui Bimbingan Dan Pendampingan Kepala Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 1(2), 78–87. <https://doi.org/10.56916/jipi.v1i2.182>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Education*, 1-11.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 122-122.
- Sabrina, N. A., Rozi, F., Zainuddin, Gandamana, A., & Afriadi, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 104213. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 368-378.
- Salim, A. (2010). Adaptasi Pola Ritme Dangdut pada Ansambel Perkusi. *Resital*, 106-123.
- Siregar, F. Z., Aulia, S. M., Afriadi, P., & Sembiring, M. M. (2025). *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (Jipdas) Pengaruh Media Pembelajaran Pop – Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Seni Tari Tradisional Kelas V SD*

Swasta Pelangi Medan Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (Jipdas). 5(3), 3166–3183.

Subitmele, S. E. (2023). *10 Alat Musik Sederhana dari Barang Bekas, Kaleng*

Hingga Bambu. Liputan6.Com.<https://www.liputan6.com/hot/read/5260511/10-alat-musik-sederhana-dari-barang-bekas-kaleng-hingga-bambu>

Susianti, O. M. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9(1), 18–30.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Kairunnisa, Lestari, S. P., . . . Nrcayati, S. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: CV. Since Techno Direct.

Winingsih, L. H., Hariyanti, E., & Sari, L. S. (2020). *Pengutan Ranah Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Puslitinjakbud.

Wahyuni, E. S., Titin, T., & Faturrahman, M. A. (2022). Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 67–77. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i2.13773>

Wijayanto, P. W., Febrianti, R., Angraini, S., Mursyidi, Dewi, A., & Angraeni. (2025). *Pembelajaran Efektif*. Pidei: Muhammad Zaini.

Yadnyawati, I. A. (2019). *Evaluasi Pembbelajaran*. Denpasar: UNHI Press.

Yulianti, R., Syukrilla, W. A., Efendi, Febryanti, T. L., Rahayu, D. S., Agung, B. H., Rahmawan, S. (2024). *Metode Penelitian Eksperimen*. Tanjung Morawa: PT. Mifandi Mandiri Digital.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa kelas 5 bu?	33 siswa
2	Kurikulum apakah yang sedang digunakan?	Kurikulum Merdeka
3	Apakah ibu mengajarkan seni musik kepada siswa?	Iya
4	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran seni musik?	Media pembelajarannya hanya buku saja
5	Metode apa yang ibu gunakan saat pembelajaran seni musik?	Metode di sesuaikan dengan materi yang diajarkan biasa yang digunakan ceramah dan tanya jawab
6	Apa saja kendala yang ibu hadapi selama pembelajaran seni musik?	Siswa yang kurang disiplin dan sarana prasarana di sekolah terbatas seperti alat musik
7	Bagaimana hasil belajar siswa selama pembelajaran seni musik?	Karna media pembelajaran yang terbatas alat musik jadi hasil belajarnya kurang dalam pembelajaran seni musik

Lampiran 2 Surat Pengantar Validasi

SURAT PENGANTAR VALIDASI TES

Kepada Yth.
Bapak Anada Leo Virganta, S.Pd., M.Pd.
Dosen FIP Universitas Negeri Medan

Dengan Hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Sri Rahayu
NIM : 1221111031
Prodi Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

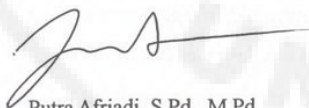
Memohon kepada Bapak untuk bersedia sebagai Validator Tes pada penelitian skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh Media Instrumen *Recycle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pola Ritmis SD Negeri 107415 Tanjung Sari"**

Demikian surat pengantar ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, saya ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing Skripsi

Medan, 8 Januari 2026

Mahasiswa


Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd
NIP. 199212232019031012


Sri Rahayu
NIM. 1221111031

Mengetahui
Ketua Jurusan PPSD/PGSD


Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711142015041003

Lampiran 3 Lembar Penilaian Validasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES

Judul Penelitian : Pengaruh Media Instrumen *Recycle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pola Ritmis SD Negeri 107415 Tanjung Sari

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 107415 Tanjung Sari

Peneliti : Sri Rahayu

Nama Validator : Anada Leo Virganta, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Negeri Medan

Tanggal Validasi : 13 Januari 2026

A. Pengantar

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui Pengaruh Media Instrumen *Recycle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pola Ritmis SD Negeri 107415 Tanjung Sari peneliti memerlukan validasi terhadap tes yang akan digunakan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran yang sangat bermanfaat dalam rangka perbaikan serta peningkatan kualitas. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti mengucapkan terima kasih.

B. Petunjuk

1. Bapak dimohonkan untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom dengan skala penilaian yang telah disediakan.
2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

3. Setelah melakukan penilaian, Bapak mohon untuk mengisi pendapat, kritik maupun saran serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan pada kolom yang disediakan.

C. Lembar Penilaian

Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kesesuaian instrumen tes praktik dengan tujuan pembelajaran				✓	
Kesesuaian instrumen dengan materi pola ritmis					✓
Kejelasan petunjuk pelaksanaan tes praktik					✓
Kejelasan indikator keterampilan yang dinilai				✓	
Kejelasan rubrik penilaian tes praktik					✓
Kesesuaian teknik penilaian dengan bentuk tes praktik					✓
Kesesuaian instrumen dengan karakteristik siswa kelas V					✓
Jumlah	Hasil				
Rata – Rata = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$	82,5				

Skor maksimal = 40

Kritik dan Saran:

Instrumen layak digunakan

Kriteria:

Persentase	Kriteria
0-20%	Sangat Tidak Layak
21-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

Kesimpulan:

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, lembar tes dinyatakan: *)

- ① Layak diuji coba tanpa revisi
2. Layak diuji coba dengan revisi
3. Tidak layak diuji coba

*) Ligkari salah satu

Medan, 14 Januari 2026

Validator



Anada Leo Virganta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198808202019031013

Lampiran 4 Uji Validitas

No	RESPONDEN	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4
1	KH	2	2	2	4
2	RB	2	2	3	3
3	AZ	1	1	2	3
4	ND	2	2	2	3
5	AM	2	2	2	3
6	NL	1	1	1	2
7	FT	2	2	2	3
8	ZL	1	1	1	2
9	FZ	1	1	1	2
10	KN	2	2	3	4
11	MF	2	2	2	3
12	NS	2	2	3	3
13	KM	2	2	2	2
14	AK	1	1	2	3
15	FN	2	2	2	3
16	FI	1	1	1	2
17	AD	2	2	3	4
18	RZ	1	1	2	3
19	BA	1	1	1	2
20	GH	2	2	2	3
21	NB	1	1	1	2
22	HT	2	2	2	4
23	NW	1	1	1	1
24	KR	2	2	3	4
25	BQ	1	1	1	2
26	AS	1	1	1	1
27	DV	1	1	2	3
28	ZA	2	2	3	4
29	SQ	2	2	2	3
30	AF	1	1	1	4
31	AU	2	2	3	4
32	AV	2	2	3	4
33	NR	1	1	1	3
R hitung		0.900732	0.900732	0.923519	0.863537
R tabel		0,344	0,344	0,344	0,344
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid

Instrumen Lembar Penilaian

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas siswa pada tempat yang telah disediakan
2. Isilah keterangan waktu pelaksanaan observasi
3. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Nama Siswa: <i>Nawin</i>	Kegiatan: Tes Validasi
Hari/Tanggal: <i>Senin, 10 Januari</i>	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu memainkan pola ritmis sesuai dengan contoh	✓			
2	Siswa mampu menjaga tempo dan ketukan dengan tepat	✓			
3	Siswa menggunakan teknik memainkan yang benar (tepuk tangan/instrumen)	✓			
4	Siswa memainkan pola ritmis dengan lancar tanpa ragu			✓	

Lampiran 5 Uji Reliabilitas

No	RESPONDEN	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	TOTAL
1	KH	2	2	2	4	10
2	RB	2	2	3	3	10
3	AZ	1	1	2	3	7
4	ND	2	2	2	3	9
5	AM	2	2	2	3	9
6	NL	1	1	1	2	5
7	FT	2	2	2	3	9
8	ZL	1	1	1	2	5
9	FZ	1	1	1	2	5
10	KN	2	2	3	4	11
11	MF	2	2	2	3	9
12	NS	2	2	3	3	10
13	KM	2	2	2	2	8
14	AK	1	1	2	3	7
15	FN	2	2	2	3	9
16	FI	1	1	1	2	5
17	AD	2	2	3	4	11
18	RZ	1	1	2	3	7
19	BA	1	1	1	2	5
20	GH	2	2	2	3	9
21	NB	1	1	1	2	5
22	HT	2	2	2	4	10
23	NW	1	1	1	1	4
24	KR	2	2	3	4	11
25	BQ	1	1	1	2	5
26	AS	1	1	1	1	4
27	DV	1	1	2	3	7
28	ZA	2	2	3	4	11
29	SQ	2	2	2	3	9
30	AF	1	1	1	4	7
31	AU	2	2	3	4	11
32	AV	2	2	3	4	11
33	NR	1	1	1	3	6
σ^2		0.255682	0.255682	0.585227	0.772727	5.647727
K		4				
K-1		3				
$\sum \sigma^2$		1,070				
σ^2		3,740				
(K / k-1)		1,333				
$1 - (\sum \sigma^2 / \sigma^2)$		0,343				
Cronbach Alpha		0,892				

Lampiran 6 Pretest dan Posttest

Pada pretest memainkan pola menggunakan tepuk tangan sedangkan pada posttest memainkan pola menggunakan instrumen *recycle*.

Tes Keterampilan

Petunjuk:

Siswa diminta memainkan pola ritmis sederhana!

Partitur Lagu "Cublak-Cublak Suweng" Dalam Not Balok

"Cublak-Cublak Suweng"

Lagu Daerah Jawa Timur



The musical score is written in 4/4 time and consists of four staves. The lyrics are in Indonesian and correspond to the notes on the staff.

Staff 1: Cu blak cu blak su weng su weng e teng ke le

Staff 2: ter Mam bu ke tun dung gu del Pak em pong le ra le

Staff 3: re so po nggu yu nde lek' a ke sir sir pong de le ko

Staff 4: pong sir sir pong de le ko pong

Rubrik Penilaian

No	Indikator	Pernyataan	Skor			
			Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Ketepatan Pola Ritmis	Siswa mampu memainkan pola ritmis sesuai dengan contoh tanpa kesalahan	Apabila pola ritmis yang dimainkan tidak sesuai dengan contoh dan tidak beraturan	Apabila pola ritmis yang dimainkan sebagian sesuai dengan contoh, namun masih terdapat beberapa kesalahan	Apabila pola ritmis yang dimainkan hampir seluruhnya sesuai dengan contoh dengan sedikit kesalahan	Apabila pola ritmis yang dimainkan sepenuhnya sesuai dengan contoh tanpa kesalahan
2	Ketepatan Tempo dan Ketukan	Siswa mampu menjaga tempo dan ketukan secara konsisten selama permainan	Apabila tempo dan ketukan tidak sesuai dan sering berubah-ubah	Apabila tempo dan ketukan sesuai, tetapi belum konsisten di beberapa bagian	Apabila tempo dan ketukan sesuai dan cukup konsisten selama permainan	Apabila tempo dan ketukan sesuai serta konsisten dari awal hingga akhir
3	Teknik Memainkan	Siswa menggunakan teknik memainkan pola dengan benar	Apabila teknik memainkan pola tidak tepat dan belum	Apabila teknik memainkan pola kurang tepat dan	Apabila teknik memainkan pola sudah tepat meskipun	Apabila teknik memainkan pola sudah tepat, benar, dan

			dikuasai	belum konsisten	masih terdapat kekurangan kecil	dikuasai dengan baik
4	Kelancaran	Siswa memainkan pola ritmis tanpa terputus/ragu.	Apabila permainan sering berhenti total dan tidak selesai.	Apabila permainan tersendat-sendat (terbata-bata) di banyak bagian.	Apabila permainan lancar, hanya terdapat 1-2 kali keraguan atau jeda singkat.	Apabila permainan mengalir sangat lancar dari awal hingga akhir.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Ketepatan Pola Ritmis	Kesesuaian pola ritmis dengan contoh	1	1
2	Tempo dan Ketukan	Konsistensi tempo dan ketukan	2	1
3	Teknik Memainkan	Ketepatan teknik memainkan pola	3	1
4	Kelancaran	Kesinambungan permainan tanpa jeda	4	1
Jumlah				4 Item

Instrumen Lembar Penilaian

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas siswa pada tempat yang telah disediakan
2. Isilah keterangan waktu pelaksanaan observasi
3. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Nama Siswa:	Kegiatan: Pretest/Posttest
Hari/Tanggal:	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu memainkan pola ritmis sesuai dengan contoh				
2	Siswa mampu menjaga tempo dan ketukan dengan tepat				
3	Siswa menggunakan teknik memainkan yang benar (tepuk tangan/instrumen)				
4	Siswa memainkan pola ritmis dengan lancar tanpa ragu				

Lampiran 7 Modul Ajar

MODUL AJAR

Informasi Umum

Guru: Sri Rahayu	Mata Pelajaran: Seni Budaya dan Prakarya (Seni Musik)	Fase: C Kelas: 5	JumlahJP: 1 (2 x 35 mnt)	Materi Pokok: Pola Ritmis
----------------------------	--	-----------------------------------	---	--

Kompetensi Awal	Peserta didik telah mengenal bunyi dan ketukan sederhana melalui tepukan tangan.		
Profil Pelajar Pancasila	Dimensi	Elemen/Sub elemen	
	Mandiri	Peserta didik berlatih memainkan instrumen secara mandiri	
	Kreatif	Peserta didik mengeksplorasi bunyi dari instrumen <i>recycle</i>	
	Gotong Royong	Peserta didik bekerja sama dalam kelompok	
Sarana dan Prasarana	Sarana: Instrumen <i>Recycle</i> Prasarana: Ruang kelas V		
Target Peserta Didik		Lambat Belajar	
	√	Reguler	
		Cepat Belajar	

Komponen Inti

Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio.
-----------------------------	--

Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik dapat memainkan pola ritmis sederhana menggunakan instrumen <i>recycle</i> sesuai ketukan dengan tepat. 2. Peserta didik dapat menyesuaikan tempo cepat dan lambat dalam memainkan pola ritmis secara konsisten. 3. Peserta didik dapat menerapkan teknik memainkan instrumen <i>recycle</i> dengan benar.				
Pemahaman Bermakna					
<i>Pedagogy</i>	Pert ke-	Pendekatan	Model	Metode	
	1	Saintifik	Think Pair Share	Ceramah interaktif, demonstrasi, dan penugasan	
	2	Saintifik	Think Pair Share	Ceramah interaktif, demonstrasi, dan penugasan	
Langkah Pembelajaran					
Pertemuan 1	Pertanyaan Pemantik: (apersepsi) Apa yang terjadi jika kita menepuk tangan terlalu cepat atau terlalu lambat?				
	Kegiatan Pembuka 1. Peserta didik memberi salam kepada guru dan melakukan doa bersama. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didiknya. 3. Guru mengajak siswa menepuk ketukan sederhana (1–2–3–4). 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				

	Kegiatan Inti Fase 1: Berfikir Mandiri 1. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan memahami materi. 2. Peserta didik mengamati demonstrasi guru memainkan pola ritmis menggunakan instrumen <i>recycle</i>. 3. Peserta didik diminta memikirkan perbedaan bunyi ketika tempo dimainkan lambat dan cepat. Fase 2: Berpasangan 1. Peserta didik berdiskusi mengerjakan LKPD 2. Peserta didik mempraktikkan pola ritmis menggunakan instrumen <i>recycle</i> sesuai petunjuk LKPD Fase 3: Share 1. Kelompok mempresentasikan hasil LKPD dan permainan pola ritmis. 2. Kelompok lain memberikan tanggapan. 3. Peserta didik mendengarkan guru saat memberi penguatan.
	Kegiatan Penutup 1. Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada peserta didik 3. Peserta didik dan guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Pertemuan 2	Pertanyaan Pemantik: (apersepsi) Menurut kalian, mengapa kerja sama penting saat memainkan musik bersama? Kegiatan Pembuka 1. Peserta didik memberi salam kepada guru dan

	melakukan doa bersama. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didiknya. 3. Guru mengulas singkat materi pertemuan sebelumnya.
	Kegiatan Inti Fase 1: Berpikir Mandiri 1. Peserta didik mendengarkan dan memahami saat guru menjelaskan pengertian pola ritmis, ketukan, dan tempo. 2. Peserta didik mengamati demonstrasi guru memainkan pola ritmis menggunakan instrumen <i>recycle</i>. 3. Peserta didik diminta memikirkan perbedaan bunyi ketika tempo dimainkan lambat dan cepat. Fase 2: Berpasangan 1. Peserta didik berdiskusi mengerjakan LKPD 2. Peserta didik mempraktikkan pola ritmis menggunakan instrumen <i>recycle</i> sesuai petunjuk LKPD Fase 3: Share 1. Kelompok mempresentasikan hasil LKPD dan permainan pola ritmis. 2. Kelompok lain memberikan tanggapan. 3. Peserta didik mendengarkan guru saat memberi penguatan.
	Kegiatan Penutup 1) Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2) Guru memberikan refleksi dan motivasi kepada siswa. 3) Peserta didik dan guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Siswa	Refleksi Guru
Apa yang kamu pelajari hari ini?	Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan	Remedial
Peserta didik diminta mencoba membuat variasi pola ritmis sederhana dengan tempo berbeda.	Peserta didik diberikan pendampingan khusus untuk memainkan ketukan dasar secara perlahan dan berulang.

Daftar Pustaka

Zulhidayat, I., & Pamei, D. J. (2021). *Buku Seni Musik*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

Mengetahui,

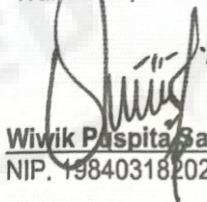
Peneliti



Sri Rahayu
NIM.1221111031

Guru Kelas V

Wali Kelas,



Wivik Puspita Sari, S.Pd
NIP. 198403182022212010

THE
Character Building
UNIVERSITY

Bahan Ajar

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio.

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat memainkan pola ritmis sederhana menggunakan instrumen *recycle* sesuai ketukan dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyesuaikan tempo cepat dan lambat dalam memainkan pola ritmis secara konsisten.
3. Peserta didik dapat menerapkan teknik memainkan instrumen *recycle* dengan benar.

A. Pengertian Pola Ritmis

Pola Irama adalah satuan ritmis yang dimainkan secara berulang-ulang. Pola ritmis adalah susunan bunyi dan diam yang teratur dalam satuan waktu tertentu. Pola ritmis berhubungan dengan ketukan, tempo, dan irama yang dihasilkan dari bunyi alat musik atau tepukan. Dalam musik, pola ritmis berfungsi untuk mengatur panjang–pendek dan kuat–lemahnya bunyi.

B. Unsur-unsur Pola Ritmis

1. Ketukan adalah denyut dasar yang menjadi pedoman dalam bermain musik.
2. Tempo menunjukkan cepat atau lambatnya suatu lagu atau irama.
3. Durasi adalah lama bunyi atau diam dalam sebuah pola ritmis.
4. Birama adalah pengelompokan ketukan yang berulang secara teratur.

C. Contoh Pola Ritmis



D. Tanda Istirahat

Tanda Istirahat Atau Tanda Diam Adalah Tanda Yang Menunjukkan Bahwa Not Tidak Dimainkan Pada Ketukan Dimana Tanda Tersebut Berada. Tanda Istirahat Mempunyai Durasi Atau Nilai Yang Berbeda-Beda Sesuai Dengan Bentuknya Sama Halnya Seperti Not Balok. Pada Kegiatan Belajar Ini Dikenalkan Pula Tanda-Tanda Istirahat, Yakni:

Tanda Istirahat $\frac{1}{2}$ (1 Ketuk) Dan Tanda Istirahat $\frac{1}{8}$ ($\frac{1}{2}$ Ketuk) Dengan Bentuk Sebagai Berikut:

Tanda Istirahat $\frac{1}{4}$ Dengan Nilai 1 Ketuk 

Tanda Istirahat $\frac{1}{8}$ Dengan Nilai $\frac{1}{2}$ Ketuk 

Contoh Pola Irama Dengan Tanda Istirahat:



Lembar Kerja Peserta Didik

Pertemuan 1

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio.

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat memainkan pola ritmis sederhana menggunakan instrumen *recycle* sesuai ketukan dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyesuaikan tempo cepat dan lambat dalam memainkan pola ritmis secara konsisten.
3. Peserta didik dapat menerapkan teknik memainkan instrumen *recycle* dengan benar.

Petunjuk:

1. Siswa A sebagai penjaga ketukan (menghitung 1–2–3–4 atau menepuk tangan).
2. Siswa B sebagai pemain instrumen *recycle*.
3. Perhatikan contoh pola ritmis yang diberikan guru.
4. Mainkan pola sesuai urutan tanda bunyi instrumen saat terdapat not dan diam saat terdapat tanda istirahat.
5. Setelah selesai, tukar peran antara Siswa A dan Siswa B.
6. Tampilkan salah satu pola di depan kelas.

Pola 1



Pola 2



Lembar Kerja Peserta Didik

Pertemuan 2

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengenali dan memberi kesan atas praktik bermusik lewat bernyanyi atau bermain alat/media musik baik sendiri maupun bersama-sama dalam bentuk-bentuk yang bisa diacu dan dikomunikasikan secara lebih umum dalam bentuk: lisan, tulisan/gambar, notasi musik, maupun audio.

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat memainkan pola ritmis sederhana menggunakan instrumen *recycle* sesuai ketukan dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menyesuaikan tempo cepat dan lambat dalam memainkan pola ritmis secara konsisten.
3. Peserta didik dapat menerapkan teknik memainkan instrumen *recycle* dengan benar.

Petunjuk:

1. Pahamiilah partitur notasi balok tersebut secara berpasangan.
2. Mainkanlah partitur tersebut sesuai ketukannya.
3. Presentasikan ke depan kelas.



Lampiran 8 Data Pretest dan Postest

PRETEST						
No	RESPONDEN	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Total
1	KH	2	2	2	2	8
2	RB	2	2	3	3	10
3	AZ	1	1	1	2	5
4	ND	2	2	2	3	9
5	AM	2	2	1	3	8
6	NL	1	1	1	3	6
7	FT	2	2	2	3	9
8	ZL	1	1	2	2	6
9	FZ	2	1	2	2	7
10	KN	2	2	2	4	10
11	MF	2	1	2	3	8
12	NS	2	2	2	2	8
13	KM	2	2	2	3	9
14	AK	1	1	1	2	5
15	FN	2	2	3	3	10
16	FI	1	1	1	1	4
17	AD	2	2	2	3	9
18	RZ	1	1	2	2	6
19	BA	1	1	1	1	4
20	GH	2	1	2	2	7
21	NB	1	1	1	2	5
22	HT	2	2	2	2	8
23	NW	1	1	1	1	4
24	KR	1	2	2	2	7
25	BQ	1	1	1	3	6
26	AS	1	1	1	2	5
27	DV	1	1	2	3	7
28	ZA	2	2	2	2	8
29	SQ	2	1	2	2	7
30	AF	1	1	1	3	6
31	AU	1	1	1	4	7
32	AV	1	2	2	2	7
33	NR	1	1	1	2	5

Instrumen Lembar Penilaian

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas siswa pada tempat yang telah disediakan
2. Isilah keterangan waktu pelaksanaan observasi
3. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Nama Siswa: <i>Namran</i>	Kegiatan: Pretest
Hari/Tanggal: <i>Kamis 12 Januari</i>	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu memainkan pola ritmis sesuai dengan contoh	✓			
2	Siswa mampu menjaga tempo dan ketukan dengan tepat	✓			
3	Siswa menggunakan teknik memainkan yang benar (tepuk tangan/instrumen)	✓			
4	Siswa memainkan pola ritmis dengan lancar tanpa ragu		✓		

Instrumen Lembar Penilaian

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas siswa pada tempat yang telah disediakan
2. Isilah keterangan waktu pelaksanaan observasi
3. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Nama Siswa: <i>Khalisa</i>	Kegiatan: Pretest
Hari/Tanggal: <i>Kamis / 12 Januari</i>	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu memainkan pola ritmis sesuai dengan contoh		✓		
2	Siswa mampu menjaga tempo dan ketukan dengan tepat		✓		
3	Siswa menggunakan teknik memainkan yang benar (tepuk tangan/instrumen)		✓		
4	Siswa memainkan pola ritmis dengan lancar tanpa ragu		✓		

POSTEST						
No	RESPONDEN	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Total
1	KH	3	3	3	3	12
2	RB	3	2	3	4	12
3	AZ	3	3	3	4	13
4	ND	4	4	4	4	16
5	AM	3	3	3	3	12
6	NL	2	2	2	3	9
7	FT	4	4	4	4	16
8	ZL	2	2	2	4	10
9	FZ	3	3	3	3	12
10	KN	4	4	4	4	16
11	MF	3	3	3	3	12
12	NS	4	3	3	3	13
13	KM	2	2	3	3	10
14	AK	2	2	2	3	9
15	FN	3	3	4	4	14
16	FI	2	2	2	3	9
17	AD	4	4	4	4	16
18	RZ	3	3	3	4	13
19	BA	3	3	3	4	13
20	GH	3	2	3	3	11
21	NB	3	3	3	4	13
22	HT	4	4	4	4	16
23	NW	3	3	3	3	12
24	KR	2	3	3	3	11
25	BQ	2	2	3	4	11
26	AS	2	2	2	4	10
27	DV	2	2	2	4	10
28	ZA	2	2	3	4	11
29	SQ	3	3	3	4	13
30	AF	3	3	3	4	13
31	AU	2	2	3	4	11
32	AV	3	3	3	3	12
33	NR	2	2	3	4	11

Instrumen Lembar Penilaian

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas siswa pada tempat yang telah disediakan
2. Isilah keterangan waktu pelaksanaan observasi
3. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

Nama Siswa: <i>Khalisa</i>	Kegiatan: Posttest
Hari/Tanggal: <i>Senin 16 Januari</i>	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu memainkan pola ritmis sesuai dengan contoh			✓	
2	Siswa mampu menjaga tempo dan ketukan dengan tepat			✓	
3	Siswa menggunakan teknik memainkan yang benar (tepuk tangan/instrumen)			✓	
4	Siswa memainkan pola ritmis dengan lancar tanpa ragu			✓	

Instrumen Lembar Penilaian

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas siswa pada tempat yang telah disediakan
2. Isilah keterangan waktu pelaksanaan observasi
3. Beri tanda centang (✓) sesuai dengan skor yang diperoleh siswa

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Nama Siswa: <i>Nawm.</i>	Kegiatan: Posttest
Hari/Tanggal: <i>Sen / 20 Januari</i>	

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu memainkan pola ritmis sesuai dengan contoh		✓		
2	Siswa mampu menjaga tempo dan ketukan dengan tepat		✓		
3	Siswa menggunakan teknik memainkan yang benar (tepuk tangan/instrumen)			✓	
4	Siswa memainkan pola ritmis dengan lancar tanpa ragu				✓

Lampiran 9 Tabulasi Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan rumus konversi nilai maka tabulasi hasil pretest dan posttest

disajikan berikut:

$$Nilai = \frac{Skor\ Mentah}{Skor\ Maksimum} \times 100$$

1. Perhitungan Pretest No. 1

Skor pretest = 8

Skor maksimum = 16

$$\frac{8}{16} \times 100$$

Nilai Pretest = 50

Kategori: Kurang

2. Perhitungan Posttest No. 1

Skor Posttest = 12

Skor Maksimum = 16

$$\frac{12}{16} \times 100$$

Nilai Posttest = 75

Kategori: Baik

Untuk perhitungan selanjutnya dapat dilakukan seperti tabulasi No. 1 tersebut.

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

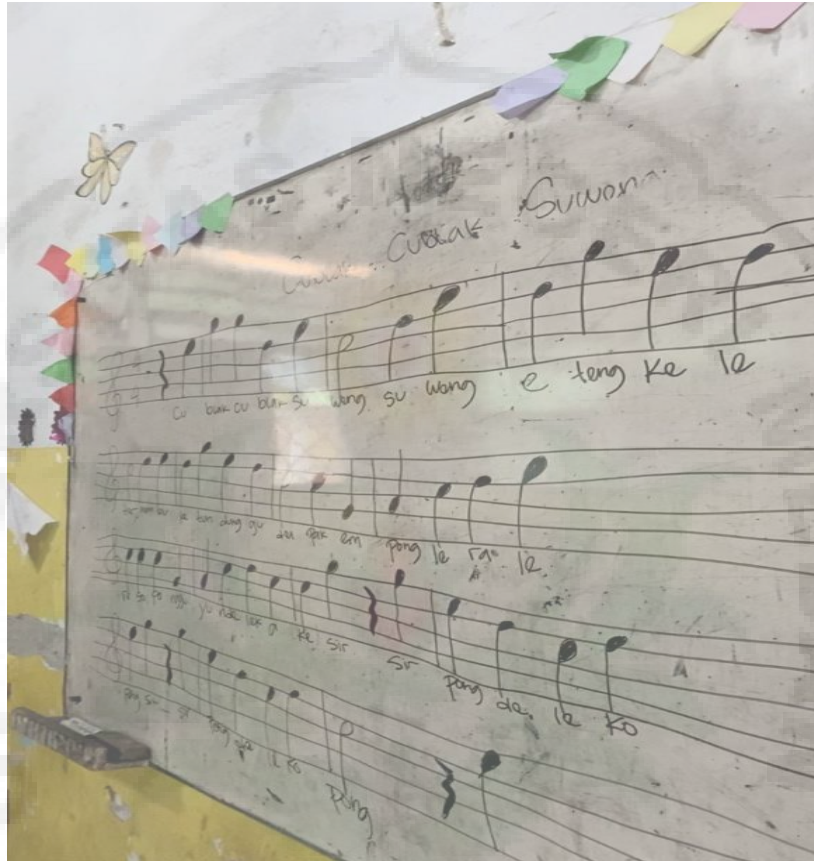
Lokasi Penelitian



Pelaksanaan Pretest



Perlakuan





Pelaksanaan Posttest



Lampiran 11 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Willem Iskandar, Psr V Medan Estate - Kotak Pos 1589 Medan 20221
Telp. (061) 6613365, 6613276, 6618754 Fax. (061) 6614002 - 6613319
Laman: www.unimed.ac.id

Medan, 19 Januari 2026

Nomor : 0214/UN33.11/PP/2026
Lampiran : 1 (satu) berkas Proposal Penelitian
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Yth. Pimpinan SDN 107415
Dusun IV Tanjung Sari
di
Tempat

Dengan hormat, kami memohon bantuan Saudara agar dapat memberikan izin melaksanakan Penelitian di instansi yang Saudara pimpin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : SRI RAHAYU
NIM : 1221111031
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Dosen Pembimbing : Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd.
Judul Penelitian : Pengaruh Media Instrumen Recycle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pola Ritmis SD Negeri 107415 Tanjung Sari

Perlu diketahui bahwa kegiatan ini dilaksanakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penyusunan Skripsi mahasiswa tersebut guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih

a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Silvia Maria Handayani, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP. 198601102008122002

THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 12 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI 107415 TANJUNG SARI
KECAMATAN BATANG KUIS

Dusun IV Gg. Gembira Desa Tanjung Sari Kecamatan Batang Kuis Kode Pos 20372
 email: sdn.107415@yahoo.com

SURAT BALASAN PENELITIAN

Nomor : 421.2 / 005 / 019-BK / 2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jeprin Silaban, S.Pd
 NIP : 19830120 200502 1 004
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPT SPF SD Negeri 107415 Tanjung Sari

Menerangkan bahwa

Nama : Sri Rahayu
 Nim : 1221111031
 Jurusan/ Prodi : PGSD UNIMED

Benar telah melakukan penelitian di UPT SPF SD Negeri 107415 Tanjung Sari pada tanggal 20 Januari 2026 dengan judul penelitian "Pengaruh Media Instrumen Recycle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pola Ritmis SD Negeri 107415 Tanjung Sari".

Demikian surat keterangan ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tanjung Sari, 4 Februari 2026
 Kepala Sekolah
 SDN 107415 Tanjung Sari
Jeprin Silaban, S.Pd
 NIP. 19830120 200502 1 004