

PENGEMBANGAN VIDEO KLIP LAGU SAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

(The Development of Science Song Clip Video in The Learning of Science in Primary School)

Mohamad Jajuli
SD Negeri Kadumerak 1
Jl. Raya Serang Km. 3 Pandeglang
email . mohamad_jajuli@yahoo.co.id
Sholeh Hidayat, Luluk Asmawati
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This research was motivated by the existence of problems about the importance of learning media in the teaching and learning process. But what happens in schools, especially SD Kadumerak 1, is the lack of learning media, so learning tends to only refer to textbooks. The development of this video song clip video needs to be done considering the absence of similar learning media in schools. Even though using audiovisual media such as video clips of science songs, learning will run more fun, effective, and efficient. This study aims to produce a product of video clips of appropriate science songs as a science learning media for fourth grade students of SDN Kadumerak 1 in Karangtanjung sub-district. This research is research and development (R & D). This Development Procedure adapted from the development procedure developed by Borg & Gall with steps namely: 1) preliminary research and information gathering, 2) planning, 3) product design development, 4) initial field trial, 5) revision of trial results initial field, 6) main field trials, 7) revisions to the results of the main field trials, 8) operational field trials, 9) final product improvements, and 10) dissemination and implementation. The test subjects were grade IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan. The subject of the initial field trial consisted of three students. The main field trial subjects consisted of nine students who had not been involved in the initial field trials, and the subjects of the operational field consisted of 32 students. Data collection uses interview guidelines, observation guidelines, assessment sheets for product clips of science songs, teacher response scales, and student response scales. The results of this study are product clips of science songs. The results of expert evaluations show that the video clip product of science songs is appropriate according to material experts, musicians, and media experts and falls into the category of "very good". According to the students' response to their use, the video clips of science songs developed were categorized as "very good". So that it can be concluded that the video clip of the developed song is suitable to be used in the field as a science learning media for fourth grade students of MI / SD.

Keywords: *Science Song Video Clips, Science Learning*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena adanya permasalahan tentang pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun yang terjadi di sekolah-sekolah khususnya SDN Kadumerak 1 adalah kurangnya media pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran cenderung hanya mengacu pada buku teks saja. Pengembangan video klip lagu sains ini perlu dilakukan mengingat belum adanya media pembelajaran serupa yang ada di sekolah-sekolah. Padahal dengan menggunakan media audiovisual seperti video klip lagu sains ini pembelajaran akan berjalan lebih menyenangkan, efektif, dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video klip lagu sains yang layak sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV SDN Kadumerak 1 kecamatan karangtanjung. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur Pengembangan ini mengadaptasi dari prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall dengan langkah-langkah yaitu: 1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan desain produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi hasil uji coba lapangan utama, 8) uji coba lapangan operasional, 9) penyempurnaan produk akhir, dan 10) diseminasi dan implementasi. Subjek uji coba adalah siswa kelas IV SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

Subjek uji coba lapangan awal terdiri dari tiga siswa. Subjek uji coba lapangan utama terdiri dari sembilan siswa yang belum terlibat dalam uji coba lapangan awal, dan subjek uji coba lapangan operasional terdiri dari 32 siswa. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar penilaian produk video klip lagu sains, skala respon guru, dan skala respon siswa. Hasil penelitian ini berupa produk video klip lagu sains. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa produk video klip lagu sains tersebut layak menurut ahli materi, ahli musik, dan ahli media dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Menurut respon siswa terhadap penggunaannya, video klip lagu sains yang dikembangkan masuk kategori “sangat baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video klip lagu sains yang dikembangkan tersebut layak digunakan di lapangan sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas IV MI/SD. Kata Kunci : video klip lagu sains, pembelajaran IPA

Kata Kunci : video klip lagu sains, pembelajaran IPA

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang dilaksanakan untuk membantu pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu. Pembelajaran perlu memperhatikan hubungan edukatif antara guru dan siswa, metode pembelajaran, sarana dan prasarana serta lingkungan atau suasana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu bertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh adanya perubahan pada tingkat pengetahuannya, keterampilan, dan sikapnya.

Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru. Hal ini disebabkan guru merupakan orang yang berhadapan langsung dengan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai perencana sekaligus pelaksana pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas maupun sumber daya yang ada agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang edukatif, interaktif, dan menyenangkan.

Selain kemampuan guru, keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh siswa. Siswa merupakan individu yang unik dan berkembang sesuai tahap perkembangannya. Perkembangan anak meliputi perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama

perkembangan masing-masing siswa pada setiap aspek tidak selalu sama. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru dapat memahami karakteristik siswa sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi akan mengurangi tingkat kebosanan siswa dan akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Karena di SDN Kadumerak 1 ini merupakan sekolah yang masih terus tumbuh dan membangun, jadi perpindahan gedung maupun ruang kelas menyebabkan banyaknya peralatan sekolah dan media pembelajaran yang hilang. Sehingga untuk sementara waktu pembelajaran menggunakan metode ceramah maupun media seadanya. Meskipun segala bentuk pendekatan dalam suatu pembelajaran tetap menggunakan metode ceramah, tetapi siswa akan memahami materi pelajaran jika dikolaborasi dengan metode lain yang membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi jika materi yang disampaikan adalah materi IPA yang lebih banyak mempelajari tentang alam dan makhluk hidup.

Tentunya dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran seharusnya bukan sekedar menempa aspek kognitif saja melainkan juga aspek psikomotorik dan afektif, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran perlu dilakukan dengan berkualitas. Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran. Namun demikian, dalam proses pembelajaran komponen yang masih terbatas adalah media pembelajaran padahal peran media sangat

penting dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap minat dan motivasi siswa. Untuk itu perlu penambahan media pembelajaran baik penciptaan media baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Hal tersebut dilakukan dalam proses pengembangan media. Menurut Borg and Gall dalam Zainal Arifin, *research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate education products*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu. Proses validasi dilakukan untuk menghasilkan produk pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN kadumerak 1 Karangtanjung pandeglang ditemukan bahwa media pembelajaran yang dimiliki masih kurang dan terbatas. Terlebih untuk mata pelajaran IPA, media yang ada hanya berupa gambar, poster dan pra karya dari anak. Keberadaan media pembelajaran ini tentu sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi terlebih untuk materi IPA. Apalagi sekolah ini terletak di tengah perkotaan yang sangat sulit ketika harus mencari alam luas sebagai media pembelajaran alam. Seringnya perubahan tatanan gedung juga menjadi penyebab utama kenapa media pembelajaran yang ada di sekolah ini sangat minim. Hal tersebut karena media pembelajaran yang sudah ada akan hilang ketika kelas harus selalu berpindah.

Sekolah sebenarnya telah memiliki beberapa laptop, LCD dan *sound system* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Namun alat tersebut belum dimanfaatkan sepenuhnya, khususnya dalam proses pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena belum adanya bahan ajar atau media untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Padahal jika ditinjau dari kompetensi guru terkait dengan penguasaan teknologi, mereka sudah mumpuni jika menggunakan media atau alat tersebut sebagai penunjang pembelajaran. Jika melihat begitu pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, maka guru harus didorong untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pembelajaran sangatlah bermacam, diantaranya adalah media lagu dan video.

Penggunaan media lagu pada proses pembelajaran misalnya, terbukti mampu

meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam menerima pelajaran. Hasil penelitian telah memperlihatkan hal tersebut, yakni alunan lagu akan menghilangkan rasa tegang, membuat suasana menjadi lebih menyenangkan sehingga tidak menghambat dalam menerima pelajaran.

Melalui wawancara dengan beberapa siswa perempuan maupun laki-laki, menjelaskan bahwa hampir seluruh siswa kelas IV memiliki hobi menyanyi dan mendengarkan musik. Mereka pun mengaku bahwa secara tidak sadar mampu menghafal semua liriknya dikarenakan sering mendengarkannya lewat aplikasi *handphone* maupun dari *winamp* di laptop orang tua. Jika dilihat dari kemampuan siswa saat ini dalam menguasai teknologi seperti *handphone* dan laptop perlu dimanfaatkan dengan baik agar tidak salah dalam penggunaannya. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa audio adalah salah satu media pembelajaran yang dianggap cocok untuk situasi seperti ini. Namun demikian, dalam pembelajaran IPA jika hanya sebatas mendengarkan lagu saja tentu belum dapat membuat siswa menjadi lebih paham. Materi-materi ajar IPA yang berupa prinsip, hukum dan teori membutuhkan cara tertentu untuk dihafalkan dan setiap peserta didik mempunyai cara tersendiri dalam menghafalkannya. Baik media lagu ataupun media video, keduanya mempunyai potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan maupun dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Memadukan media lagu dan video menjadi video klip / video musik kiranya akan memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran IPA. Video klip dapat digunakan dalam mengenalkan ataupun memberikan penguatan tentang materi baru yang telah dipelajari. Media pembelajaran yang dikembangkan ini termasuk jenis media informasi tambahan atau media instruksional pembelajaran bukan media pembelajaran utama, sehingga para penerima informasi tidak dibebani tanggung jawab untuk melakukan satu perbuatan atau penampilan yang dapat diukur. Di dalam pembelajaran tetap diperlukan bahan ajar utama yang dapat berupa buku teks dan yang paling penting adalah pendampingan dari guru.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul "Pengembangan Video Klip Lagu Sains dalam Pembelajaran IPA tentang Energi dan Perubahannya untuk Siswa

Kelas IV SDN Kadumerak 1 Kecamatan Karangtanjung”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut

- a. Bagaimana pengembangan video klip lagu sains dalam pembelajaran IPA tentang energi dan perubahannya di kelas IV SD Kadumerak 1 ?
- b. Bagaimanakah media video klip lagu sains yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar dalam pelajaran IPA tentang Energi dan Perubahannya di kelas IV SD Kadumerak 1?
- c. Bagaimana tingkat efektifitas pembelajaran menggunakan video klip lagu sains pada pelajaran IPA tentang

B. KAJIAN TEORETIK

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti bentuk jamak dan medium. Batasan mengenai pengertian media sangat luas. Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara”. *Assosiation or Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Media juga berarti saluran (*channel*) komunikasi dari sebuah informasi antara sumber dan penerimanya. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program pembelajaran. Dalam pengertian lain adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

2. Lagu Sains

Lagu adalah ragam suara yang berirama. Oleh karena itu lagu merupakan perpaduan

energi dan perubahannya di kelas IV SDN Kadumerak 1?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Mendeskripsikan pengembangan Video Klip lagu Sains dalam pembelajaran IPA tentang Energi dan Perubahannya kelas IV SD Kadumerak 1.
- b. Mengetahui kelayakan Video Klip Lagu Sains yang dikembangkan dalam pembelajaran IPA tentang Energi dan Perubahannya di kelas IV SDN Kadumerak 1.
- c. Mengetahui efektifitas penerapan pembelajaran menggunakan video klip lagu sains pada pelajaran IPA tentang Energi dan perubahannya di Kelas IV SDN Kadumerak 1.

antara syair dan musik. Lagu atau nyanyian yang sesuai dapat membantu perkembangan anak baik pertumbuhan fisik, intelektual, emosional maupun sosial anak, yaitu lagu yang dapat mengembangkan aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Fisik (jasmani) untuk pertumbuhan fisik yang selaras.
- b. Intelektual (pikir), kreatif, memiliki daya cipta, imajinasi
- c. Emosional (rasa), kasih sayang, senang, ingin tahu.
- d. Sosial (hubungan dengan yang lain), menolong, memperhatikan kepentingan umum.

Dalam mengajarkan sebuah lagu karya anak-anak, tidak terlepas dari batasan dan kriteria yang harus diperhatikan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Syair tidak bertentangan dengan syairi'at.
- b. Iramanya mudah ditirukan.
- c. Sederhana dan mudah dipahami.
- d. Tema lagu berkaitan dengan bidang pengembangan.

Secara konkrit lagu anak-anak dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Isi lagu sesuai dengan dunia anak-anak.
- b. Bahasa yang digunakan sederhana.

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa lagu membawa dampak positif terhadap anak apabila mempertimbangan jenis lagu yang diperdengarkan. Lagu juga dapat digunakan

sebagai media pendidikan bagi anak. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Syafi'e bahwa lagu atau nyanyian yang sesuai dapat membantu perkembangan anak baik pertumbuhan fisik, intelektual maupun social. Dalam penelitian ini lagu yang akan

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Kadumerak 1, yang berlokasi di Jl.Raya Serang Km 3 Kadumerak-Pandeglang Kecamatan Karangtanjung Kabupaten Pandeglang. Penelitian dilaksanakan selama 5 bulan dimulai pada bulan Juli-Oktober 2018.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kadumerak 1 yang terbagi menjadi 3 kelas yaitu kelas IV A sejumlah 32 siswa, kelas IV B sejumlah 32 siswa, dan kelas IV C sejumlah 32 siswa.

3. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data

Jenis Pendekatan penelitian ini merupakan penjelasan tentang metode penelitian, penentuan masalah, penentuan *computing approach*, juga penjelasan bagaimana pengembangan dan penerapan software dengan *computing approach* pada obyek penelitian, diuraikan pula cara evaluasi dan validasi hasil penerapan, metode pengumpulan data, metode analisis data, metode pengukuran penelitian, penerapan *computing approach* pada masalah penelitian, pengembangan software yang menerapkan *computing approach*, analisa kebutuhan, konstruksi sistem dan pengujian sistem. Jenis

Presentase dan klasifikasi kemenarikan dan kemudahan penggunaan model video klip lagu sains.

Presentase	Klasifikasi kemenarikan	Klasifikasi kemudahan penggunaan
90-100	Sangat menarik	Sangat Mudah
70-89	Menarik	Mudah
50-69	Cukup menarik	Cukup Mudah
0	Kurang menarik	Kurang Mudah

Dalam penelitian ini, ditetapkan bahwa produk video klip lagu sains dikatakan layak apabila mencapai rata-rata skor penilaian lebih dari 3,4 atau kriteria minimal mendapat nilai B dengan kategori baik. Jika hasil penilaian ahli musik, ahli media dan ahli materi memberi hasil akhir B atau baik, maka produk video klip lagu sains hasil pengembangan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Moleong (2010: 324), kriteria keabsahan data ada empat macam yaitu : (1)

dikembangkan berupa lagu pembelajaran yang diberi nama dengan lagu sains. Hal ini dikarenakan lirik dalam lagu ini memuat materi-materi yang ada dalam pembelajaran sains atau IPA. Sehingga untuk mempermudah penyebutannya dinamakan lagu sains.

penelitian ini adalah pengembangan produk video klip lagu sains yang diawali dengan perumusan masalah, studi kepustakaan dan penelitian eksperimental. Studi literature dengan melakukan pembelajaran dari buku – buku, pustaka atau internet yang berkaitan dengan masalah yang nantinya akan dibahas.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode agar diperoleh data yang lengkap. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Langkah-langkah analisis kelayakan produk video klip lagu sains untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD/MI ini dilakukan dengan tabulasi semua data yang diperoleh dari validator dalam instrumen penelitian produk.

Data yang diperoleh dari instrumen tentang tanggapan ahli musik, ahli media dan ahli materi diubah menjadi nilai dengan kriteria skala 4 dengan kategori yaitu sangat kurang (1), kurang baik (2), cukup baik (3), baik (4), dan sangat baik (5). Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata angket dengan kriteria yang mengacu pada rumus Widoyoko (2009:238).

kepercayaan (*kredibility*), (2) keteralihan (*transferability*), (3) kebergantungan (*dependability*), (4) kepastian (*konfirmability*).

Dalam pengecekan data peneliti menggunakan teknik pemeriksaan keabsahan data yaitu triangulasi. Menurut Moleong (2010: 330) triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Peneliti menggunakan teknik ini untuk

menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan. Dengan kata lain, peneliti dapat merecheck temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode, atau teori.

Langkah yang digunakan dalam teknik triangulasi data ini adalah dengan menggunakan sumber dan metode. Patton (dalam Lexy J. Moleong, 2010:330-331) mengatakan bahwa “triangulasi dengan sumber berarti

- a. Membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Dengan menggunakan teknik ini peneliti dapat membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, membandingkan apa yang dikatakan

orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu, membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang berada, orang pemerintahan, dan membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan”. Sedangkan menurut Patton (dalam Lexy J. Moleong, 2010:331) mengemukakan “triangulasi

- b. dengan metode terdapat dua strategi, yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama”.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Video Klip lagu sains sebagai sumber belajar IPA kelas IV SD dengan materi energi dan perubahannya. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan studi pustaka dengan mencari literatur buku yang memuat teori-teori pendukung pengembangan media Video klip lagu sains.

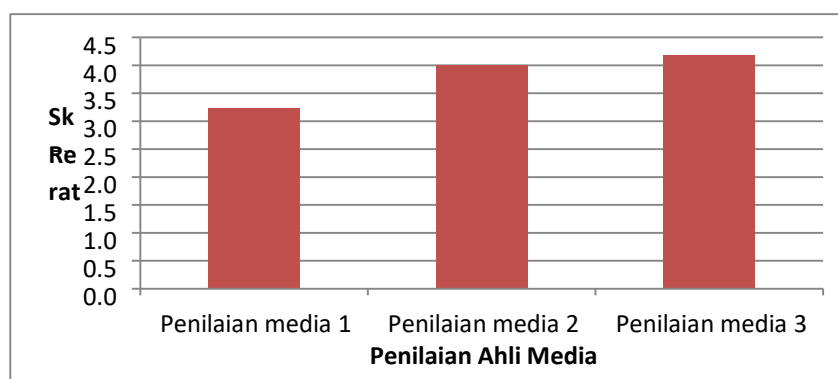
Pertama, menentukan program yang akan digunakan untuk pengembangan video klip lagu sains yaitu menggunakan aplikasi *video macker*.

Kedua, menentukan fungsi dan tujuan media video klip yang dikembangkan.

Ketiga. Melakukan pengorganisasian yang meliputi: Menentukan template yang akan digunakan dalam membuat media video klip lagu sains seperti pengumpulan gambar-gambar, lagu-lagu, maupun yang digunakan untuk mendukung materi yang dikembangkan. Tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada tahap ini dilakukan penyusunan kisi-kisi instrumen dan membuat instrumen untuk

validasi media dan uji coba pemakaian video klip lagu sains. Melalui instrumen tersebut akan diketahui kelayakan dan kualitas media yang diproduksi. Setelah yang dihasilkan instrumen, langkah selanjutnya adalah validasi oleh ahli, seperti yang terlihat pada lampiran 2 dan lampiran 3. Selanjutnya dilakukan pengembangan video klip lagu sains yang meliputi: 1) Persiapan desain video klip lagu sains dengan membuat rancangan layout video klip, menentukan skema warna, gambar, serta menu-menu yang akan digunakan dalam pembuatan video klip lagu sains.

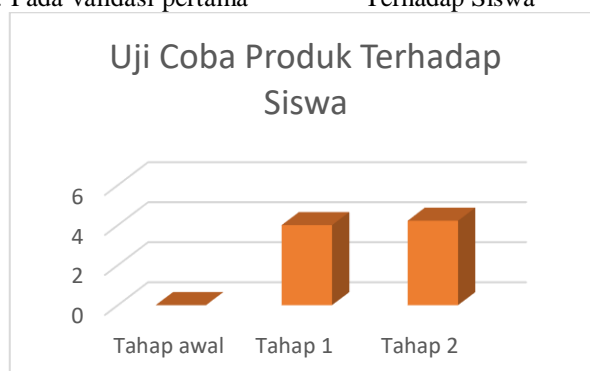
Setelah produk video klip lagu sains selesai dilakukan proses *hosting*, produk tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Melalui proses validasi ini akan diperoleh masukan dan saran perbaikan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali sedangkan validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 3 kali. Data hasil Uji Coba Ahli Media



Menerangkan bahwa garis X merupakan tahapan validasi ahli media yang terdiri dari 3 tahap sedangkan garis Y menunjukkan nilai dari setiap tahap. Validasi media oleh ahli media dilakukan sebanyak 3 kali. Selama 3 kali validasi media tersebut hasil penelitian yang didapat mengalami peningkatan. Rerata yang diperoleh dari setiap validasi mengalami kenaikan dan perbaikan. Pada validasi pertama

oleh ahli media diperoleh rerata skor sebesar 3,24; pada validasi yang kedua diperoleh rerata skor sebesar 4,0; sedangkan pada validasi ketiga/ terakhir diperoleh rerata skor 4,2. jadi media yang digunakan berupa video klip lagu sains sudah baik dan layak untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Data hasil Uji Coba Efektivitas Produk Terhadap Siswa

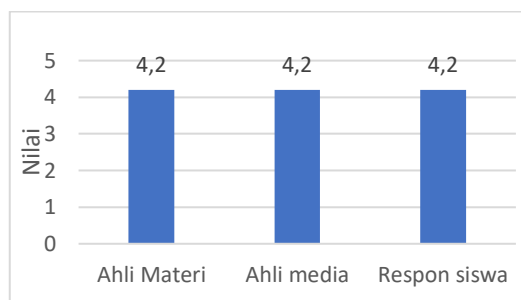


Grafik Hasil Validasi Respon Siswa

Menerangkan bahwa garis X merupakan tahapan validasi ahli materi yang terdiri dari 2 tahap sedangkan garis Y menunjukkan nilai dari setiap tahap.

Dari hasil uji coba terbatas terhadap 5 siswa kelas IVB SDN Kadumerak 1 dapat diketahui bahwa *media video klip lagu sains* mendapat tanggapan yang baik dari siswa. Hal ini terbukti dengan hasil rerata keseluruhan dari

uji coba tersebut adalah 4,0 dan termasuk dalam kriteria baik. Dari hasil uji coba lapangan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa *media video klip lagu sains* mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba lapangan sebesar 4,22 dan termasuk dalam kriteria sangat baik dan dapat digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah dasar.



Secara keseluruhan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *media video klip lagu sains* dengan materi energi dan perubahannya sebagai hasil interaksi manusia yang dikembangkan pada penelitian

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Jika ditarik benang merah terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video klip lagu sains pembelajaran IPA tentang energi dan perubahannya di kelas IV SDN Kadumerak 1. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur Pengembangan ini mengadaptasi dari prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall dengan langkah-langkah yaitu: 1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan desain produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi hasil uji coba lapangan utama, 8) uji coba lapangan operasional, 9) penyempurnaan produk akhir. Subjek uji coba lapangan awal terdiri dari lima siswa. Subjek uji coba lapangan utama terdiri dari sembilan siswa yang belum terlibat dalam uji coba lapangan awal, dan subjek uji coba lapangan operasional terdiri dari 32 siswa. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar penilaian produk video klip lagu sains, dan skala respon siswa.
2. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa video klip lagu sains yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV di Sekolah Dasar, karena: Kualitas *media video klip lagu sains* dari aspek materi ajar yang disertakan pada validasi pertama, termasuk kriteria baik dan pada validasi yang kedua atau terakhir termasuk kriteria sangat baik. Kualitas

pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kualitas media yang baik sehingga sudah bisa untuk dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar IPA.

media video klip lagu sains dari ahli media termasuk kriteria sangat baik. Tanggapan siswa tentang *media video klip lagu sains* termasuk dalam kriteria sangat baik.

3. Penggunaan media pengembangan video klip lagu sains pada materi energi dan perubahannya di kelas IV sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM.

Hasil penelitian media Video Klip lagu Sains ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV MI/SD. Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPA merupakan titik utama penelitian pengembangan ini. Konsep hiburan yang edukatif merupakan konsep yang dikembangkan dalam video klip lagu sains ini. Meningkatkan minat belajar peserta didik tentunya akan memudahkan mereka dalam menerima dan memahami materi yang dipelajari, dengan begitu maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

Video Klip lagu sains untuk pembelajaran IPA kelas IV SD ini dikembangkan hanya sampai pada tahap pengembangan dan produksi (*development*), sehingga perlu dilakukan pada tahap *implementation dan evaluation*. Hal ini dilakukan untuk penyempurnaan produk, sehingga nantinya dapat diperoleh kualitas produk yang lebih baik dan lebih layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik. Selain itu kualitas gambar Video Klip lagu sains perlu ditingkatkan kualitasnya menjadi HD (

Highpembel Definition) agar lebih baik dan

layak untuk digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter & Gall, Meredith Damien. 2007. *Educational Research*. New York: Longman.
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak yang Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Amri, Sofan & Iif Khoitu Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asih, Widi, Wisudawati, dkk. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indragiri. 2010. *Kecerdasan Optimal: Cara Ampuh Memaksimalkan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Starbooks.
- Banoë, Pono. Tk. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Bramasti, Rully. 2012. *Kamus Matematika*. Surakarta: Aksara Sinergi Media.
- Campbell, Don. 2001. *Efek Mozart Bagi Anak-anak: Meningkatkan Daya Fikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak Melalui Musik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Depdikbud. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta Balai Pustaka.
- Deswinta. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Endah Ayuning Tias, Esthu. 2008. *Cerdas Emosional dengan Musik*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Pamadi, Hadjar, et al. 2011. *Pendidikan Seni di SD*. Universitas Terbuka.
- Prastowo, Andi, 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syafe'I, Nia K. 2002. *Pengetahuan Musik I (Teori Musik, Teori Musik Vocal, Mengarang Lagu)*. Bandung: Galeri Al-Hamra. Yayasan Jabal Rahman. Diah Saptorini, dkk, *Seri Tematik: Selalu Berhemat Energi*, (Jakarta Timur: Yudhistira, 2016), hal. 4.
- Ari Subekti, *Daerah Tempat Tinggalku/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
- Munir. 2012. *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Rudi dan Cipi. 2008. *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sharon E. Smaldino. 2005. *Instructional technology and media for learning 8th*. United states of America: Pearson Prantice Hall.