

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Surayya adalah suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas maksud pesan atau informasi yang ditayangkan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan.¹

Sadiman menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses dalam mengembangkan pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian peserta didik dapat berjalan dalam proses pembelajaran.²

Media pembelajaran menurut Benny adalah segala bentuk stimulan dan alat yang diberikan pendidik untuk mendorong peserta didik belajar dengan cepat, tepat, mudah dan benar sehingga dapat menanamkan sifat kritis terhadap peserta didik. Perantara atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima dan pesan tersebut berupa isi pengajaran atau pengembangan dalam kurikulum.³

Dari beberapa definisi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran biologi dalam penelitian ini merupakan media dengan segala bentuk benda, baik yang asli maupun modifikasi dan penyederhanaan yang dapat dijadikan perantara dalam proses pembelajaran biologi. Penyampaian media pembelajaran yang digunakan untuk bahan ajar pendidik dalam suatu topik pembelajaran biologi dapat tercapai dan mudah diterima oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian

¹ Ely Surayya, "Pengaruh Media Dalam Proses Pembelajaran," *At-Ta'lim* 3 (2012): 66–72, <https://adoc.pub/pengaruh-media-dalam-proses-pembelajaran.html>.

² Arief S Sadiman, dkk, *Media pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada), 2008.

³ A Benny Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat), 2009.

tujuan pembelajaran biologi sesuai dengan rancangan kurikulum.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Secara umum alat bantu pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pemahaman konsep, prinsip belajar, dan keterampilan tertentu bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori Arshad yang mengemukakan beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran :

- 1) Menciptakan pengalaman belajar yang beragam untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar,
- 2) Mengembangkan keterampilan teknologi,
- 3) Menciptakan situasi belajar yang lebih berkesan,
- 4) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran dan
- 5) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.⁴

Selanjutnya, Sudjana dan Rivai (2002) menyatakan tujuan pemanfaatan media pembelajaran antara lain :

- 1) Menarik perhatian peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar,
- 2) Menyampaikan materi pelajaran dengan lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami,
- 3) Memperkaya metode pembelajaran yang lebih bervariasi, dan
- 4) Menjadikan peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan belajar.⁵

c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara lain :

1) Media Visual

Media visual mengandalkan penglihatan peserta didik sebagai indra utama dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar salah satunya tergantung pada kemampuan visual peserta didik. Beberapa contoh media visual antara lain :

- (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster,
- (b) model dan prototype seperti bola bumi, dan

⁴ Arsyad, Azhari. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

⁵ Sudjana, N. & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar.2002

(c) media yang mempresentasikan lingkungan alam.⁶

Gambar 2. 1 Contoh Media Visual
(Sumber : ilmu-pendidikan.net)



2) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan informasi dapat berbentuk verbal seperti kata-kata, bahasa lisan, dan pesan non-verbal seperti suara, musik, atau efek suara.⁷ Contoh media audio antara lain adalah tape recorder, radio, dan *CD player*.

Gambar 2. 2 Contoh Media Audio
(Sumber : Dosen muslim.com)



3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam suatu proses pembelajaran. Pesan dapat disampaikan secara verbal dan non-verbal dengan menggunakan penglihatan dan pendengaran. Media audio visual biasanya menggunakan teknologi informasi dan

⁶ Ginting, Prastowo, and Yusuf, "Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 3 Binjai."

⁷ Nuril Nuzulia, "Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 01 Malang," *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2020): 1–20, <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.284>.

komunikasi.⁸ Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Gambar 2. 3 Contoh Media Audio-Visual

(Sumber : www.alaksamana.co.id)



4) Multimedia

Multimedia adalah media yang mengintegrasikan beberapa jenis media dan peralatan dalam proses pembelajaran, termasuk teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi.⁹ Hal ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih luas dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik.

Gambar 2. 4 Contoh Multimedia

(Sumber : wordpress.com)



2. Media Cover Song

a. Definisi Media *Cover Song*

Cover song adalah suatu cara menampilkan kembali sebuah lagu dengan lirik yang berbeda namun menggunakan instrument yang sama atau mirip. *Cover song* juga dapat diartikan menyanyikan kembali lagu-lagu yang sebelumnya

⁸ Putri Nalapraya, Naeklan Simbolon, and Eva Betty Simanjuntak, "Pengembangan Media Song With Animation Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar" 7 (2023): 21402–14.

⁹ Meike Paat, Ferny Margo Tumbel, and Yohanes Bery Mokal, "Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Lagu Dengan Menggunakan Model Pbl Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di Sma Negeri 1 Motoling Development of Learning Media in the Form of Song Using Pbl Model on Life Classification At Sma Negeri 1 Motoling," *SOSCIED Vol. 5 No. 2 5*, no. 2 (2022).

telah membumi kemudian disesuaikan kembali dengan kebutuhan yang akan digunakan. Dalam mengcover suatu lagu dapat meningkatkan kualitas lagu tersebut, meski terkadang hasilnya bisa berbeda.¹⁰ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, lagu adalah bunyi yang berirama.¹¹

Pasal 40 ayat (1) huruf (d) yang berbunyi “Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan yang dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, terdiri atas : lagu dan musik. Undang-Undang Hak Cipta menegaskan bahwa lagu dan musik adalah karya yang dilindungi, dan mencakup hak moral, seperti mencantumkan nama pencipta untuk kepentingan umum, dan memodifikasi karya sesuai dengan norma masyarakat.¹²

Lagu merupakan hasil imajinasi yang memadukan lirik kata dan musik menjadi nada berirama dengan menggunakan berbagai alat musik atau suara penyanyinya. Tujuan lagu adalah untuk memberikan kepuasan emosional bagi pendengarnya dan dapat membantu perkembangan anak dalam berbagai aspek.

Kelebihan media *cover song* dalam penelitian ini yaitu untuk memudahkan peserta didik saat membawa dan menonton media *cover song* dimana pun dan kapan pun, dalam pengaksesan juga hanya sekali scan dan di *download* akan tersimpan selamanya dalam drive, berisi inti sari materi yang lebih spesifik, memuat lebih banyak ilustrasi nyata yang digambarkan dengan animasi sehingga menambah keunikan desain, media *cover song* dapat dirancang sederhana dengan biaya yang murah.

b. Definisi Musik

Musik adalah rangkaian bunyi yang disusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan ritme, lagu, dan harmoni, biasanya dengan menggunakan alat musik. Musik juga memiliki abjad yang disebut sebagai tangga nada, setiap nada identik dengan huruf yang membentuk sebuah kata

¹⁰ Paat, Margo Tumbel, and Bery Moku.

¹¹ Rachmat Idisetyo, Mengenal Hak Cipta (Yogyakarta : Deepublish : 2023) hal 28-29.

¹² Rachmat Idisetyo, Mengenal Hak Cipta (Yogyakarta : Deepublish : 2023) hal 33-34.

kemudian membentuk kalimat yang akhirnya membentuk lagu.¹³

Secara ilmiah, musik adalah suatu organisasi gelombang suara yang diciptakan, ditransmisikan melalui media, dan diinterpretasikan oleh pendengarnya.¹⁴ Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa musik adalah bunyi-bunyian yang ditimbulkan dari satu atau beberapa instrumen musik, yang terdiri dari beberapa unsur irama, melodi, harmoni dan warna musik sehingga dapat dinikmati oleh pendengarnya. Musik sendiri merupakan seni pengungkapan gagasan melalui bunyi. Musik dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi melalui audio.

Musik bisa menjadi efektif di bidang akademis dengan membantu pembentukan pola pikir dan mengatasi kebosanan.¹⁵ Pembelajaran berbasis musik dapat mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik peserta didik karena ketika seseorang mendengarkan, memutar, atau memainkan musik, frekuensinya benar-benar berubah sampai pada fisiologis otak pendengarnya.

c. Definisi Video

Video adalah rekaman gambar bergerak atau program televisi yang ditayangkan melalui pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video merupakan media yang sangat cocok untuk media pembelajaran di kelas, di kelompok kecil maupun secara individual.¹⁶

¹³ Nalapraya, Simbolon, and Simanjuntak, “Pengembangan Media Song With Animation Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar.”

¹⁴ Ivania Mayalisa, Dias Andris Susanto, and M Wahyu Widiyanto, “The Use Of English Songs On Spotify To Motivate Students’ Speaking Ability (A Case of The Eighth Students of SMP Purnama 2 Semarang In The Academic Year 2022/2023),” *JMAS Jurnal Pengabdian Masyarakat EISSN 1*, no. 5 (2023): 665–80, <http://melatijournal.com/index.php/JMAS>.

¹⁵ Kalvino Marko Rex Koropasi and Sawitri Retnantiti, “*Pengembangan Media Video Lagu Sebagai Stimulus Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA*,” *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 3, no. 4 (2023): 503–17, <https://doi.org/10.17977/um064v3i42023p503-517>.

¹⁶ Nuzulia, “Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 01 Malang.”

Media video ini tidak hanya dilihat tetapi juga didengar. Fungsi lain dari video adalah dapat memperjelas konsep dan menarik minat peserta didik. Penggunaan video pada pembelajaran biologi tersedia untuk berbagai sub materi pada mata pelajaran biologi, misalnya penggunaan video sebagai media pembelajaran pada materi daur ulang limbah dalam biologi.

d. Fungsi Media *Cover Song*

Sebagai sarana media pembelajaran, media *cover song* memiliki fungsi antara lain :

1) Bagi Peserta Didik :

- (a) Fungsi atensi, yaitu *cover song* dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus pada materi yang ditampilkan.
- (b) Fungsi motivasi, yaitu mendorong peserta didik agar lebih bersemangat dalam mempelajari dan menerapkan materi yang dipelajari.
- (c) Fungsi kognitif, yaitu membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui media *cover song* agar dapat diterapkan dilingkungan sekitar.¹⁷

2) Bagi Pendidik :

- (a) Pengganti fungsi pendidik atau guru, maksudnya adalah media *cover song* sebagai media pembelajaran atau bahan ajar peserta didik yang harus mampu menjelaskan materi dengan baik dan sederhana. Media *cover song* dapat bertindak sebagai pengganti fungsi peran fasilitator/pendidik sesuai dengan materi tertentu.
- (b) Sebagai alat penilaian, maksudnya pendidik dapat mengukur penguasaan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dalam media *cover song* untuk mengukur keterampilan membaca, memahami, menghafalkan dan menerapkan di kehidupan sehari-hari.

3. Integrasi Media *Cover Song* di Era 5.0

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib terpenuhi pada individu manusia. Hal tersebut disebabkan karena wawasan dan ketrampilan dapat menuntut untuk terus maju dan sukses

¹⁷ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013).

bersaing di *era 5.0* yang semakin pesat perkembangannya. Di era digital yang semakin berkembang hingga pada *society 5.0* ini berfokus pada integrasi yang mendalam dan penggunaan teknologi untuk mendukung interaksi manusia.¹⁸ Maka kita sebagai salah satu pengguna teknologi diharuskan profesional dalam memanfaatkan teknologi, agar dapat menjadikan individu yang seimbang secara teknis dan emosional. Dunia pendidikan penting dilakukan inovasi baru dan positif untuk memperkaya interaksi dan pengembangan manusia.

Dalam Pembelajaran peserta didik, seorang pendidik dapat melakukan inovasi-inovasi baru yang dapat mempermudah peserta didik mencari ilmu pengetahuan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan menarik yaitu media *cover song* dimana media ini akan dikembangkan dengan cara membuat *cover* terhadap sebuah lagu dengan beberapa genre yang sedang digandrungi pada masa sekarang ke dalam materi biologi daur ulang limbah dan akan dikembangkan juga dalam bentuk video animasi yang dikemas dalam QR code sehingga memudahkan pengaksesan media *cover song*. Dengan adanya pengembangan media ini dapat membantu meningkatkan kesadaran individu dan menarik minat peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dalam pembelajaran lebih menarik dan efektif. Selain itu, dapat membentuk individu yang tidak hanya siap secara teknis tetapi juga memiliki kecerdasan emosional dan sosial yang tinggi serta dapat menyeimbangkan antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai humanis dalam pendidikan.

4. Materi Daur Ulang Limbah

Dalam masyarakat yang semakin peduli terhadap permasalahan lingkungan hidup, tanggung jawab sosial dan etika baik secara individu maupun kolektif menjadi semakin penting. Pemahaman setiap tindakan individu dan masyarakat mempunyai dampak terhadap pelestarian lingkungan hidup yang menjadi faktor penting dalam penanganan permasalahan pencemaran lingkungan.

Pencemaran lingkungan merupakan akibat dari perubahan besar kondisi lingkungan yang disebabkan oleh perkembangan ekonomi dan teknologi. Terdapat kaitan yang erat antara

¹⁸ Mayalisa, Andris Susanto, and Wahyu Widiyanto, “The Use Of English Songs On Spotify To Motivate Students’ Speaking Ability (A Case of The Eighth Students of SMP Purnama 2 Semarang In The Academic Year 2022/2023).”

pencemaran lingkungan dengan permasalahan limbah, dimana limbah seringkali menjadi penyebab utama terjadinya pencemaran tersebut. Limbah merupakan sumber daya alam yang sudah tidak berfungsi dan sering disebut dengan entropi atau sisa energi yang sudah tidak dimanfaatkan.

- a. Limbah dapat digolongkan berdasarkan jenisnya:
 - 1) Berdasarkan jenis senyawanya, limbah dibedakan menjadi tiga jenis yaitu sebagai berikut.
 - (a) Limbah organik adalah limbah yang dapat mengalami proses penguraian secara alamiah, contohnya sisa hewan dan tumbuhan.
 - (b) Limbah anorganik adalah limbah yang sulit diuraikan secara alamiah oleh mikroorganisme, contohnya plastik, kaleng, dan botol.
 - (c) Limbah bahan berbahaya dan beracun (B3) adalah limbah yang secara langsung maupun tidak langsung dapat membahayakan lingkungan makhluk hidup, contohnya limbah B3 dari kegiatan sehari-hari seperti oli, baterai, pemutih, dan aki mobil.¹⁹
 - 2) Berdasarkan wujudnya limbah yaitu sebagai berikut:
 - (a) Limbah padat, berupa sisa-sisa makhluk hidup, limbah domestik dan limbah pabrik yang berupa bahan padat.
 - (b) Limbah cair, biasanya berupa bahan yang terlarut dalam air dapat berupa metabolisme seperti urine.
 - (c) Limbah gas, dapat berasal dari asap kendaraan bermotor, debu, asap pabrik.
- b. Daur Ulang Limbah

Daur ulang limbah adalah proses pengelolaan sampah menjadi produk yang dapat digunakan kembali. Langkah-langkah dalam daur ulang antara lain :

- 1) Memisahkan sampah yang perlu didaur ulang dan tidak,
- 2) Menyimpan sampah yang telah dipisahkan,
- 3) Mengirimkan atau menjual sampah tersebut ke pabrik yang memerlukan sebagai bahan baku.

¹⁹ E M Delima, W Warobi, and A Asnilawati, *Pencemaran Lingkungan Untuk SMA/MA Kelas X, Pencemaran Lingkungan Untuk SMA/MA Kelas X*, 2020, http://repository.radenfatah.ac.id/8365/2/lengkap_dgn_cover_buku_an_delima_Engga.pdf.

c. Daur Ulang Limbah Organik

Limbah organik dapat dimanfaatkan melalui daur ulang, seperti pembuatan kertas daur ulang, kompos, dan pembuatan biogas.

1) Pembuatan Kertas Daur Ulang

Kertas-kertas dari sampah rumah tangga ataupun kertas bekas lainnya dapat dimanfaatkan menjadi kertas buram.

2) Pembuatan Kompos

Pembuatan kompos dapat dilakukan dengan cara aerob (dengan udara) dan anaerob (tanpa udara), dengan bantuan cacing, dan lain-lain. Bahan baku kompos bisa dari apa saja asal organik, seperti tumbuhan, kotoran ternak, sampah organik, bahkan kotoran manusia. Proses pengomposan dibantu oleh mikroorganisme yaitu *effective microorganism* (EM) melalui fermentasi.²⁰

3) Pembuatan Biogas

Biogas yaitu gas yang dihasilkan dari sampah organik seperti limbah kotoran ternak. Dalam limbah kotoran tersebut, masih ada kandungan energi yang dapat dimanfaatkan. Dengan aktivitas bakteri *Methanobacterium*, senyawa organik dalam kotoran tersebut difermentasi secara anaerob menghasilkan gas metana yang dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, termasuk keperluan rumah tangga (menyalakan kompor gas), dan penerangan.

²⁰ Halimatus Sa'diyah, "Daur Ulang Limbah Dalam Pandangan Hukum Islam," *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman* 5, no. 1 (2018): 46–59, <https://doi.org/10.33650/at-turas.v5i1.323>.

Gambar 2. 5 Proses Pengomposan Aerob
(Sumber : kompos1.web)



d. Daur Ulang Limbah Anorganik

Limbah anorganik dapat didaur ulang menjadi bentuk lain yang bermanfaat atau tetap dalam bentuk aslinya. Cara mendaur ulang limbah anorganik anatara lain:

- 1) Merubah menjadi bentuk yang lebih bermanfaat, contohnya limbah kaleng untuk kerajinan tangan yang mempunyai nilai seni, seperti mobil-mobilan dan lampu hias.
- 2) Menjadi bentuk asal yang bermanfaat, contohnya limbah plastik diproses untuk digunakan menjadi alat-alat rumah tangga, seperti ember, piring, gelas, dan cangkir.

Pemrosesan limbah anorganik dapat melalui proses sebagai berikut.

- 1) *Sanitary landfill*, metode pengelolaan limbah secara terkontrol melalui sistem sanitasi yang baik.
- 2) *Incineration* (pembakaran), limbah anorganik sebuah reaktor sampah untuk menurunkan jumlah timbunan sampah padat.
- 3) *Pulverisation* (penghancuran), bertujuan untuk mengurangi dampak pencemaran lingkungan.²¹

Pengelolaan limbah pabrik atau industri juga penting untuk mencegah pencemaran lingkungan sekitar. Proses pengolahan air limbah dilakukan melalui Instalasi Pengelolaan Air Limbah (IPAL) yang terdiri dari tahapan

²¹ Iskandar Yahya Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, "Buku Ajar Pencemaran Lingkungan Kelas X SMA," *Journal of Engineering Research*, 2023.

pengelolaan primer, pengelolaan sekunder, dan pengelolaan tersier.

5. Integrasi Materi dengan Nilai Keislaman.

Lingkungan dianggap memiliki hak ekologis dalam Islam. Pencemaran dapat diartikan sebagai pelanggaran terhadap hak-hak ini, yang sejalan dengan konsep hak asasi dalam pandangan Islam. Hal ini merujuk pada peserta didik agar materi pencemaran lingkungan tidak hanya sebagai materi pembelajaran saja melainkan bekal untuk dapat diterapkan sesuai dengan perintah Allah SWT yang tertulis dalam Q.S Ar-Rum/30:41.

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

Artinya: “Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan perbuatan tangan manusia. (melalui hal itu) Allah membuat mereka merasakan sebagian dari (akibat) perbuatan mereka agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”²²

Pencantuman nilai ilahiyah pada materi diantaranya: "Ini hanyalah materi untuk pembelajaran, pemilik ilmu pengetahuan hanyalah Allah SWT semata.²³ Dan "Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri." Maknanya dari kutipan diatas adalah materi sebagai solusi untuk terus belajar di sekolah dari Allah yang memiliki ilmu pengetahuan dan akan mengubah suatu kaum apabila kita berusaha untuk belajar dan berpengetahuan baru untuk memecah masalah di sekolah terkait kebutuhan pembelajaran.²⁴

Pencantuman nilai insaniyah *quotes* tentang silaturrami, persamaan, adil, rendah hati, lapang dada, dapat dipercaya, dan hemat di media pembelajaran. Dari pencantuman nilai insaniyah tersebut bermanfaat untuk memotivasi peserta didik agar bisa bersikap silaturrahim (berdiskusi), persamaan, adil, rendah hati, lapang dada, dapat percaya saat menerapkan media dalam materi, sehingga peserta didik dapat memiliki karakter yang baik.

²² Mustolikh et al., “Bencana Alam Dan Etika Lingkungan Hidup Dalam Al-Qur’an.”

²³ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an. *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word*. QS. Ar-Ra'd Ayat 11. (Indonesia: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019).

²⁴ Sa’diyah, “*Daur Ulang Limbah Dalam Pandangan Hukum Islam.*”

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dan perbedaannya dengan penelitian ini disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

| No | Peneliti dan Judul | Relevansi | Perbedaan |
|----|---|--|---|
| 1 | Rokhimah. (2019). “Pengembangan Media <i>Cover Song</i> untuk Pembelajaran Kimia SMA Pada Materi Asam Basa”. | a. Jenis Penelitian R&D b. Pengembangan Media <i>Cover song</i> ” | a. Materi yang di teliti Pencemaran Lingkungan Sub tema Daur Ulang Limbah. b. Jenis Model peneliti menggunakan model PPE yaitu <i>Planning</i> , <i>Production</i> dan <i>Evaluation</i> . |
| 2 | Ivania Mayalisa, dkk. (2023). “ <i>The Use Of English Songs On Spotify To Motivate Students’ Speaking Ability</i> ”. | a. Penerapan lagu Bahasa Inggris di <i>spotify</i> untuk motivasi kemampuan berbicara siswa. | a. Pengembangan <i>cover song</i> di era 5.0 |
| 3 | Nina Febrina Ginting, dkk. (2022). “Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 3 Binjai”. | a. Membahas kesulitan materi Pencemaran Lingkungan. | a. Pengembangan Media pada materi Pencemaran Lingkungan Sub tema Daur Ulang Limbah. |
| 4. | Nuzulia, (2020). “Pengembangan Lagu Sebagai | a. Pengembangan lagu sebagai | a. Pengembangan media <i>cover song</i> di era 5.0 |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwanto 01 Malang”. | media pendidikan karakter b. Model Desain Penelitian Borg&Gall | menggunakan akses cepat pada barcode. b. Model desain Penelitian Richey&Klein yaitu PPE. |
|--|---|---|---|

Berdasarkan tabel 2.1 maka penting dilakukan penelitian “Pengembangan Media *Cover Song* Sebagai Media Pembelajaran Daur Ulang Limbah Di Era 5.0 Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X MA/SMA” sebagai penunjang media pembelajaran yang lebih menarik dan sederhana.

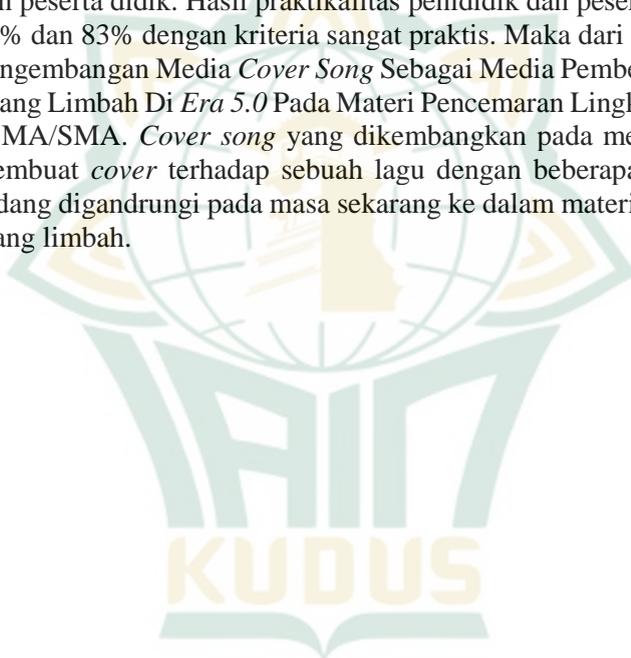
C. Kerangka Berpikir

Pengembangan kurikulum dari yang awalnya masih pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan memanfaatkan teknologi sebagai media penunjang pembelajaran. Pergantian kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka merupakan salah satu bukti upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Merdeka Belajar menegaskan kepada pendidik agar memiliki pemahaman berpikir tinggi dan bukan hanya menggunakan informasi untuk menjelaskan atau menjawab. Pembelajaran yang sedemikian dapat didukung dengan adanya bahan ajar atau alat bantu media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan *soft skill* peserta didik dan dapat fokus pada materi, sehingga peserta didik mampu mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam implementasinya, pendidik memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai alat bantu media untuk pembelajaran. Salah satunya menggunakan media *Cover Song* sebagai perangkat ajar karena merupakan bahan ajar yang disusun secara sederhana dan menarik agar peserta didik mampu mempelajari secara mandiri, menirukan dan menjadi alat bantu alternatif yang mengikuti keterbaruan perkembangan teknologi digital di era 5.0.

Berdasarkan analisis kesulitan pemahaman materi yang dialami peserta didik masih banyak yang mengalami miskonsepsi materi sehingga membutuhkan penguatan materi untuk penerapan di lingkungan agar dapat memperjelas hal yang abstrak karena dalam pembelajaran tidak dilakukan penguatan terhadap materi daur ulang limbah, hanya memahami dan mempraktikkan dasar materi tersebut. Selain itu ditinjau dari tujuan pembelajaran pada 10.27 dimana peserta

didik dapat menciptakan solusi mengatasi pemanasan global dengan melakukan proyek sederhana dengan benar.

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik dan sederhana agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Rokhimah yang mendapatkan hasil bahwa media *cover song* layak digunakan untuk pembelajaran peserta didik, skor validasi ahli media terhadap media *cover song* adalah 95% dengan kriteria sangat valid dan layak diuji cobakan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil praktikalitas penididik dan peserta didik skor 91% dan 83% dengan kriteria sangat praktis. Maka dari itu dilakukan Pengembangan Media *Cover Song* Sebagai Media Pembelajaran Daur Ulang Limbah Di *Era 5.0* Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X MA/SMA. *Cover song* yang dikembangkan pada media ini yaitu membuat *cover* terhadap sebuah lagu dengan beberapa genre yang sedang digandrungi pada masa sekarang ke dalam materi biologi daur ulang limbah.



Gambar 2. 6 Skema Kerangka Berpikir Penelitian

