

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

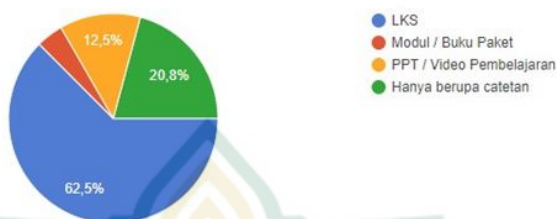
Peneliti mengawali penelitian ini dengan mencari informasi dan data terkait pembelajaran di MA Ma'ahid Kudus. Peneliti melakukan observasi serta wawancara khususnya dengan pendidik biologi di MA Ma'ahid Kudus yang menyatakan rata-rata pendidik yang menggunakan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang maksimal.¹ Selain hasil wawancara dengan pendidik biologi, peneliti juga mengamati pembelajaran secara langsung dengan mewawancarai peserta didik. Hasil wawancara peserta didik dapat dikatakan bahwa rata-rata dalam penyampaian materi biologi yang dilaksanakan hanya sebatas dalam metode ceramah dan penayangan video dari youtube saja.

Penelitian lanjutan dilakukan *need assessment* dengan pendidik biologi dan peserta didik kelas XE di MA Ma'ahid Kudus agar lebih terstruktur. *Need assessment* ini ditunjukkan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dalam proses belajar terkait media pembelajaran yang digunakan serta menganalisis permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran biologi di sekolah yang berkaitan dengan perkembangan teknologi khususnya pada perubahan Kurikulum Merdeka di era 5.0 ini.

Data yang diperoleh yaitu berupa hasil wawancara dengan pendidik biologi dan hasil angket kepada peserta didik melalui *Google Form*. Panduan wawancara yang digunakan terdapat pada lembar lampiran. *Need assessment* ini memberikan gagasan kepada peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *cover song* yang berbasis audio-visual pada materi pencemaran lingkungan dengan subtema daur ulang limbah. Hasil data dari *need assessment* yang diberikan kepada peserta didik melalui *google form* ditemukan beberapa poin permasalahan sebagai berikut :

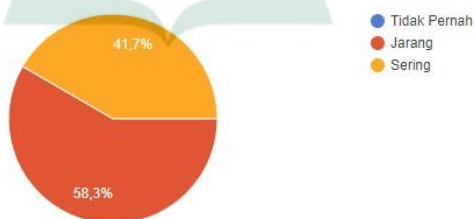
¹ Ida Cahyani, Wawancara oleh peneliti, November 2023.

Gambar 4. 1 Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran biologi.



Pertama terkait penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran biologi sebagian besar menggunakan LKS dengan presentase 62,5% dan beberapa lainnya menggunakan sumber belajar berupa catatan saja, yang dapat dilihat pada diagram di atas. Hal ini dapat diartikan sumber belajar terbilang masih kurang update dan bervariasi untuk pembelajaran Kurikulum Merdeka yang dimana pembelajaran harus disertai keterbaruan di era digital. Di zaman sekarang yang semakin pesat khususnya pada era 5.0 sudah semakin banyak keterbaruan mengenai sumber belajar, tidak hanya dengan menggunakan LKS dan catatan saja. Hal ini sesuai dengan penelitian Widiyono yang menjelaskan bahwa teknologi pendidikan sangat berperan dalam program merdeka belajar guna meningkatkan kualitas pendidikan.²

Gambar 4. 2 Intensitas Penggunaan Media.

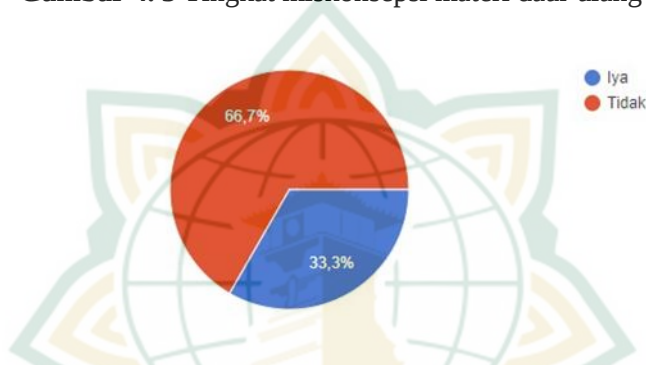


Hasil di atas menunjukkan bahwa banyak dari peserta didik mengatakan 58,3% pendidik jarang menggunakan media

² Aan Widiyono and Izzah Millati, "The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0," *Journal of Education and Teaching (JET)* 2, no. 1 (2021): 1–9.

pembelajaran. Dalam penelitian Amelia mengatakan media pembelajaran penting untuk jalannya proses belajar karena media merupakan sebuah perantara pendidik agar lebih mudah dalam proses penyampaian materi dan untuk peserta didik dapat lebih fokus mendengarkan dan memperhatikan karena terdapat keterbaruan media yang menarik dalam proses belajarnya.³

Gambar 4. 3 Tingkat miskonsepsi materi daur ulang limbah.



Hasil di atas menunjukkan bahwa dari peserta didik mengalami miskonsepsi terkait materi daur ulang limbah sebesar 66,7%. Penelitian ini difokuskan pada materi pencemaran lingkungan terkhusus pada sub tema daur ulang limbah di sekolah tersebut. Hal ini didukung dengan 45% peserta didik belum mencapai KKM dari hasil ulangan harian mereka.⁴ Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengalami miskonsepsi terkait materi daur ulang limbah yang memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat.

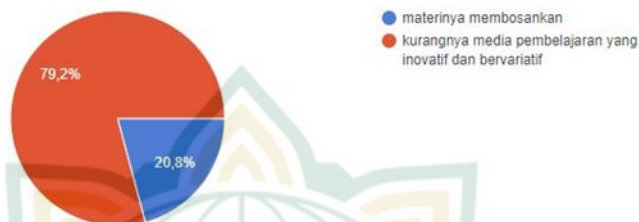
Data di atas mengatakan bahwa 33,3% dari peserta didik memahami materi daur ulang limbah dan 66,7% dari peserta didik mengalami miskonsepsi materi daur ulang limbah. Dari data di atas dapat dibuktikan bahwa peserta didik masih mengalami miskonsepsi pada materi daur ulang limbah. Seperti pada penelitian Nina Febrina dkk terhadap identifikasi peserta didik pada materi daur ulang limbah mengalami miskonsepsi dengan kategori rendah (18,15%). Berdasarkan penilaian materi pencemaran lingkungan, tingkat miskonsepsi tertinggi terdapat pada kemampuan mengidentifikasi jenis-jenis pencemaran lingkungan (26,63%), sementara tingkat

³ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

⁴ Ida Cahyani, Wawancara oleh peneliti, November 2023

miskonsepsi terendah terdapat pada kemampuan mengetahui cara penanggulangan dan kerusakan lingkungan (3,26%).⁵

Gambar 4. 4 Faktor miskonsepsi peserta didik terhadap materi.



Hasil data selanjutnya menunjukkan presentase 70,8% peserta didik mengalami faktor dari miskonsepsi materi daur ulang limbah dengan alasan kurangnya media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi dan sisanya 20,8% dari peserta didik mengatakan bahwa materinya membosankan. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa kurang aktif dalam proses belajar memahami materi daur ulang limbah karena kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik sulit untuk menerima penjelasan tentang materi tersebut.

B. Hasil Pengembangan

Penelitian dengan judul pengembangan media *cover song* menggunakan model pengembangan R&D versi Richey dan Klein (2009) yaitu *Planning, Production, dan Evaluation* (PPE).⁶ Tahap penelitian PPE yang pertama yaitu tahap *Planning* dilanjutkan dengan tahap *Production*, kemudian diakhiri tahap *Evaluation*. Adapun langkah – langkah pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Planning* (Perancangan)

Pada tahap *Planning* peneliti melakukan analisis kebutuhan pendidik, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum. Analisis ini diperlukan guna mengetahui kebutuhan serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Selain analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti juga melakukan perancangan terkait produk yang akan dikembangkan. Berikut merupakan hasil yang diperoleh :

⁵ Ginting, Prastowo, and Yusuf, “Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 3 Binjai.”

⁶ B A B Iii ., “Planning Production Evaluation,” 2019, 22–27.

a. Analisis Kebutuhan Pendidik

Analisis kebutuhan pendidik ini diperoleh dari hasil wawancara dengan pendidik biologi. Hasilnya berupa data/informasi bahwa pendidik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi, karena peserta didik masih mengalami miskonsepsi dalam menerima pembelajaran biologi terutama pada materi pencemaran lingkungan sehingga pendidik harus bisa memberikan inovasi – inovasi terbaru terkait media pembelajaran. Meskipun materi biologi merupakan materi sains dan bukan materi keterampilan akan tetapi juga diperlukan pengembangan dalam proses pembelajaran supaya peserta didik dapat menambah semangat belajar sehingga tidak cepat merasa jenuh.

b. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik diperoleh dari hasil data penyebaran angket kepada peserta didik. Angket tersebut berisi pertanyaan tentang asumsi atau tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran biologi yang diberikan kepada kelas XE, dari hasil angket tersebut rata – rata peserta didik masih mengalami miskonsepsi terhadap materi daur ulang limbah, pendidik jarang memberikan media pembelajaran yang bervariasi, dan masih menggunakan sumber belajar berupa buku paket dan peserta didik tertarik jika pembelajaran menggunakan media *cover song* berupa audio-visual.

Kesimpulan dari hasil angket tersebut peserta didik membutuhkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Peserta didik juga terlihat sangat membutuhkan bentuk pembelajaran yang nampak nyata, sehingga tidak hanya sekedar membayangkan bentuk objeknya saja. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu berupa *cover song* berbasis audio-visual yang diharapkan dapat membantu proses pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran.

c. Analisis Kurikulum

Hasil wawancara oleh pendidik Biologi di MA Ma'ahid terkait kurikulum yang diterapkan disekolahan tersebut beliau mengatakan bahwa di MA Ma'ahid menerapkan kurikulum mereka belajar, namun kenyataannya dalam proses belajar mengajar pendidik

masih menggunakan metode ceramah dan sumbernya melalui LKS serta catatan saja. Hal tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran kurang aktif dan kurang mengasah kemampuan peserta didik untuk mencapai tujuan dari kurikulum merdeka belajar.

Materi pencemaran lingkungan subtema daur ulang limbah terdapat pada kelas XE semester genap dengan tujuan pembelajaran peserta didik dapat menganalisis penyebab dan dampak pencemaran lingkungan kemudian merumuskan penyelesaian masalah pencemaran dilingkungan sekitar dan capaian pembelajaran pada 4.1 setelah menyimak video, peserta didik mampu menjelaskan penyebab terjadinya perubahan lingkungan dengan benar. 4.2 setelah menyimak video, peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis pencemaran lingkungan dengan benar.⁷ Pernyataan dari TP dan CP tersebut dapat dikembangkan dengan pengembangan media pembelajaran atau melakukan praktik sehingga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang lebih aktif, inovatif dan kreatif dengan cara yang sederhana agar peserta didik juga dapat meningkatkan kesadaran untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Mengumpulkan Sumber Isi Media

Setelah analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan sumber referensi untuk isi media. Pengumpulan sumber referensi ini bertujuan untuk memberikan acuan peneliti terkait materi yang akan di tuangkan didalam produk pengembangan yang akan dibuat oleh peneliti. Sumber referensi yang didapat untuk mengembangkan media ini didapat dari sumber yang relevan.

e. Menyusun Konsep Isi Media

Konsep isi media ini disusun untuk membuat naskah penyusunan desain pengembangan produk yang dibuat oleh peneliti. Konsep isi media ini meliputi judul, pembukaan, apersepsi, tujuan pembelajaran, penjelasan materi, serta penutup.

⁷ Identitas Sekolah., “MODUL AJAR BIOLOGI Fase E (Kelas X SMA) Elemen Pemahaman Biologi Dan Keterampilan Sains Fase / Kelas,” n.d.

f. Penyusunan Naskah Desain Video mp4 *Cover Song*

Penyusunan naskah ini dibuat sebelum melakukan tahap produksi. Naskah dalam pengembangan *cover song* ini disusun sesuai garis besar isi media yang telah dibuat tetapi lebih dijabarkan lagi seperti penyusunan pembuatan tokoh, keterangan scene atau adegan, keterangan narasi dan materi yang akan dijelaskan, tampilan desain video, penyesuaian ekspresi tokoh dalam media dan penyusunan percakapan yang akan dituangkan dalam media *cover song*. Penyusunan naskah tersebut berisi rancangan produk yang dituangkan di dalam media *cover song* guna memudahkan peneliti dalam menyusun media tersebut.

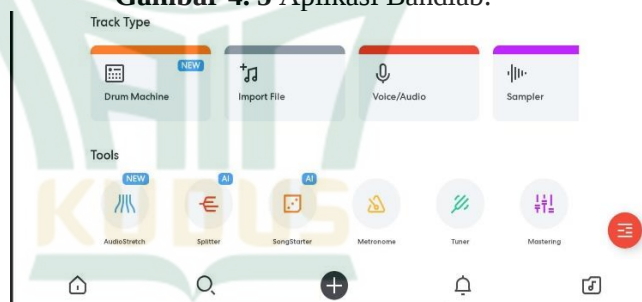
2. *Production (Memproduksi)*

Tahap *production* peneliti melakukan pembuatan produk media pembelajaran *cover song* berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Berikut merupakan proses pembuatan produk yang dikembangkan oleh peneliti :

a. Pembuatan media *cover song* :

1) Aplikasi Bandlab

Gambar 4.5 Aplikasi Bandlab.



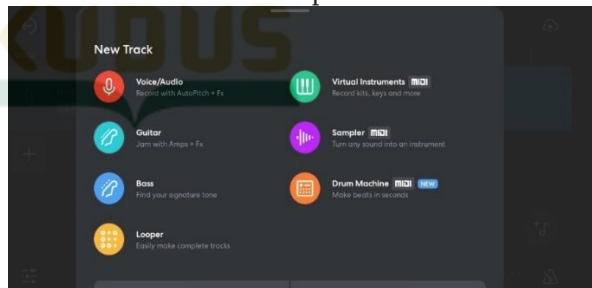
Pada gambar 4.5 di atas merupakan gambar tampilan awal ketika membuka aplikasi Bandlab. Aplikasi Bandlab merupakan sebuah aplikasi yang di gunakan untuk menyediakan layanan pembuatan lagu dan pengeditan suara, aplikasi ini juga menyediakan berbagai fitur dari efek, penggunaan alat musik, dll. Bandlab ini juga menyediakan layanan gratis hingga berbayar *premium*. Bandlab ini mempunyai fitur *projects* yang menyediakan beberapa layanan pembuatan *cover song*, dengan *software* tersebut dapat

memudahkan kita mengaplikasikan aplikasi bandlab dengan praktis.⁸

Aplikasi Bandlab digunakan peneliti untuk membuat *cover song*. Pada tahap ini peneliti mulai melakukan tahap produksi pengeditan media *cover song* dalam bentuk mp3. Berikut adalah tahap-tahap pengeditan media *cover song* :

- a) Pembuatan dimulai dengan mencari instrumen yang sudah disesuaikan dengan pilihan lagu yang akan digunakan dalam media *cover song*. Untuk mencari instrumen dapat mendownload melalui aplikasi youtube. Apabila sudah terdownload maka instrumen akan tersedia dalam ikon *import file*.
- b) Tahap selanjutnya adalah mengubah lirik guna bahan *cover song* dengan cara penyesuaian lirik asli dan instrumen dari lagu yang sudah dipilih sebelumnya dan dikaitkan dengan materi daur ulang limbah.
- c) Tahap selanjutnya pembuatan *cover song* melalui ikon *New Track* kemudian pilih *voice* atau audio untuk memulai membuat rekaman suara media *cover song*. Tampilan pemilihan *voice* dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini.

Gambar 4. 6 Tampilan New Track

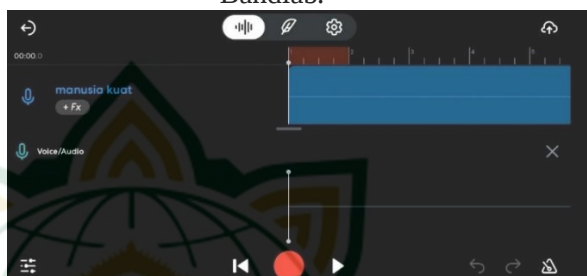


- d) Tahap Selanjutnya mulai merekam suara dengan menyesuaikan instrumen dan lirik yang sudah

⁸ Teknologi Pendidikan et al., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Materi Jenis – Jenis Kamera Dan Alat Bantu Fotografi Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Untuk Peserta Didik Kelas Xi Multimedia Smk Negeri 4 Surabaya Audia Az Zahroh Utari Dewi,” n.d.

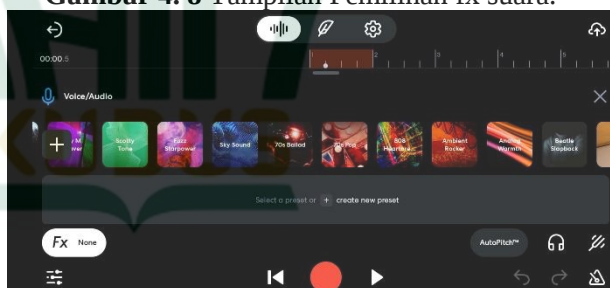
dibuat dalam studio di aplikasi bandlab. Tampilan perekaman suara dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini.

Gambar 4. 7 Tampilan Studio dalam Aplikasi Bandlab.



- e) Tahap terakhir pembuatan media *cover song* dalam bentuk mp3 yaitu pemilihan *fx* suara, agar suara dapat lebih bagus dan merdu. Setelah semua dirasa sudah pas dan bagus dapat didownload dan tersimpan dalam perangkat kita. Tampilan pemilihan *fx* suara dalam aplikasi bandlab dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah ini.

Gambar 4. 8 Tampilan Pemilihan fx suara.



2) Aplikasi Canva

Gambar 4. 9 Aplikasi Canva.



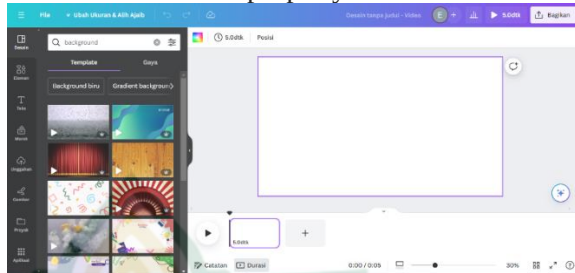
Pada gambar 4.9 diatas merupakan gambar bagian awal ketika kita membuka aplikasi canva . Aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan layanan untuk pembuatan gambar, desain, video dengan berbagai fitur, element, font teks, animation dll. Di aplikasi ini juga mneyediakan layanan premium berbayar dan juga dapat diaplikasikan dengan gratis.⁹

Aplikasi Canva digunakan peneliti untuk mendesain video animasi baik 2 dimensi ataupun 3 dimensi untuk pembuatan *cover song* dalam bentuk mp4. Berikut ini adalah tahap – tahap pengeditan media *cover song* dalam bentuk mp4 :

- a) Pembuatan dimulai dengan pemilihan desain ukuran dengan jenis video. Tampilan dapat di lihat pada gambar 4.5 diatas.
- b) Tahap Selanjutnya pemilihan background yang sesuai dengan keinginan kita. Background dan properti ini sudah disediakan di aplikasi Canva, ada berbagai macam pilihan sehingga tinggal menyesuaikan kebutuhan yang akan kita gunakan. Tahap pemilihan background dan properti tersedia dalam ikon elemen, dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah ini.

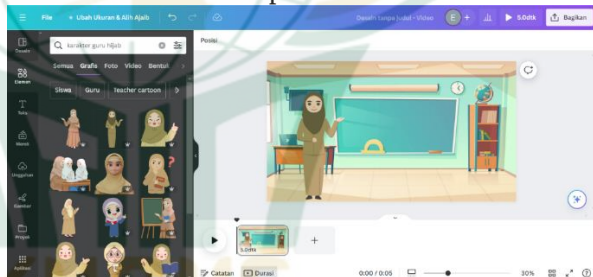
⁹ Ari Nurul Alfian et al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5, no. 1 (2022): 75–84, <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.

Gambar 4. 10 Tampilan background dan property.



- c) Tahap selanjutnya yaitu pemilihan karakter tokoh dan ekspresi wajah tokoh. Pada tahap ini peneliti melakukan pengeditan ekspresi wajah karakter agar dapat bergerak sehingga tampak seperti berbicara. Tampilan pengeditan dapat dilihat pada gambar 4.11 dibawah ini.

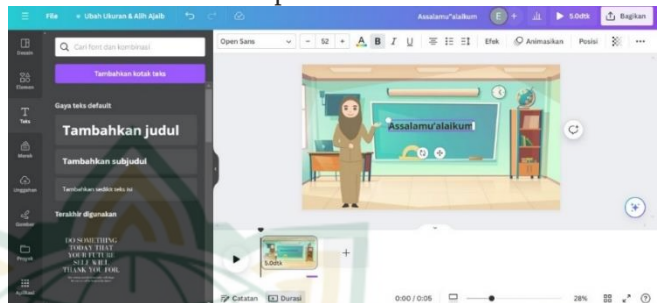
Gambar 4. 11 Tampilan Pemilihan karakter.



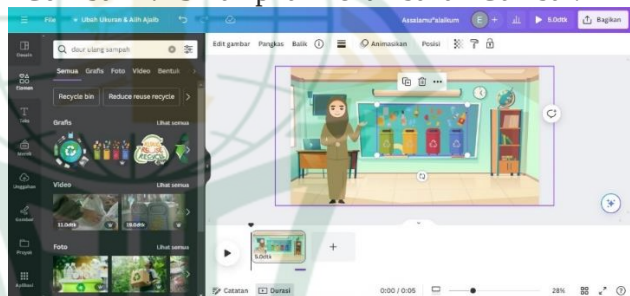
- d) Tahap selanjutnya adalah penambahan teks beserta gambar – gambar pada video. Pada tahap ini peneliti menambahkan teks yang dibuat seperti teks percakapan dengan elemen *bubble speech* dan teks penjabaran materi pembelajaran dan teks sub *title* yang sesuai dengan alur cerita pada naskah yang sudah dibuat sebelumnya. Dilanjutkan penambahan gambar yang dapat dicari melalui ikon elemen yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti tentang materi daur ulang limbah dan permasalahannya di lingkungan seperti gambar limbah, pabrik pengolahan, alat pengolahan limbah dan sebagainya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tampilan penambahan teks bisa

dilihat pada gambar 4.12 dan tampilan penambahan gambar pada 4.13 dibawah ini.

Gambar 4. 12 Tampilan Penambahan Teks.

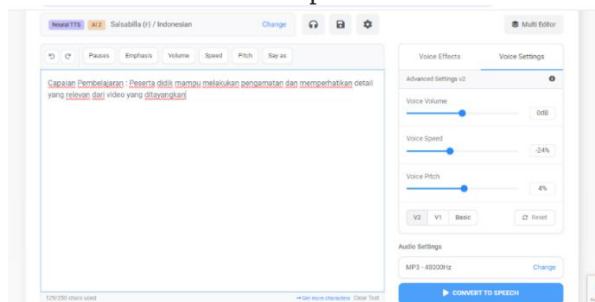


Gambar 4. 13 Tampilan Penambahan Gambar.



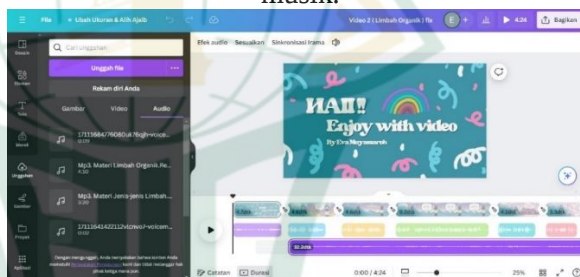
- e) Tahap selanjutnya adalah penambahan suara pada video. Pada tahap ini sebelum menambahkan suara, peneliti melakukan pengetikan tulisan di voicemaker tentang percakapan karakter tokoh yang akan dimasukkan dalam video diawal atau opening. Tampilan voicemaker dapat dilihat pada gambar 4.14 dibawah ini.

Gambar 4. 14 Tampilan Voicemaker.



- f) Tahap Selanjutnya Setelah hasil voicemaker sudah terdownload kemudian file suara tersebut di upload diaplikasi Canva yang kemudian akan di tambahkan pada video dengan disesuaikan dialog yang dilakukan untuk mengisi di awal atau *opening*. Setelah opening selesai kita dapat menambahkan *soundeffects*. Tahap ini peneliti mendownload musik di youtube guna untuk mengiringi jalannya video opening pembelajaran berlangsung. Setelah opening selesai peneliti menambahkan hasil rekaman musik *cover song* berupa mp3 untuk di upload diaplikasi canva. Tampilan penambahan suara dan musik pada video bisa dilihat pada gambat 4.15 dibawah ini.

Gambar 4. 15 Tampilan penambahan suara dan musik.



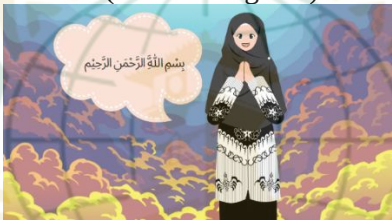
- g) Setelah melakukan tahap – tahap tersebut, tahap selanjutnya adalah finishing produk. Pada tahap ini peneliti melakukan pengecekan kembali disemua scene dalam video agar menjadi video yang menarik serta layak digunakan
- b. Bagian – bagian pada Media *Cover Song*

Pada tahap ini memperlihatkan produk pengembangan media *cover song* pada materi daur ulang limbah kelas X yang terdiri dari 3 video yaitu jenis- jenis daur ulang limbah, daur ulang limbah organik dan anorganik yang telah didesain peneliti dengan semaksimal mungkin. Adapun bagian – bagian pada media *cover song* dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4. 1 Bagian – bagian pada Media Cover Song

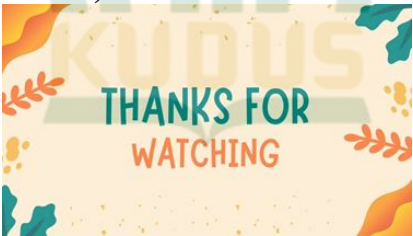
No.	Gambar Produk	Keterangan
1.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah)  b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	Pada bagian awal video pada gambar a,b dan c disamping terdapat intro yang diawali dengan salam dan menyapa <i>audience</i>. Pada sub bab materi peneliti menggunakan desain yang berbeda agar dapat lebih menarik dan inovatif.
2.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah) 	Pada bagian selanjutnya yaitu pemberian stimulan berupa capaian pembelajaran dan penyampaian sub bab materi dari video a,b dan c yang akan ditayangkan.

	b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	
3.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah)  b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	Pada bagian selanjutnya penyampaian mengenai sub bab materi yang sudah dikemas dalam sebuah cover song pada gambar disamping yaitu Gambar a : Jenis-jenis daur ulang limbah yang dikemas dalam lagu Manusia Kuat-Tulus. Gambar b : Daur ulang limbah organik yang dikemas dalam lagu Kisinin 2-Masddho. Gambar c : Daur ulang Limbah anorganik yang

		dikemas dalam lagu Nemen-Gilga Sahid.
4.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah)  b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	Selanjutnya di gambar yang terletak disamping bagian a, b dan c yaitu memulai pembelajaran dengan melafalkan basmalah.
5.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah) 	Selanjutnya menayangkan mengenai masalah lingkungan berupa limbah. Pada gambar disamping ditampilkan bagian a. Video 1 : Menayangkan gambar beberapa jenis limbah yang berserakan. b. Video 2 : Menggambarkan banyaknya limbah

	b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	organik yang ada di pasar c. Video 3 : Menayangkan beberapa jenis limbah anorganik yang dapat di daur ulang kembali.
6.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah)  b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	Selanjutnya yaitu menayangkan pemanfaatan limbah dan contoh hasil kreatif dari limbah. Pada gambar disamping bagian : a. Menayangkan contoh pemanfaatan limbah dengan kreasi kerajinan. b. Menayangkan pemanfaatan limbah jenis organik untuk dapat menjadi kompos melalui proses fermentasi. c. Menayangkan pemanfaatan limbah anorganik berupa kerajinan yang dapat digunakan untuk kebutuhan sehari-hari.

7.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah)  b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	Pada bagian selanjutnya sesuai gambar disamping yaitu a. Peneliti menayangkan jenis-jenis limbah salah satunya yaitu limbah B3 yang berbahaya dan slide selanjutnya menayangkan contoh limbah B3 yaitu oli dan obat. b. Peneliti menayangkan cara pengelolaan limbah organik menjadi kompos dengan 2 cara yaitu aerob dan anaerob yang tanpa menggunakan udara, proses pengomposan dibantu oleh mikroorganisme melalui fermentasi. c. Peneliti menayangkan pengelolaan limbah dengan menggunakan 3R (<i>Reduce</i> : mengurangi, <i>Reuse</i> : memanfaatkan kembali dan <i>Recycle</i> : menggunakan kembali setelah melalui proses pengolahan).
8.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah)	Pada bagian selanjutnya yaitu <i>self reminder</i> dimana

	 b. Video 2 (Limbah Organik)  c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	peneliti menayangkan ajakan dan sedikit pesan moral kepada audience akan kesadaran limbah.
9.	a. Video 1 (Jenis-jenis Daur Ulang Limbah)  b. Video 2 (Limbah Organik) 	Pada bagian terakhir yaitu ucapan terimakasih kepada audience karena sudah memperhatikan dengan baik dan seksama.

	c. Video 3 (Limbah Anorganik) 	
10.		Selanjutnya, setelah media cover song telah didownload semua baik video 1, 2 dan 3 dapat diupload ke drive kemudian di salin link untuk dijadikan barcode melalui website qr monkey code.
11.		Tahap selanjutnya apabila barcode sudah terdownload, peneliti mendesain ulang melalui canva, agar tampilan lebih bagus dan dalam penggunaan lebih praktis karena tinggal menscan saja sudah terdapat lirik cover song, media cover song baik mp3 dan mp4.

3. Evaluation (Evaluasi)

Media cover song yang telah didesain menggunakan aplikasi Bandlab dan Canva kemudian dilanjutkan ke tahap *Evaluation* (Evaluasi). Tahap *evaluation* peneliti melakukan validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media untuk mengetahui

valid dan tidaknya media pembelajaran *cover song* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah divalidasi dan mendapat beberapa revisi, saran serta masukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian produk direvisi oleh peneliti sesuai saran. Setelah direvisi media *cover song* di uji cobakan kepada pendidik biologi dan peserta didik sehingga dapat mengetahui apakah media tersebut praktis digunakan ataupun tidak.

Penilaian dari pendidik dan peserta didik ini akan dianalisis guna mengetahui skor persentase untuk mengukur tingkat kevalidan serta tingkat kepraktisan suatu produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Instrumen validasi ahli media, ahli materi dan penilaian oleh pendidik serta peserta didik terdapat pada halaman lampiran. Berikut merupakan hasil dari uji kevalidan dan kepraktisan dari produk *cover song* :

a. Persentase Skor Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh dua dosen ahli materi dari Tadris Biologi dan Tadris IPA, yang mengampu matakuliah Biologi dan IPA di Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, beliau yaitu ibu Ulya Fawaida, M.Pd. dan bpk. Andi Asyhari, M.Pd. Ahli dosen materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *cover song* yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil penilaian diperoleh rata – rata skor dari berbagai aspek mendapat presentase 98% dengan kategori “Sangat Valid” yang artinya produk tersebut valid untuk digunakan dengan tambahan masukan serta saran dari dosen ahli materi dengan revisi sesuai saran yang diberikan.

Penjabaran penilaian hasil validasi oleh dosen ahli materi ditunjukkan melalui penilaian instrument angket yang dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

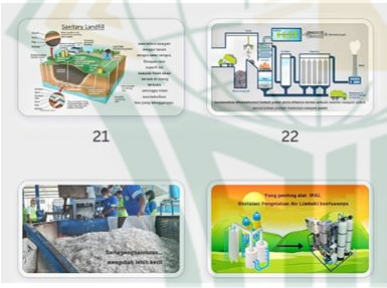
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Produk oleh Dosen Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor Hasil Validasi		Skor yang diharapkan	Validasi
		Validasi 1	Validasi 2		
Aspek Isi Materi	Materi pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	4	4	8	100%
	Materi pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai dengan Pemantik Belajar.	4	4	8	100%
	Muatan isi media <i>cover song</i> berbasis audio-visual dengan konsep materi singkat dan jelas.	4	4	8	100%
	Media <i>cover song</i> berbasis audio-visual memudahkan	4	4	8	100%

	an siswa memahami konsep materi.				
	Isi media <i>cover song</i> berbasis audio-visual mudah dipahami.	4	3	8	88%
	Alur isi media <i>cover song</i> berbasis audio-visual disajikan secara jelas.	4	4	8	100%
Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-visual dipahami dengan jelas	3	3	8	75%
	Penggunaan teks pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai dengan materi.	4	4	8	100%

Aspek Desain Pembelajaran	Materi pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai tujuan pembelajaran.	4	4	8	100%
	Media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	3	4	8	88%
	Topik materi pembelajaran pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual disajikan dengan jelas.	3	4	8	88%
Jumlah Validasi		42	41	88	98%
		83			

Tabel 4. 3 Hasil Revisi Materi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 Belum ada penjelasan apersepsi mengenai capaian pembelajaran peserta didik.	 Salah satu dari ketiga video
2.	 Penambahan materi mengenai pengelolaan limbah dengan menggunakan 3R (<i>Reduce, Reuse, Recycle</i>)	
3.	 Pengubahan lirik lagu agar terdengar lebih bermakna mengenai kesadaran akan limbah.	

Berdasarkan tabel 4.3 di atas saran dari ahli materi adalah sebagai berikut :

- 1) Belum ada penjelasan apersepsi mengenai capaian pembelajaran peserta didik.
- 2) Penambahan materi mengenai pengelolaan limbah dengan menggunakan 3R (Reduce, Reuse, Recycle)
- 3) Pengubahan lirik lagu agar terdengar lebih bermakna mengenai kesadaran akan limbah.

Saran – saran dari ahli materi tersebut sudah di revisi oleh peneliti sesuai dengan saran yang diberikan dapat dilihat hasil revisi pada tabel 4.3 di atas sehingga diharapkan produk yang dikembangkan sudah layak digunakan.

b. Presentase Skor Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dua dosen dari Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, beliau yaitu bpk H.Achmad Ali Fikri, M.Pd dan bpk. Didi Nur Jamaluddin, M.Pd. Ahli dosen media memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *cover song* yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil penilaian diperoleh rata – rata skor dari berbagai aspek mendapat persentase 90% dengan kategori “Sangat Valid” yang artinya produk tersebut valid untuk digunakan dengan tambahan masukan serta saran dari dosen ahli media dengan revisi sesuai saran yang diberikan.¹⁰

Penjabaran penilaian hasil validasi oleh dosen ahli media ditunjukkan melalui penilaian instrument angket yang dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini.

¹⁰ Triana, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Learning Kelas Iv Sd/Mi.”

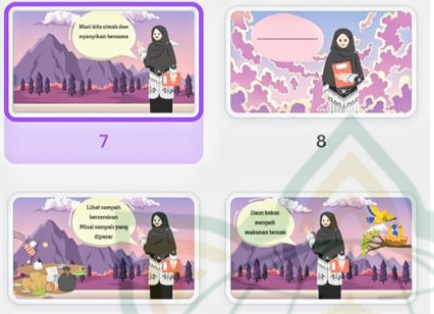
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Produk oleh Dosen Ahli Media

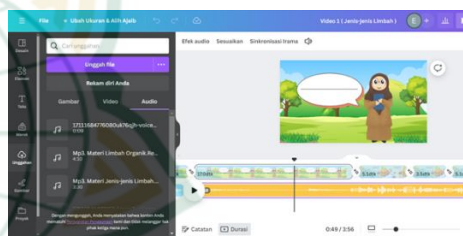
Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor Hasil Validasi		Skor yang diharapkan	Validasi
		Pak Fikri	Pak Didi		
Aspek Sajian atau Tampilan	Desain media cover song berbasis audio-visual menarik.	4	4	8	100%
	Ilustrasi dalam media cover song berbasis audio-visual disajikan secara jelas.	3	4	8	88%
	Lirik lagu dalam media cover song berbasis audio-visual disajikan secara menarik.	4	4	8	100%
	Instrumen lagu dalam media cover song berbasis audio-visual disajikan secara terpadu.	4	4	8	100%
	Pemilihan ilustrasi dalam media cover song berbasis audio-visual sesuai dengan materi.	3	4	8	88%

	Proporsi warna dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai.	3	4	8	88%
	Tata letak teks dan objek 3D dalam <i>cover song</i> berbasis audio-visual seimbang.	4	4	8	100%
	Pemilihan jenis huruf sesuai	3	4	8	88%
	Pemilihan ukuran huruf sesuai	4	4	8	100%
	Pemilihan gambar yang digunakan dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sudah sesuai untuk mendukung materi.	3	4	8	88%
	Ketepatan bahasa dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sudah sesuai.	3	4	8	88%
Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan kalimat dalam media <i>cover song</i>	3	3	8	75%

	berbasis audio-visual sudah sesuai.				
	Ketepatan penggunaan tanda baca dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sudah tepat.	4	3	8	88%
	Bahasa yang digunakan dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-visual tepat dan jelas.	4	4	8	100%
Aspek Bahan Media	Media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sudah mudah dan aman saat dioperasikan.	4	4	8	100%
	Media <i>cover song</i> berbasis audio-visual mudah digunakan dimana-mana.	3	4	8	88%
Jumlah Validasi		56	62	128	90%
		118			

Tabel 4. 5 Hasil Revisi Media

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 Di bagian awal pembelajaran belum mengucapkan kalimat basmalah terlebih dahulu.	 Salah satu dari ketiga video
2.	 Pada bagian awal materi video 3 (Daur Ulang Limbah Anorganik) ilustrasi gambar kurang sesuai.	
3.	 Penggunaan font tidak perlu dibold agar terlihat lebih jelas dan ukuran font disamaratakan.	 Salah satu dari ketiga video

4.	 Penggunaan bahasa yang kurang tepat dan tidak baku.	
5.	 Pengubahan soundtrack suara yang kurang jelas.	

Berdasarkan tabel 4.5 di atas saran dari ahli media adalah sebagai berikut :

- 1) Di bagian awal pembelajaran belum mengucapkan kalimat basmalah terlebih dahulu.
- 2) Pada bagian awal materi video 3 (Daur Ulang Limbah Anorganik) ilustrasi gambar kurang sesuai.
- 3) Penggunaan font tidak perlu dibold agar terlihat lebih jelas dan ukuran font disamaratakan.
- 4) Penggunaan bahasa yang kurang tepat dan tidak baku.
- 5) Pengubahan soundtrack suara yang kurang jelas.

Saran – saran dari ahli media tersebut sudah di revisi oleh peneliti sesuai dengan saran yang diberikan dapat dilihat hasil revisi pada tabel 4.3 di atas sehingga diharapkan produk yang dikembangkan sudah layak digunakan.

c. Presentase Skor Penilaian Pendidik

Penilaian produk dilakukan oleh pendidik Biologi di MA Ma'ahid Kudus beliau yaitu ibu Ida Cahyani, S.Pd. Beliau memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *cover song* yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian dari pendidik bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk tersebut. Hasil penilaian diperoleh rata – rata skor

dari berbagai aspek mendapat persentase 87% dengan kategori “Sangat Layak” yang artinya produk tersebut sangat layak untuk digunakan.

Bagian saran dan masukan pendidik memberikan sedikit saran agar dapat lebih jelas ketika menyanyikan lagu dalam media *cover song* dan pendidik juga memberikan apresiasi bahwa perangkat media pembelajaran *cover song* pada materi daur ulang limbah di era 5.0 sudah sesuai dan layak digunakan di MA/SMA karena desain pembelajaran, isi materi, bahasa dapat digunakan untuk model pembelajaran pada materi daur ulang limbah.

Penjabaran penilaian oleh pendidik Biologi MA Ma'ahid dari berbagai aspek yang dinilai ditunjukkan melalui penilaian instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Pendidik Biologi

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor Hasil Validasi	Skor yang diharapkan	Validasi
Aspek Isi Materi	Materi pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	4	4	100%
	Materi pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai dengan Pemantik belajar.	4	4	100%
	Muatan isi media <i>cover song</i> berbasis audio-visual dengan konsep materi jelas sesuai.	4	4	100%

	Media <i>cover song</i> berbasis audio-visual memudahkan siswa memahami konsep materi.	4	4	100%
	Isi media <i>cover song</i> berbasis audio-visual mudah dipahami.	3	4	75%
	Alur isi media <i>cover song</i> berbasis audio-visual disajikan secara jelas.	4	4	100%
Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-visual dipahami dengan jelas.	4	4	100%
	Penggunaan kalimat dan tanda baca pada media <i>cover song</i> berbasis audio-visual sesuai dengan materi.	3	4	75%
Aspek Desain Pembelajaran	Desain media <i>cover song</i> berbasis audio-visual menarik.	3	4	75%
	Instrumen lagu dalam media <i>cover song</i> berbasis audio-	3	4	75%

	visual disajikan secara terpadu.			
	Pemilihan ilustrasi dalam media cover song berbasis audio-visual sesuai dengan materi.	3	4	75%
Aspek Bahan Media	Media cover song berbasis audio-visual sudah mudah dan aman saat dioperasikan.	3	4	75%
	Media cover song berbasis audio-visual mudah digunakan dimana-mana.	3	4	75%
Jumlah Validasi		45	52	87%

d. Persentase Skor Penilaian Peserta didik

Penilaian produk selanjutnya diberikan oleh peserta didik kelas XE MA Ma'ahid. Peneliti melakukan uji coba dengan pengisian angket formulir yang terdiri dari beberapa aspek yaitu isi materi, bahasa dan komunikasi, desain media pembelajaran dan bahan media yang disampaikan secara langsung di kelas XE dengan hasil penilaian diperoleh rata – rata skor dari berbagai aspek diatas mendapat persentase 84% dengan kategori “Sangat Layak”.¹¹

Berdasarkan skor yang diperoleh dari uji coba produk kepada peserta didik, produk media *cover song* di era 5.0 pada materi daur ulang limbah mendapatkan kategori sangat praktis untuk digunakan dilapangan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis dari uji coba produk dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini.

¹¹ Yuliza, “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Flipchart Pada Peserta Didik SMP Kelas VII.”

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Uji Coba Produk oleh Peserta Didik

No.	Indikator	Skor	X	Xi	%
1.	Isi Materi	109	850	1024	83%
		106			
		104			
		104			
		107			
		103			
		109			
		108			
2.	Bahasa	110	528	640	83%
		102			
		106			
		104			
		106			
3.	Desain Media Pembelajaran	108	866	1024	85%
		114			
		108			
		112			
		105			
		107			
		102			
		110			
4.	Bahan Media	118	445	512	87%
		108			
		110			
		109			
Jumlah			2689	3200	84%

C. Pembahasan Produk Akhir

Penelitian pengembangan ini telah dikembangkan oleh peneliti yang menghasilkan sebuah produk pengembangan media *cover song* sebagai media pembelajaran daur ulang limbah di era 5.0 pada materi pencemaran lingkungan di MA/SMA. Produk tersebut nantinya bisa dijadikan suatu media pembelajaran di lapangan. Pengembangan yang digunakan peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model PPE dengan tahapan *Planning, Production, Evaluation*.

1. *Planning*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan pendidik, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan pemberian angket kepada peserta didik melalui *Google form* yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Berdasarkan analisis kebutuhan diperoleh data, bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi seperti media *cover song*. Hal ini sangat memungkinkan karena pembelajaran akan lebih menarik jika disampaikan dengan media *cover song*. Mengingat generasi Z di era 5.0 dimana generasi ini terbuka akan perubahan yang semakin pesat khususnya pada teknologi diberbagai media atau dunia internet. Hal ini sesuai dengan penelitian Dwi Noviani,dkk (2023) yang menyatakan bahwa generasi Z tersebut dapat mengembangkan teknologi yang sudah ada menjadi teknologi baru yang lebih memudahkan masyarakat.¹²

Pada kesempatan ini peneliti mengembangkan media tersebut guna dapat menambah kreativitas dan mempermudah pemahaman materi terhadap peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Rokhimah yang menyatakan bahwa dengan pengembangan media *cover song* untuk pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam menguasai materi.¹³ Hal ini juga didukung dengan penelitian yang juga menyatakan dalam penggunaan media lagu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan kesan dalam ingatannya.¹⁴

Analisis kebutuhan pendidik dan analisis kurikulum dilakukan melalui wawancara. Berdasarkan analisis kebutuhan diperoleh data bahwa pendidik membutuhkan inovasi baru terkait media pembelajaran yang bervariasi di era 5.0 dimana

¹² Dwi Noviani et al., “Sosialisasi Urgensi Pendidikan Karakter Terhadap Remaja Millenial Generasi Z Di Era Society 5.0,” *ADM: Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 119–24, <https://ejournal.lapad.id/index.php/adm/article/view/208/149>.

¹³ Rokhimah, “PENGEMBANGAN MEDIA COVER SONG UNTUK PEMBELAJARAN KIMIA SMA PADA MATERI ASAM BASA,” *Duke Law Journal* 1, no. 1 (2019).

¹⁴ Siti Zahara Ritonga, Nevrita, and Asikin Nurul, “Validitas Media Pembelajaran Biologi Cover Song Fungi Kelas X SMA,” *Student Online Journal* 1, no. 2 (2020): 440–44, <https://soj.umrah.ac.id/index.php/SOJFKIP/article/view/589>.

digitalitas yang semakin maju. Selain analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti juga melakukan perancangan terkait produk yang akan dikembangkan dengan mengumpulkan sumber, menyusun garis besar isi media, dan penyusunan naskah desain media *cover song*.

2. *Production*

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap produksi atau editing produk yang dikembangkan peneliti yaitu berupa media *cover song*. Pengeditan media *cover song* ini menggunakan aplikasi Bandlab dan Canva. Proses pengeditan ini membutuhkan kesabaran serta kreatifitas yang tinggi sehingga dapat menghasilkan produk yang diinginkan. Adapun tahap – tahap pengeditan video animasi mengacu pada kriteria kelayakan dalam pengembangan media menurut Rizanta (2022) meliputi pemilihan background atau template pada canva, tampilan pemilihan foto dan latar template, pemilihan elemen yang disesuaikan dengan kebutuhan, menambahkan audio visual dan terakhir yaitu mengunduh hasil desain.¹⁵

3. *Evaluation*

Pengembangan produk yang telah jadi, kemudian dilakukan uji kevalidan kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media. Setelah itu, produk diuji cobakan ke sekolahan untuk penilaian kepada pendidik dan peserta didik. Penilaian uji kevalidan yang pertama dilakukan oleh ahli materi. Penilaian ini mengacu 3 aspek yaitu isi materi, bahasa dan desain pembelajaran. Perolehan skor tertinggi terletak pada aspek isi materi dengan persentase 98%. Aspek yang mendapat nilai rendah yaitu aspek bahasa dan kounikasi dengan perolehan persentase 88%. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa bagian bahasa yang kurang diperjelas tetapi kemudian direvisi oleh peneliti sesuai saran yang diberikan. Persentase kevalidan materi pembelajaran oleh ahli materi akan disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.

¹⁵ Gilang Alfinandika Rizanta and Meilan Arsanti, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini,” *Prosiding Seminar Nasional Daring* 2 (2022): 560–68, <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>.

Gambar 4. 16 Presentase Hasil Kevalidan Materi.



Media *cover song* sebagai media pembelajaran daur ulang limbah di era 5.0 pada materi pencemaran lingkungan memperoleh kategori sangat valid dengan perolehan persentase sebesar 98% dari skor rata – rata semua aspek. Hasil kategori kevalidan ini mengacu pada kriteria kevalidan yang berada di range 81% -100% yaitu kategori sangat valid.¹⁶ Hal ini berarti media pembelajaran *cover song* tersebut sudah berisi materi yang valid digunakan di lapangan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Zahara (2020) yang mengatakan bahwa penjelasan materi dengan media *cover song* sangat valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Materi daur ulang limbah ini sangat cocok untuk digunakan pada media *cover song*, karena materi tersebut memerlukan penggambaran yang lebih inovatif dan bermakna akan kesadaran dalam menyampaikan kepada peserta didik.¹⁷

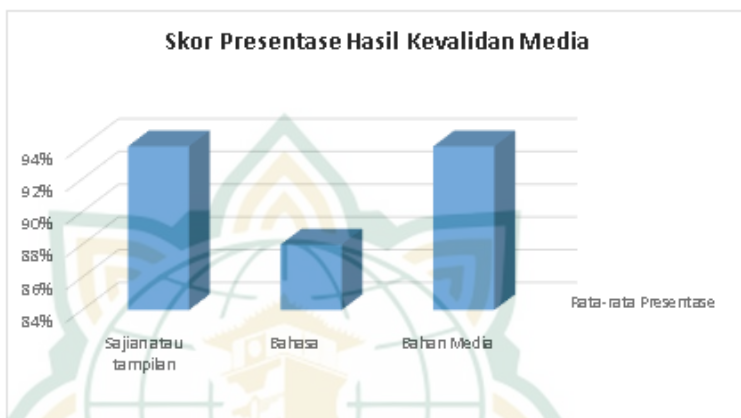
Penilaian uji kevalidan yang kedua dilakukan oleh ahli media. Penilaian ini mengacu pada 3 aspek yaitu sajian atau tampilan, aspek bahasa dan aspek bahan media. Perolehan skor tertinggi terdapat pada aspek sajian dan tampilan serta bahan media dengan persentase 94%. Aspek yang mendapat presentase rendah yaitu aspek bahasa dengan persentase 88%. Hal tersebut dikarenakan penggunaan bahasa yang digunakan dalam media yang terletak dibagian suara *soundeffect* dan musik kurang sesuai, kemudian direvisi oleh peneliti sesuai saran yang diberikan sehingga produk valid untuk digunakan dilapangan.

¹⁶ Triana, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Learning Kelas Iv Sd/Mi.”

¹⁷ Ritonga, Nevrita, and Nurul, “Validitas Media Pembelajaran Biologi Cover Song Fungi Kelas X SMA.”

Persentase kevalidan media pembelajaran oleh ahli media akan disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.

Gambar 4. 17 Presentase Hasil Kevalidan Media.



Media *cover song* sebagai media pembelajaran daur ulang limbah di era 5.0 pada materi pencemaran lingkungan memperoleh kategori sangat valid dengan perolehan persentase sebesar 90% dari skor rata – rata semua aspek. Hasil kategori kevalidan ini mengacu pada kriteria kevalidan yang berada di range 81% -100% yaitu kategori sangat valid.¹⁸ Hal ini berarti media pembelajaran *cover song* tersebut sudah layak digunakan di lapangan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Lukman (2021) bahwa penggunaan media *cover song* dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁹

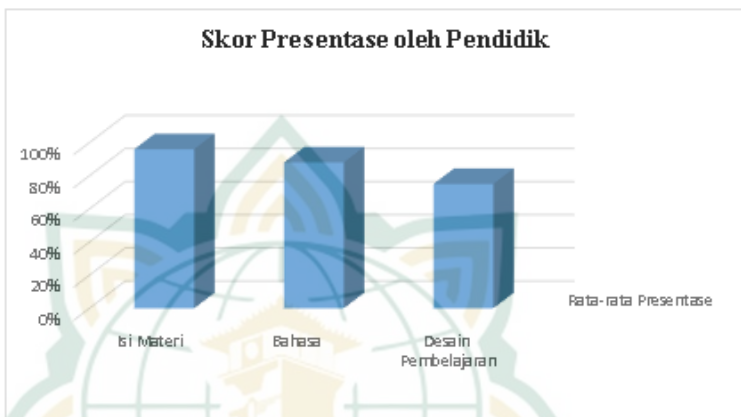
Pada tahap selanjutnya, produk media *cover song* diuji cobakan pada pendidik biologi dan peserta didik kelas XE MA Ma'ahid Kudus dengan jumlah 32 peserta didik. Sebelum produk diuji cobakan ke peserta didik, produk diberikan penilaian kepada pendidik biologi. Beliau memberikan penilaian terhadap media pembelajaran video animasi yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian ini mengacu 3 aspek yaitu desain

¹⁸ Triana, “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual Learning Kelas Iv Sd/Mi.”

¹⁹ A Ismail Lukman, “INTERNATIONAL JOURNAL OF COMMUNITY SERVICE LEARNING Menumbuhkan Motivasi Warga Belajar Melalui Media Audio-Visual Di SKB,” *International Journal of Community Service Learning* 5, no. 3 (2021): 192–98.

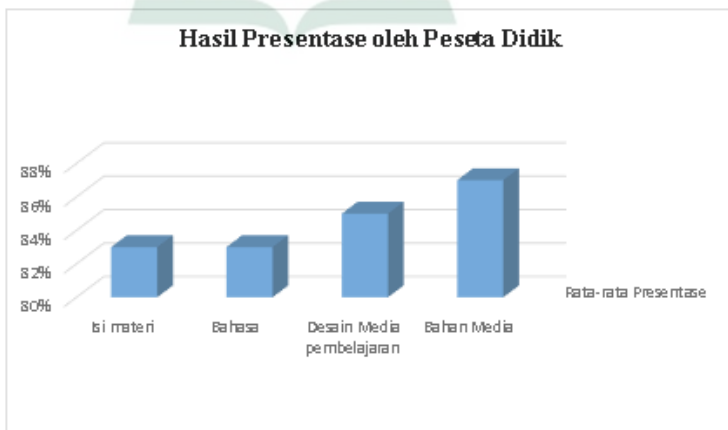
pembelajaran, isi materi dan bahasa. Persentase kepraktisan oleh pendidik disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.

Gambar 4. 18 Presentase Hasil Kepraktisan oleh Pendidik.



Hasil penilaian media *cover song* pada materi daur ulang limbah memperoleh hasil rata – rata skor dari berbagai aspek mendapat persentase 87% dengan LCD Proyektor. Setelah media *cover song* didengar dan ditonton, peneliti memberikan lembar angket kepada peserta didik yang terdiri dari aspek kepraktisan. Aspek kepraktisan tersebut memuat indikator isi materi, bahasa, desain media pembelajaran dan bahan media. Persentase uji coba kepraktisan oleh peserta didik disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.

Gambar 4. 19 Presentase Hasil Kepraktisan oleh Peserta Didik.



Hasil uji coba media *cover song* pada materi daur ulang limbah pada peserta didik memperoleh hasil rata – rata skor dari berbagai indikator kepraktisan mendapat persentase 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil kategori kepraktisan ini mengacu pada kriteria kepraktisan yang berada di range 81% - 100% yaitu kategori sangat layak.²⁰

Dari hasil uji coba kepraktisan oleh pendidik dan peserta didik dinyatakan praktis, sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan praktis untuk digunakan di lapangan. Penilaian di kelas sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan peserta didik sangat bersemangat. Berdasarkan hasil penilaian produk di atas dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu pengembangan media *cover song* sebagai media pembelajaran daur ulang limbah di era 5.0 pada materi pencemaran lingkungan di MA/SMA termasuk kedalam kategori sangat layak.



²⁰ Yuliza, “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Flipchart Pada Peserta Didik SMP Kelas VII.”