

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI COVER SONG FUNGI KELAS X SMA

Siti Zahara Ritonga, Nevrita, Nurul Asikin

Sitizahariritonga03@gmail.com

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Maritim Raja Ali Haji

Abstract

This research aims to develop a cover song media on the material of function in class X SMA. Cover song is a way to play back a song with different song lyrics and the same or fixed instrument. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method with the 4D model which has 4 stages, namely define, define, design, develop, and disseminate. Based on the validation results of material experts and media experts, this is categorized as very valid. So that it can cause a loss that the development fungi biology learning media for class X developed with the 4D model is very valid for use in learning.

Keywords: *Cover Song, Fungi, Validicity*

I. PENDAHULUAN

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat di mana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia (Kemenristekdikti, 2018). Pendidikan di Indonesia juga tak luput dari perubahan dunia. Perkembangan teknologi pada masa sekarang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi informasi khususnya dalam bidang multimedia. Kemajuan di bidang pendidikan, khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya yaitu pemanfaatan media pembelajaran. Teknologi yang semakin canggih dapat dirasakan langsung dampak kegunaannya, terutama dalam hal pendidikan dengan berkembangnya media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran yang berbasis teknologi misalnya media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian dan membangkitkan minat serta semangat siswa untuk belajar (Endriani, dkk., 2018). Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik, dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas serta melibatkan indra penglihatan dan pendengaran siswa. Contoh media yang banyak melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa adalah gabungan video klip. Potongan gambar dan lagu dapat disusun menjadi suatu bentuk bahan ajar berupa video klip. Bahan ajar berupa video klip masuk dalam kategori bahan ajar audiovisual. Bahan ajar ini mengkombinasikan dua materi, yaitu materi auditif dan visual. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, komunikasi dapat berlangsung lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas (Prastowon:2013) dalam Hartanti (2017:818).

Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas serta melibatkan indra penglihatan dan pendengaran siswa. Contoh

media yang banyak melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa adalah gabungan video klip. Potongan gambar dan lagu dapat disusun

menjadi suatu bentuk bahan ajar berupa video klip. Bahan ajar berupa video klip masuk dalam kategori bahan ajar audiovisual. Bahan ajar ini mengkombinasikan dua materi, yaitu materi auditif dan visual. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, komunikasi dapat berlangsung lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas (Prastowon:2013) dalam Hartanti (2017:818).

Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

Dengan menggunakan multimedia seperti video klip, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan sehingga akan tersimpan lebih lekat dalam memori. Video merupakan salah satu media visual yaitu segala sesuatu yang mencakup segala apa yang bisa dilihat, sedangkan lagu termasuk dalam kategori audio yaitu segala sesuatu yang bisa didengar (Smaldino et al, 2008). Menurut Arsyad (2011:49) video merupakan gambar-gambar dalam suatu frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor atau dapat diupload ke youtube secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Tanjungpinang masih kurang dan terbatasnya media yang digunakan. Terlebih untuk mata pelajaran Biologi, media yang ada hanya berupa alat praktikum yang berada di laboratorium tetapi masih belum lengkap, gambar, poster, dan prakarya dari anak. Keberadaan media pembelajaran ini tentu sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi terlebih untuk materi biologi. Sebenarnya sekolah ini juga memiliki beberapa proyektor hanya saja dalam penggunaan media guru tidak menampilkan media yang menarik. Penggunaan Proyektor juga sangat terbatas. Sementara permasalahan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang aktif dan lebih tertarik tergantung proses pembelajaran yang diberikan guru.

Cover song merupakan suatu cara untuk memainkan kembali sebuah lagu dengan lirik lagu yang berbeda dan instrumen yang sama atau tetap. *Cover song* berarti menyanyikan kembali lagu yang pernah dirilis secara komersial dengan lirik yang berbeda dari lagu aslinya. Cahyani (2017:19) menyatakan bahwa Lagu adalah ragam suara yang berirama. Oleh karena itu, lagu merupakan sebuah produk hasil imajinasi perpaduan antara syair dan musik berbentuk sebuah nada-nada dari beberapa instrumen alat musik maupun dari seorang penyanyi. Tujuan lagu diciptakan untuk memberikan kepuasan emosional kepada para pendengarnya. Lagu atau nyanyian yang sesuai dapat membantu perkembangan anak baik pertumbuhan fisik, intelektual, emosional, maupun sosial anak

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Validitas Media Cover Song Pada Materi Fungi Untuk Kelas X SMA”.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (research and development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada dan menguji kevalidan tersebut. Sesuai dengan namanya, Research & Development dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan research dan diteruskan dengan development. Kegiatan research dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (needs assessment) dan dalam pelaksanaan uji coba produk, sedangkan kegiatan development dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Model penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk penelitian ini yaitu penelitian Research and Development dengan menggunakan

model pengembangan 4D Thiagarajan dan Sammel yang dicetuskan pada tahun 1974. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Pada tahap Define (pendefinisian) dilakukan dengan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap Design (perancangan) dilakukan penyusunan instrumen, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan produk awal. Pada tahap Develop (pengembangan) meliputi tahap penilaian ahli dan uji coba lapangan. Pada tahap Disseminate (penyebaran) bisa dilakukan di kelas/sekolah secara terbatas dan juga bisa dengan menyebarkan softcopy dari produk yang dikembangkan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media *cover song* fungsi. Subjek penelitian pengembangan ini adalah guru dan siswa kelas XI dengan jumlah 15 orang siswa dan 1 orang guru biologi Madrasah Aliyah Negeri Tanjungpinang. Untuk mengetahui validitas dilakukan dengan memberikan angket berisi pernyataan yang diisi oleh guru dan siswa sebagai pengguna media *cover song*. Validasi materi terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi, isi dan bahasa. yang dilakukan oleh dosen dan guru biologi. Sedangkan validasi media daya tarik, komunikasi dan kreativitas tampilan yang dilakukan oleh dosen dan guru biologi.

Data yang telah didapat dari validasi ahli materi dan validasi ahli media akan disajikan dengan skala Likert yang selanjutnya dianalisis untuk mencari nilai kelayakan produk dengan menggunakan:

$$K = \frac{F}{N.I.R} \times 100 \%$$

Keterangan:

K = Presentasi Kelayakan

F = Jumlah seluruh jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah responden

Selanjutnya rata-rata yang didapatkan dikonfirmasi dengan kriteria menggunakan langkah sebagai berikut:

- Rentang skor mulai 1-4
- Kriteria terbagi atas 4 tingkat, sangat valid, valid, kurang valid, tidak valid.
- Rentang skor terbagi menjadi empat kelas interval.

Tabel 1. Presentase Penilaian Validitas

Presentase	Keterangan
90% - 100%	Sangat valid
80% - 89%	Valid
65% - 79%	Cukup valid
55% - 64%	Kurang valid
≤ 54%	Sangat tidak valid

Sumber : (Purwanto 2012:123)

III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan produk *cover song* pada materi Fungsi yang dilihat dari aspek validitas produk yang dihasilkan.

a. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mendapatkan materi yang valid. Ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini yaitu dosen Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji dan guru biologi Madrasah Aliyah Negeri Tanjungpinang. Data validasi didapat dengan cara memberikan lembar validasi yang mencakup aspek materi yang terdiri dari aspek yaitu aspek materi, isi dan bahasa butir indikator dengan 15 pernyataan. Ahli materi melihat produk yang dikembangkan dan memberikan masukan berupa komentar dan saran kepada pengembang yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Setelah ahli materi melihat produk yang dikembangkan ahli materi memberikan penilaian dengan mengisi lembar validasi. Berikut hasil penilaian keseluruhan oleh ahli materi.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi 1 dan 2

Persentase	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Kriteria
	93,18%	95,45%	Sangat Valid
Rata-rata	94,31%		Sangat Valid

a. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh validator ahli media yaitu dosen dari program studi pendidikan biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji dan guru biologi di Madrasah Aliyah Negeri Tanjungpinang. Penilaian dari ahli media ini dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan. Data validasi didapat dengan cara memberikan lembar validasi yang memuat 3 indikator dengan 13 butir pernyataan. Ahli media melihat produk yang dikembangkan dan memberikan masukan berupa komentar dan saran kepada pengembang yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Setelah ahli media melihat produk yang dikembangkan ahli media memberikan penilaian dengan mengisi lembar validasi. Media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang baik dari segi video yang disajikan dan penggunaan media tersebut, sehingga media yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna baik guru atau siswa untuk mendapatkan pembelajaran materi Fungi. Hal ini karena media dinilai menarik Seperti yang diungkapkan oleh Munir (2013:111) setiap komponen yang terdapat di dalam media pembelajaran harus mewujudkan suatu informasi dan tampilan yang menarik Berikut hasil penilaian oleh ahli media.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Cover Song oleh Ahli Media

Persentase	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Kriteria
	100%	80,76%	Sangat Valid
Rata-rata	90,38%		Sangat Valid

Hasil pengujian validitas produk 90,38% berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, tingginya persentase guru yang memberikan respon positif membuktikan bahwa media cover song Fungi dapat dikatakan sangat praktis. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Yusnita, et al (2011:62) bahwa media dikatakan memiliki tingkat praktikalitas tinggi apabila bersifat praktis, dalam artian mudah dalam menggunakan dan memiliki petunjuk yang jelas. Kesimpulan dari ahli media adalah modul pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Ditinjau dari aspek yang dinilai, Secara umum, penilaian produk setelah divalidasi pada setiap aspek berada pada interpretasi sangat valid.

III. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan maka dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran biologi berupa cover song pada materi fungsi kelas X dikategorikan memenuhi kriteria sangat valid baik dalam validasi materi maupun validasi media dengan persentase validasi materi 94,31% dan validasi media 90,38% yang berada pada kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran biologi berupa media *cover song* fungsi dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Cahyani, N. 2017. *Pengembangan Video Klip Lagu Sains dalam Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas IV MI/SD*. Universitas Islam N Sunan Kalijaga Yogyakarta. Thesis
- Rokhimah.2018. *Pengembangan Media Cover Song untuk Pembelajaran Kimia SMA pada Materi Asam Basa. Skripsi*. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Tanjungpinang. Skripsi.
- Sumadinata, N. S. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

VII. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Kepada Assist. Prof. Dr. Hj. Nevrita, M.Pd, M.Si., selaku pembimbing I, Assist. Prof. Nurul Asikin, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II. Terimakasih kepada Ibu Aswina Zulfi, S.Pd. sebagai responden dalam penelitian yang dilakukan serta terimakasih juga kepada Madrasah Aliyah Negeri Tanjungpinang yang telah memberikan izin untuk dilaksanakan penelitian ini.

lfabeta