

**PENGEMBANGAN MEDIA LAGU EDUKASI BERBASIS GOOGLE SITES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI WUJUD ZAT DAN
PERUBAHANNYA MUPEL IPAS KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
LEGOKKALONG PEKALONGAN**

Annisa Tribuana Nandadewi¹, Moh. Fathurrahman²

¹PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

²PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

¹hanisaaja599@gmail.com, ²fathurrahman@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

In the teaching and learning process, learning media has an important role in creating efficient and effective learning. The learning media used must also vary so that students are more enthusiastic about learning. This is in accordance with the problems found in Class IV of SD Muhammadiyah Legokkalong, where the learning process has not used varied learning media. The purpose of this research is to develop educational song media based on google sites and test its feasibility and effectiveness. The method used is the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall development model which uses 8 stages including: (1) potential and problems; 2) data collection; 3) product design; 4) design validation; 5) design revision; 6) product trial; 7) product revision; 8) trial use. The data collection techniques used were test and non-test techniques. The results of this study indicate that the media developed is very feasible as evidenced by the assessment of material experts with a score of 85% and media experts with a score of 85.9%. The media developed also proved to be quite effective in improving student learning outcomes as shown by the N-Gain results of 0.684 or 68.4% which fell into the moderate category. The developed media also received positive responses from teachers and students with a result of 100%. The conclusion of this study is that educational song media based on google sites is very feasible and quite effective in learning IPAS grade IV at SD Muhammadiyah Legokkalong Pekalongan.

Keywords: educational song media, google site, IPAS learning

ABSTRAK

Pada proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif. Media pembelajaran yang digunakan juga harus bervariasi agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada Kelas IV SD Muhammadiyah Legokkalong, dimana pada proses pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media lagu edukasi berbasis *google sites* serta menguji kelayakan dan

keefektifannya. Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg and Gall* yang menggunakan 8 tahapan antara lain: (1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik tes dan non-tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dibuktikan dari penilaian ahli materi dengan perolehan nilai sebesar 85% dan ahli media dengan perolehan nilai sebesar 85,9%. Media yang dikembangkan juga terbukti cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil N-Gain sebesar 0,684 atau 68,4% yang masuk dalam kategori sedang. Media yang dikembangkan juga mendapat respon positif dari guru dan siswa dengan hasil sebesar 100%. Simpulan dari penelitian ini adalah media lagu edukasi berbasis google sites sangat layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Legokkalong Pekalongan.

Kata Kunci: media lagu edukasi, *google site*, pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang dikenal dengan istilah memanusiakan manusia dimana murid tidak dapat diatur seenaknya, melainkan harus dibantu dan dituntun dalam setiap perubahan hidupnya menuju pendewasaan agar dapat membentuk insan yang memiliki pikiran kritis dan akhlak yang baik (Pristiwanti dkk., 2022).

Menurut Rahman dkk (2022) pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari generasi ke generasi berikutnya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual; keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan bisa didapatkan dengan adanya proses pembelajaran, contohnya adalah proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap peserta didik yang dimana setiap guru harus terampil dalam menguasai dan melaksanakan

pembelajaran itu (Napitupulu 2019). Pelaksanaan proses pembelajaran tidak selalu berjalan dengan lancar atau dengan kata lain proses pembelajaran dapat mengalami permasalahan. Salah satunya seperti permasalahan yang ditemukan pada Kelas IV SD Muhammadiyah Legokkalong yang terdapat pada muatan pelajaran IPAS.

IPAS merupakan penggabungan dari ilmu alam dan ilmu sosial yang terdapat pada kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik, mengembangkan pengetahuan inkuiri, menguasai diri sendiri serta lingkungannya, dan mengembangkan pemahaman konsep yang ada dalam pembelajaran IPAS tersebut (Kemendikbud 2022).

Dalam pembelajaran muatan pelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu memiliki daya ingat tinggi dan kemampuan mengafalkan pada objek dengan kajian luas. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kesusahan untuk menghafalkan materi yang termuat dalam pembelajaran IPAS seperti yang peneliti temukan di SD Legokkalong Muhammadiyah ini.

Permasalahan yang terdapat pada mupel IPAS ini terletak pada materi wujud zat dan perubahannya, dimana siswa merasa kesulitan untuk menghafalkan nama-nama serta proses perubahan wujud zat. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa menunjukkan bahwa terdapat 19 (82%) siswa dari 23 siswa belum tuntas mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan.

Menurut (Intaniasari dkk., 2022) Saat ini proses belajar mengajar membutuhkan pembelajaran menggunakan model paikem yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan guru pada kelas ini masih berupa buku ajar dan beberapa benda kongkrit di kelas. Dari permasalahan ini, maka diperlukan media yang menarik, bervariasi, efisien dan efektif agar siswa tertarik, dan tidak mudah lupa materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu hal – hal yang ada pada proses pembelajaran, dimana dengan

adanya media pembelajaran ini diharapkan pesan-pesan dan materi yang diajarkan tersampaikan kepada orang yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menjadi lebih mudah dipahami (Harahap, 2021:85). Ada berbagai bentuk media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran berbasis audio visual.

Media audio visual adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi yang penggunaannya membutuhkan indra pendengar untuk mendengar suara dan indra penglihatan untuk melihat gambar (Mubarok dkk., 2021). Ada berbagai media pembelajaran berbentuk audio visual, salah satunya adalah media lagu edukasi berbasis google sites.

Menurut (Yati, Sofyan, dan Syalendra, 2021) lagu adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dimana dalam penyampaiannya ditambahkan dengan instrument dan nada agar pesan yang tersampaikan jadi lebih emosional, menarik dan indah. Media pembelajaran lagu edukasi dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran agar lebih

menyenangkan sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan lebih dimengerti (Wardani dkk., 2018). Lagu edukasi dapat digunakan dalam pembelajaran dengan cara menjadikan materi pembelajaran sebagai lirik lagu.

Studi tentang penggunaan lagu sebagai media pembelajaran sudah banyak dilakukan. Berdasarkan penelitian (Qulub dkk., 2022) dengan judul “Penggunaan Media Lagu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Satuan Panjang” yang menunjukkan bahwa rata-rata yang awal mulanya 56 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *saintific* berbantuan media lagu berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Primpen.

Agar lebih bervariasi, media pembelajaran berbentuk lagu edukasi ini dapat diletakkan pada platform google sites. Platform *google sites* adalah platform yang disediakan oleh google secara gratis. Dalam pembelajaran, platform ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran seperti mengunggah materi, memberikan tugas, menyimpan

silabus, memberikan pengumuman, memantau tugas siswa. *Google sites* dipilih karena cukup mudah dalam penggunaannya, semua *smartphone android, ios* bahkan laptop pun dapat digunakan untuk mengakses *google sites*.

Studi tentang penggunaan platform *google sites* pun juga sudah banyak dilakukan. Salah satunya adalah penelitian Mega Devya dkk (2022) dengan judul penelitian “Penggunaan *Google Sites* Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa hasil analisis validitas sebesar 82,9% yang masuk dalam kriteria valid, hasil analisis kepraktisan sebesar 90,6% yang masuk dalam kategori sangat praktis, dan hasil analisis keefektifannya menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat yang awalnya saat *pretest* mendapatkan rata-rata 67,81 menjadi 84,69 pada *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *google sites* layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Kelas III SD Luqman Al Hakim Nganjuk.

Sehingga berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan

mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk lagu edukasi berbasis *google sites* untuk memecahkan masalah yang ada pada SD Muhammadiyah Legokkalong tersebut dengan judul penelitian Pengembangan Media Lagu Edukasi Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Wujud Zat dan Perubahannya Muatan Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Legokkalong Pekalongan.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah sebuah cara yang berguna untuk menghasilkan suatu produk, serta menguji apakah produk tersebut efektif digunakan. (Sugiyono, 2018:407). Model yang digunakan adalah model pengembangan *Borg and Gall*.

Model Pengembangan *Borg and Gall* menurut (Sugiyono, 2018:409) memiliki prosedur penelitian yang meliputi 10 tahapan namun penelitian ini hanya menggunakan 8 tahapan dikarenakan adanya keterbatasan biaya. 8 tahapan

tersebut yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba awal; 7) revisi produk; 8) Uji coba pemakaian.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Legokkalong Pekalongan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV yang berjumlah 23 siswa.

Untuk teknik pengumpulan data, penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Tes dilaksanakan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum pembelajaran menggunakan media lagu edukasi berbasis *google site* dan memberikan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran menggunakan media lagu edukasi berbasis *google sites*. Sedangkan non tes dilakukan dengan membagikan angket validasi ahli, angket kebutuhan, angket tanggapan guru dan siswa, observasi, wawancara serta dokumentasi.

Validasi ahli dilakukan untuk menguji kelayakan penggunaan media. Pada penelitian ini terdapat dua validasi ahli yaitu validasi ahli materi dan media yang menggunakan skala likert. Kelayakan media

dianalisis menggunakan rumus (Purwanto 2017):

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang didapatkan

SM = Skor maksimal

Hasil persentase kemudian dikonservasikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Pesentasi Kelayakan

| Presentasi | Kriteria |
|------------|--------------|
| 86% - 100% | Sangat Layak |
| 76% - 85% | Layak |
| 60% - 75% | Cukup Layak |
| < 54% | Tidak Layak |

Angket tanggapan digunakan untuk mengetahui keefektifan media berdasarkan tanggapan dari siswa dan guru. Angket yang digunakan berbentuk angket tertutup dan menggunakan skala Guttman yang memiliki dua interval. Tanggapan siswa dan guru diukur dengan skor 1 jika menjawab ya dan skor 0 jika menjawab tidak (Sugiyono, 2018:139)

Kelayakan pada angket tanggapan ini menggunakan rumus deskriptif persentase sebagai berikut (Kamelta 2013):

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

Keterangan:

P = Angka presentase yang dicari

F = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

Hasil presentase yang dicari dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut (Arikunto 2018):

Tabel 2. Kriteria Presentase Keefektifan Berdasarkan Respon Guru dan Siswa

| Presentase | Kriteria |
|------------|----------------|
| > 76% | Efektif |
| 56% - 75% | Cukup Efektif |
| 40% - 55% | Kurang Efektif |
| < 40% | Tidak Efektif |

Selanjutnya untuk menguji keefektifan media, penelitian ini menggunakan tes berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui serta membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media lagu edukasi berbasis *google sites* dalam proses pembelajaran menggunakan metode eksperimen *one-group pretest-posttest*.

Hasil yang diperoleh dari uji peningkatan rata – rata kemudian dianalisis menggunakan analisis indeks gain dengan rumus sebagai berikut (Lestari 2018):

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Hasil Posttest} - \text{Hasil pretest}}{\text{Hasil maksimal} - \text{Hasil Pretest}}$$

Hasil N-Gain kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria sebagai berikut:

1. Jika N-Gain kurang dari 0,3 maka termasuk dalam kriteria rendah.
2. Jika N-gain lebih dari 0,3 dan kurang dari 0,7 maka termasuk dalam kriteria sedang.
3. Jika N-Gain lebih dari 0,7 maka termasuk tinggi.

Selanjutnya hasil pengambilan perhitungan N-Gain dalam bentuk persen ditafsirkan menjadi 4 sebagai berikut (Arikunto 2018):

Tabel 3. Kriteria presentase keefektifan N-gain

| Presentase | Kriteria |
|------------|----------------|
| > 76% | Efektif |
| 56% - 75% | Cukup Efektif |
| 40% - 55% | Kurang Efektif |
| < 40% | Tidak Efektif |

C. Hasil dan Pembahasan Potensi dan Masalah

Pada potensi masalah, peneliti melakukan observasi di kelas IV SD Legokkalong Muhammadiyah Pekalongan dengan cara mengamati respon siswa pada saat kegiatan belajar mengajar, memberikan angket kebutuhan kepada siswa dan guru.

Peneliti melihat bahwa kegiatan belajar mengajar pada kelas yang sedang diteliti belum

menggunakan media berbasis teknologi sehingga siswa terlihat pasif dan kurang antusias.

Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih menarik dan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran.

Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan bahan atau data yang akan dijadikan media. Data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi yakni siswa kelas IV kurang antusias dan kurang memahami muatan pelajar ipas pada materi wujud zat dan perubahannya.

Selanjutnya peneliti memberikan angket kebutuhan kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui media seperti apa yang sedang dibutuhkan. Setelah mendapatkan hasil dari angket kebutuhan, peneliti mengumpulkan data-data untuk mendesain produk/media yang akan dikembangkan seperti mengumpulkan materi yang akan dijadikan media lagu edukasi, gambar/animasi yang diperlukan.

Desain Produk

Pada tahap ini, proses awal yang dilakukan peneliti adalah membuat lagu dengan bantuan aplikasi ableton. Lagu yang dikembangkan mempunyai instrumen musik yang diciptakan sendiri oleh peneliti dengan kata lain tidak menggunakan instrumen musik milik orang lain.

Lirik pada lagu diambil dari materi wujud zat dan perubahannya. Setelah lagu selesai dibuat, peneliti membuat video animasi sebagai musik video dari lagu menggunakan aplikasi *canva* yang selanjutnya diedit menggunakan aplikasi *capcut* untuk menggabungkan video animasi dengan rekaman lagu. Lalu mengunggah musik video tersebut di aplikasi *youtube* dan memasukkan tautan musik video pada platform *google site*.

Peneliti juga membuat gambar dan teks yang akan ditampilkan pada media platform *google sites* menggunakan *canva*. Untuk pembuatan *games*, peneliti menggunakan platform *quizizz*.

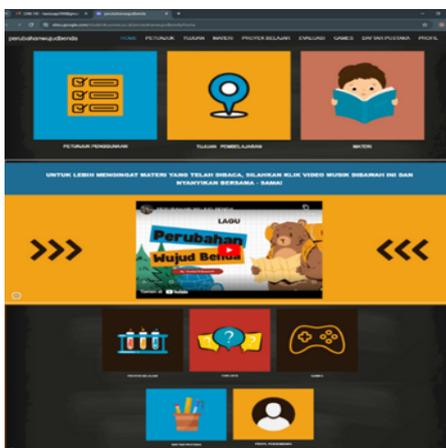
Di dalam media yang dikembangkan terdapat panduan penggunaan media, materi pembelajaran, musik video materi,

proyek kelompok, game, evaluasi pembelajaran dan profil pengembang.

Media yang dikembangkan bertujuan agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena diselingi dengan bernyanyi. Peserta didik juga dapat mengakses pembelajaran dirumah dengan cara membuka tautan media yang diberikan. Berikut ini adalah tampilan media lagu edukasi berbasis *google sites* yang dikembangkan:



Gambar 1. Tampilan Cover dan Home



Gambar 2. Tampilan Menu



Gambar 3. Tampilan Menu Lagu Edukasi



Gambar 4. Tampilan Isi Menu Materi

Validasi Desain

Setelah desain produk jadi, peneliti melakukan validasi desain untuk menguji kelayakan media. Validasi desain pada penelitian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Pada tahap ini, media yang sedang dikembangkan diuji oleh validator ahli materi terlebih dahulu. Terdapat 15 butir penilaian yang bersumber dari Arsyad (2017) dan tersusun dari aspek (1) ketepatan dengan materi; (2) Sesuai dengan

taraf berpikir peserta didik; (3) Dukungan terhadap isi pembelajaran; (4) Kesesuaian dengan aspek kebahasaan; (5) Ketepatan dan kebermanfaatan media.

Kategori penilaian yang digunakan dalam angket validasi penelitian ini menggunakan jenis skala likert dengan bentuk skor penilaian sebagai berikut: Skor 1 (tidak tepat), skor 2 (kurang tepat), skor 3 (cukup tepat), skor 4 (tepat) dan skor 5 (sangat tepat).

Hasil validasi oleh materi media lagu edukasi berbasis *google sites* dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi

| Aspek Penelitian | Skor |
|---|-------------------------------|
| Ketetapan dengan materi. | 6 |
| Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. | 7 |
| Dukungan terhadap isi pembelajaran. | 14 |
| Kesesuaian dengan aspek kebahasaan. | 7 |
| Ketetapan dan kebermanfaatan media. | 17 |
| Jumlah (R) | 51 |
| Nilai Maksimum (SM) | 60 |
| Presentse Kelayakan (NP) | 85% |
| Kualifikasi Produk | Kelayakan Sangat Layak |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa media lagu edukasi berbasis *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan. Validator ahli materi memberikan tanggapan positif dengan jumlah skor 51 dengan persentase 85% sehingga media masuk pada kategori sangat layak. Maka media lagu edukasi berbasis *google sites* layak untuk diujicobakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan revisi sesuai kritik dan saran diantaranya: (1) Pada pembelajaran 1 materi yang disampaikan adalah konsep melepas kalor (membeku, mengembun, mengkristal) dan pembelajaran 2 mengenai menerima kalor (mencair, menguap dan menyublim). (2) Pembagian berdasarkan pasangannya, misal: pembelajaran 1 mengenai membeku mencair (praktikum yang diperkirakan memakan waktu lebih lama). Pembelajaran 2 mengenai menguap - mengembun, menyublim - mengkristal.

Validasi ahli yang kedua dilakukan oleh validator ahli media. Terdapat 16 butir penilaian yang bersumber dari Arsyad (2017) dan tersusun dari aspek (1) ekonomis, praktis, muda, fleksibel dan sesuai

dengan tujuan pembelajaran, (2) Tingkat keterbacaan media jelas dalam bentuk gambar, huruf, warna dan pengetahuan, (3) Praktis, lues dan bertahan, (4) Sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hasil validasi media lagu edukasi berbasis *google sites* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Penilaian Ahli Media

| Aspek Penilaian | Skor |
|--|-------------------------------|
| Ekonomis, praktis, muda, fleksibel dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. | 17 |
| Tingkat keterbacaan media jelas dalam bentuk gambar, huruf, warna dan pengetahuan. | 19 |
| Praktis, lues dan bertahan. | 12 |
| Sesuai dengan tujuan yang diharapkan. | 7 |
| Jumlah | 55 |
| Nilai Maksimum | 64 |
| Persentase Kelayakan | 85,9% |
| Kualifikasi Produk | Kelayakan Sangat Layak |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa media lagu edukasi berbasis *google sites* yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan. Validator ahli media memberikan tanggapan positif dengan jumlah skor 55 dengan persentase 85% sehingga media masuk pada

kategori sangat layak. Maka media lagu edukasi berbasis *google sites* layak untuk diujicobakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan revisi sesuai kritik dan saran yaitu peneliti menambah menu atau buku panduan media.

Revisi Desain

Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, validator ahli memberikan beberapa kritik dan saran yang bertujuan untuk digunakan peneliti sebagai dasar melakukan revisi desain media lagu edukasi berbasis *google sites*.

Uji Coba Awal

Tahap selanjutnya adalah uji coba awal pada kelompok kecil. Uji coba awal ini dilakukan dengan sampel yang berjumlah 6 peserta didik dengan menggunakan teknik *purposive sampling non-random*. 6 siswa ini terdiri dari 2 peringkat terbaik, 2 peringkat menengah dan 2 peringkat terendah.

Uji coba awal dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media lagu edukasi berbasis *google sites*. Sedangkan, soal *posttest* diberikan setelah pembelajaran menggunakan media lagu edukasi berbasis *google*

sites. Setelah *pretest* dan *posttest* dilaksanakan, selanjutnya peneliti menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui keefektifan produk dan peningkatan hasil belajar.

$$N\text{-gain} = \frac{(85,8-51,6)}{(100-51,6)}$$

$$N\text{-gain} = 0,729$$

Tabel 6. Hasil Uji Coba Awal

| Data | Pretest | Posttest |
|----------------------|---------------|----------|
| Rata – rata | 51,6 | 85,8 |
| N-Gain | 0,729 | |
| N-Gain(%) | 72,9% | |
| Kategori | Tinggi | |
| Tafsiran Efektifitas | Cukup Efektif | |

Berdasarkan tabel diatas, media/produk yang dikembangkan dikatakan cukup efektif karena nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,72 yang dimana masuk ke dalam kategori tinggi dan jika diubah menjadi persentase yaitu sebesar 72% yang masuk kedalam kategori cukup efektif.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil angket respon/tanggapan guru dan siswa pada uji coba awal menunjukkan bahwa produk tidak perlu direvisi karena guru dan siswa menilai bahwa media lagu edukasi berbasis *google sites* ini layak digunakan. Hasil angket

tanggapan/respon yang telah dibagikan dan diperoleh skor sebesar 100% yang masuk kedalam kategori sangat efektif.

Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan uji coba awal, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba pemakaian dengan cara mengujikan produk kepada kelompok besar yang terdiri dari 18 peserta didik. Untuk uji coba pemakaian, pengambilan sampel menggunakan metode jenuh.

Langkah–langkah yang digunakan pada uji coba pemakaian tidak berbeda dari langkah–langkah pada uji coba awal, dimana dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan soal *posttest*. Soal *pretest* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media lagu edukasi berbasis *google sites*. Sedangkan, soal *posttest* diberikan setelah pembelajaran menggunakan media lagu edukasi berbasis *google sites*. Setelah itu, peneliti menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus N-Gain agar diketahui keefektifan produknya dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan.

$$N\text{-Gain} = \frac{(82,9-46,7)}{(100-46,7)}$$

N-Gain = 0,684

Tabel 7. Hasil Uji Pemakaian

| Data | Pretest | Posttest |
|----------------------|---------------|----------|
| Rata – rata | 46,7 | 82,9 |
| N-gain | 0,684 | |
| N-gain (%) | 68,4% | |
| Kategori | Sedang | |
| Tafsiran Efektifitas | Cukup Efektif | |

Berdasarkan tabel diatas hasil dari uji n-gain menunjukkan hasil 0,684 yang masuk kedalam kategori sedang. Persentase dari nilai tersebut yaitu 68% dan masuk kedalam kategori cukup efektif. Selain itu hasil angket tanggapan produk sebesar 100% yang masuk dalam kategori sangat efektif.

D. Kesimpulan

Simpulan

Pengembangan media lagu edukasi berbasis *google sites* merupakan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Kelas IV pada mupel IPAS materi wujud zat dan perubahannya. Hal tersebut didapatkan berdasarkan hasil penelitian dimana pada : (1) Hasil validasi ahli materi sebesar 85% dan validasi ahli media sebesar 85,9%; (2) Hasil keefektifan media pada uji coba awal sebesar 72,9% dan uji coba

pemakaian sebesar 68,4% dimana masuk dalam cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media lagu edukasi berbasis *google sites* efektif digunakan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti berharap media lagu edukasi berbasis *google sites* ini dapat menjadi salah satu contoh media pembelajaran inovatif, efektif dan efisien yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah atau belajar mandiri di rumah untuk mendukung tercapainya kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Harahap, Tuti Khairani. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- Intaniasari, Yossinta, Ratnasari Diah Utami, Eko Purnomo, dan Aswadi. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4(1).
- Kamelta, E. (2013). Pemanfaatan

- Internet Oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *JURNAL CIVED* 4.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
- Lestari, K. E. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Mega Devya, Lenhera, Tatag Yuli Eko Siswono, dan Wiryanto. (2022). Penggunaan Google Sites Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 6(4): 7518–25.
- Mubarok, Hasan, Mohammad Umar Aliansyah, Sofiyatun Maimunah, dan Magfirotul Hamdiah. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion* 1(07): 119–24.
- Napitupulu, Dedi Sahputra. (2019). Proses Pembelajaran Melalui Interaksi Dalam Pendidikan Islam. *Tazkiya* 8(1): 125–38.
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(1980): 1349–58.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Qulub, M Churriyatul dkk. (2022). “Penggunaan Media Lagu Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Satuan Panjang.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 2(3): 135–43.
- Rahman, Abd dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, Putri Diah Kusuma, Mohammad Edy Nurtamam, dan Fachrur Rozie. (2018). Pengembangan Lagu Edukasi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Edutainment Di Kelas V SDN Keleyan 1 Socah. *Seminar Pendidikan Matematika UMM*: 1–7.
- Yati, Nyai, Fitri Silvia Sofyan, and Nadya Putri Syalendra. (2021). Peran Guru Membiasakan Menyanyikan Lagu Nasional Sebagai Pembentukan Nasionalisme Siswa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 1(1): 28–33.