

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

Meike Paat¹, Ferny Margo Tumbel², Yohanes Bery Mokal³

¹Universitas Negeri Manado
Jalan Kampus Unima,
Minahasa, Sulawesi Utara
Indonesia
meikepaat@unima.ac.id

²Universitas Negeri Manado
Jalan Kampus Unima,
Minahasa, Sulawesi Utara
Indonesia
fernytumbel@unima.ac.id

³Universitas Negeri Manado
Jalan Kampus Unima,
Minahasa, Sulawesi Utara
Indonesia
yohanesmokal@unima.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of songs using the Problem Based Learning/PBL model on the classification of living things at SMA Negeri 1 Motoling. The research method used is Research and Development (R&D) Borg and Gal. The results of the research are material expert validation (90%) and media expert validation (92%) as well as teacher responses (92%) and student responses classical (94%) showing that the learning media in the form of songs using the PBL model is very suitable to be used as a learning medium.

Keywords: *development, learning media, song, PBL, classification of living things.*

1. PENDAHULUAN

Inovasi pada bidang pendidikan merupakan tahap pertama untuk memaksimalkan profesionalisme sistem belajar mengajar di dunia pendidikan yang kenyataannya banyak yang berorientasi pada usaha untuk menguji dan memaksimalkan kemampuan mengingat siswa sehingga keterampilan berpikir siswa direduksi dan sekedar dipahami sebagai kemampuan untuk mengingat.^{[1][2]} Pembelajaran yang memiliki kecenderungan pada daya ingat membuat siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar. Siswa yang mempunyai tipe belajar yang berbeda juga mempengaruhi perbedaan hasil belajar. Ada siswa yang menyukai belajar secara auditori adalah belajar dengan cara mendengar dan berbicara, ataupun secara visual yaitu belajar dengan cara mengamati dan menggambarkan, serta ada juga siswa yang menyukai keduanya. Semua faktor-faktor tersebut dapat di peroleh siswa jika seorang guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai.^[3]

Kegiatan pembelajaran yang masih mengimplementasikan cara konvensional, yaitu menyampaikan materi yang masih memakai, papan tulis, dan alat tulis, serta buku, kurang efektif dan efisien. Khususnya pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup dengan adanya teknologi multimedia.^[4] Memanfaatkan media interaktif pada pembelajaran klasifikasi makhluk hidup ini, mampu mempermudah guru dalam penyampaian materi Biologi pada pokok bahasan Klasifikasi makhluk hidup, serta memaksimalkan pemahaman materi yang diajarkan pada mata pelajaran Biologi khususnya materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Motoling, mengatakan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup sulit dipahami dan di ingat karena banyak bahasa latin, jika guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang merupakan alat bantu untuk mempermudah dan memaksimalkan proses pembelajaran serta membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi semakin menarik. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran membuat siswa bosan saat belajar.^[5]

Perkembangan di era globalisasi dan digital saat ini dengan begitu banyak media atau alat penyimpanan audio yang diciptakan oleh manusia, memungkinkan media pembelajaran dalam bentuk audio atau lagu, ini dapat disimpan dan kirim atau mudah diperbanyak serta diunduh. Contoh alat penyimpanan audio yang sampai saat ini masih digunakan adalah CD, DVD dan flashdisk yang dapat menyimpan file yang banyak dan mudah didapatkan. Ada juga tempat penyimpanan audio yang saat banyak digunakan dan populer yaitu MP3. Alat yang digunakan untuk memutar MP3 adalah MP3 player yang bisa diutar di Laptop dan Handphone. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk lagu dengan menggunakan model *PBL* merupakan sebuah inovasi dalam bidang pembelajaran dimana lagu dan masalah akan menjadi pemicu yang sangat menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.^{[6][7]}

Media pembelajaran dengan model *PBL* mampu meningkatkan dan memaksimalkan hasil belajar siswa terutama saat pandemi dimana Virus Covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia dimulai pada akhir tahun 2019 hingga sekarang masih berdampak bagi masyarakat dunia. Setiap orang melaksanakan protokol kesehatan dengan ketat demi kebaikan bersama termasuk dalam bidang pendidikan, dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring, ataupun secara blended learning, ataupun secara luring dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat, maupun setelah pandemi berakhir, karena model *PBL* dalam proses penerapannya berpusat atau menekankan siswa menjadi pusat atau fokus pembelajaran (*Student centered*) sehingga memberikan sebuah pengalaman belajar secara langsung bagi siswa.^{[8][9]} Model *PBL* adalah suatu model pembelajaran yang mengidentifikasi siswa bukan hanya sebagai pengguna yang menerima secara pasif pendidikan, melainkan sebagai pelaku pendidikan yang menjadi pemecah masalah yang sanggup menjadi pelaksana serta pengembang ilmu pengetahuan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.^[10] Dalam model *PBL*, siswa tidak sekedar memahami tentang konsep dasar serta penerapannya yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi dasar acuan, namun juga menerima pengalaman belajar dari permasalahan yang ditemukan dan diidentifikasi oleh siswa berhubungan dengan keterampilan menerapkan dan memanfaatkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah serta sanggup mengembangkan pola berpikir kritis. Model tersebut merupakan suatu inovasi pada bidang pendidikan yang dipersiapkan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami ilmu pengetahuan secara mendalam dan menyeluruh melalui pengalaman belajar praktik-empirik serta mampu menerapkan ilmu tersebut untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya.^[11]

Melihat masalah-masalah yang ada dan penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif dan efisien dalam proses pembelajaran maka perlu diadakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Lagu dengan Model *PBL* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan memerlukan membuat perubahan pada item yang sudah ada atau mungkin membuat yang baru. Dalam studi ini, pengembangan mengacu pada modifikasi bahan pelajaran, seperti bahan cetak, serta mencoba untuk meningkatkan pelajaran bahan cetak sebelumnya. Dalam definisi yang paling luas, pembangunan memerlukan pertumbuhan, evolusi, dan perubahan yang stabil. Pendekatan ini dapat diterapkan pada berbagai studi dan praktik domain. Model pengajaran sebenarnya adalah model pembelajaran. Model ini didesain untuk mengarahkan siswa dalam mendefinisikan permasalahan, menggali berbagai perspektif tentang masalah, dan belajar bersama untuk menguasai informasi, ide, dan keterampilan saat kami membantu mereka memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri mereka saat kami membantu mereka mendapatkan informasi, keterampilan, ide, nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri.^{[11][12]}

Media pembelajaran adalah suatu faktor esensial yang mampu membantu proses pembelajaran agar berhasil terlaksana dengan baik. Media pembelajaran yang baik dan benar merupakan media yang

mampu mempermudah proses transfer materi pelajaran dengan baik, menarik perhatian siswa, membuat suasana belajar yang menyenangkan, serta dirancang secara menarik untuk memotivasi siswa untuk mempertahankan, meningkatkan, serta semangat dalam proses belajar, untuk menjadikan pembelajaran efektif dan efisien, selanjutnya terjadi peningkatan hasil belajar.^[13]

Media pembelajaran berbentuk musik atau lagu sanggup membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan, sehingga siswa menjadi semangat belajar. Musik mampu menggerakkan koneksi besar antara area di otak yang berkaitan dengan ingatan dan emosi. Dengan memanfaatkan musik sebagai alat untuk mengoptimalkan potensi manusia adalah suatu usaha yang sangat penting dalam mengembangkan manusia. Musik bisa memotivasi serta mendorong partisipasi pada usaha yang sanggup menolong manusia menggapai tujuan dalam fungsi sosial, bahasa, serta keterampilan motorik. Dengan memanfaatkan media musik di sekolah untuk meningkat keterampilan menulis puisi siswa serta sanggup mengubah keadaan lingkungan belajar siswa menjadi menyenangkan. Musik juga mampu mempengaruhi detak jantung orang yang mendengarnya, serta sanggup menenangkan pikiran sesorang dan mampu membantu pengembangan kecerdasan manusia.^[14]

Model Desain Borg dan Gall

Definisi Borg dan Gall Penelitian dan pengembangan pendidikan (R&D) adalah metode untuk menciptakan dan memvalidasi produk untuk pendidikan. Siklus R&D memerlukan pemeriksaan temuan penelitian yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan, menghasilkan produk berdasarkan temuan, uji lapangan di lokasi di mana pada akhirnya akan digunakan, dan memperbaruinya untuk memperbaiki kekurangan yang terdeteksi selama pengujian lapangan. Ini menunjukkan bahwa produk mencapai tujuan yang ditetapkan secara perilaku.

- a) Penelitian dan pengumpulan informasi meliputi kajian literatur studi yang relevan dengan membahas tinjauan pustaka, serta penyusunan rumusan masalah yang terkait dengan penelitian;
- b) Perencanaan berarti merumuskan kecakapan dan kemampuan yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dia menentukan tujuan yang akan dicapai dalam setiap langkah dan apakah uji coba terbatas dilakukan atau yang tidak dibutuhkan;
- c) Mengembangkan bentuk awal produk, yaitu membuat desain awal produk yang akan diproduksi, meliputi penyusunan komponen pendukung, manual, dan mengevaluasi efektivitas perangkat pembelajaran pendukung;
- d) Tujuan uji coba lapangan pendahuluan adalah untuk melakukan uji coba pertama (pengujian produk) pada skala kecil skala. Pada langkah ini, data dapat dikumpulkan dan dianalisis dengan wawancara, observasi, dan administrasi kuesioner;
- e) Revisi produk utama, yaitu melakukan revisi terhadap produk awal yang akan dihasilkan berdasarkan pada hasil uji coba pertama. Revisi ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali berdasarkan pada hasil yang akan diperoleh sebelumnya. Selanjutnya, produk esensial siap untuk dicoba lebih luas;
- f) Uji coba lapangan utama, uji coba utama melibatkan seluruh mata pelajaran.
- g) Revisi produk operasional, yaitu merevisi atau melengkapi terhadap hasil uji coba kedua. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap untuk mengesahkan;
- h) Uji coba lapangan operasional, merupakan langkah validitas terhadap model operasional yang telah dihasilkan;
- i) Revisi produk akhir, adalah merevisi revisi akhir terhadap model yang dikembangkan untuk menghasilkan final produk;
- j) Diseminasi dan Implementasi, adalah mensosialisasikan dan mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan.^{[11][15]}

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg dan Gall yang merupakan suatu siklus terdiri dari 10 langkah secara inklusif dapat diringkas ke dalam empat tahapan yaitu : Tahap 1 pra-pengembangan yang terdiri dari studi literatur, survey: observasi dan wawancara, asesmen/analisis kebutuhan, Tahap 2 pengembangan awal yang terdiri dari perencanaan draft model, evaluasi draft (panel pakar), uji coba terbatas (satu-satu; kelompok kecil), revisi/validasi awal, tahap 3 pengembangan model yang terdiri atas uji coba lapangan (empiris), evaluasi (observasi dan penilaian panel pakar), revisi desain model, dan tahap 4 pengembangan akhir validasi dan aplikasi model yang terdiri dari aplikasi/penerapan model, validasi akhir, revisi desain model (akhir, jika perlu) serta diseminasi dan implementasi. Penelitian dilaksanakan pada Februari sampai Agustus 2022 di SMA Negeri 1 Motoling.^{[15][16]}

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Penilaian angket dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Tabel 1. Kriteria tingkat kelayakan Media

Interval Kriteria	Kriteria
$81\% \leq N < 100\%$	Sangat layak
$62\% \leq N < 81\%$	Layak
$43\% \leq N < 62\%$	cukup layak
$33\% \leq N < 43\%$	Kurang layak
$< 33\%$	Tidak layak

(Khikmah, 2013)[17]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gal. Proses perancangan dan pembuatan Media Pembelajaran dengan model PBL dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra-Pengembangan

Tahap Pra-Pengembangan adalah tahapan dimana peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Motoling dan mewawancarai siswa dan guru mata pelajaran Biologi. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Analisis ini dilakukan sesuai dengan silabus yang terdapat pada SMA Negeri 1 Motoling. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan siswa didapatkan hasil bahwa siswa sulit untuk melafalkan tingkatan takson pada materi klasifikasi karena menggunakan bahasa latin dan siswa juga sulit untuk mengurutkan tingkatan takson. Pemanfaatan media pembelajaran yang jarang digunakan juga membuat siswa bosan untuk belajar.

2. Tahap Pengembangan Awal

Setelah penulis melakukan analisis kebutuhan siswa, observasi dan wawancara, selanjutnya data yang didapatkan menjadi dasar untuk pengembangan media. Pengembangan media diawali dengan perancangan draft media. Perancangan draft media adalah penulisan lirik lagu, membuat musik dan not

lagu, serta perekaman lagu. Media yang dikembangkan adalah draft media pembelajaran berbentuk lagu dengan menerapkan model PBL, setelah itu dilaksanakan evaluasi draft oleh pakar dan uji terbatas satu-satu untuk mendapatkan saran dan pertimbangan dalam revisi draft media pembelajaran, selanjutnya dilakukan revisi awal untuk menyempurnakan media pembelajaran.

3. Pengembangan Media

Tahapan Pengembangan ini adalah tahapan dimana media pembelajaran telah selesai dibuat dan akan di uji coba lapangan evaluasi validasi desain, perbaikan desain model, dan produk akhir.

- 1) Tahapan validasi desain adalah kegiatan evaluasi media yang divalidasi oleh beberapa pakar yaitu pakar materi dan pakar media. jika hasil validasi yang dilaksanakan oleh pakar materi dan pakar media mengungkapkan bahwa media yang telah dikembangkan tersebut layak maka media tersebut telah layak untuk diimplementasikan di kelas. Pada tahap ini biasanya setiap pakar materi dan pakar media menyampaikan kritikan yaitu saran mengenai revisi-revisi minor yang diperbaiki dalam media pembelajaran.
- 2) Tahap revisi atau perbaikan desain yaitu kegiatan revisi dimana media yang sudah dilaksanakan uji validasi pakar baik oleh pakar media dan pakar materi memerlukan adanya perbaikan, penambahan dan penyempurnaan. Adapun perbaikan yang dilaksanakan oleh peneliti disesuaikan dengan saran dan pendapat dari para ahli.
- 3) Produk akhir adalah tahap dimana media yang telah dibuat yaitu media pembelajaran berbentuk lagu dengan model PBL dinyatakan layak setelah divalidasi oleh pakar.

4. Tahap Pengembangan Akhir

Tahapan pengembangan ini tahapan akhir dari pengembangan media yang penulis buat. Pada tahapan ini media pembelajaran dengan model PBL yang sudah dinilai dan dinyatakan layak oleh pakar materi dan pakar media akan diaplikasikan kepada siswa dan guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Motoling. Selanjutnya akan divalidasi oleh guru dan siswa, dan yang terakhir adalah produk akhir dari media pembelajaran berbentuk lagu dengan model *PBL* atau model Pembelajaran Berbasis Masalah yang dikembangkan oleh penulis.^[18]

Kelayakan Media Pembelajaran dengan model PBL

Untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbentuk lagu dengan model PBL pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang didapatkan dari hasil uji validasi pakar media dan pakar materi sebelum dipakai sebagai media pembelajaran. Adapun hasil kelayakan media pembelajaran dengan model PBL sebagai berikut:

Penilaian Pakar Materi

Pada pengembangan media dilaksanakan validasi pakar untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan, kekurangan, serta kelebihan dari media yang dikembangkan. Uji dari pakar materi adalah penilaian dan saran revisi yang dibutuhkan agar materi dari media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Pakar materi yang melaksanakan uji validasi dalam penelitian ini adalah Dosen Jurusan Biologi FMIPAK UNIMA. Data validasi dari pakar materi didapatkan melalui tiga cara yaitu melaksanakan penilaian dengan cara memberi *checklist* pada angket validasi, melaksanakan diskusi materi bersama dengan peneliti, serta menyampaikan pendapat dan catatan penting mengenai kebenaran dan kedalaman materi, melengkapi materi yang kurang lengkap, serta melaksanakan perbaikan dan penyempurnaan materi yang kurang jelas. Kritik dan saran yang disampaikan untuk perbaikan dan

penyempurnaan media adalah revisi kesalahan penulisan materi serta pembahasan materi yang lebih lengkap, padat dan komprehensif. Presentase penilaian dari pakar materi adalah 90%.

Penilaian Pakar Media

Pakar media yang melaksanakan validasi pada penelitian ini Dosen Jurusan Pendidikan Biologi Fmipak Unima. Data validasi pakar media didapatkan melalui pemberian angket tentang aspek-aspek tampilan dan hal-hal yang berkaitan dengan media disertai dengan produk pengembangan media pembelajaran kepada pakar media. selanjutnya pakar media menyampaikan pendapat dan saran secara garis besar untuk revisi media yang dikembangkan agar layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pakar media memberikan saran agar tempat CD yang digunakan harus diberi gambar agar menarik dan pada cover album agar dicantumkan nama dari pengisi suara dari media pembelajaran dan juga nama dari sutradara, serta media pembelajaran bentuk lagu dengan menggunakan model PBL bisa disimpan di flashdisk dan diunggah di internet. Presentase penilaian media pembelajaran dari pakar media adalah 92%.

Tanggapan Guru Mata Pelajaran Biologi

Data tanggapan guru diperoleh dengan cara memberikan angket yang berisikan kelayakan media dan kesesuaian dengan materi yang diajarkan guru. Guru mata pelajaran Biologi yang mengisi angket tanggapan guru dalam penelitian ini adalah 2 orang guru di SMA Negeri 1 Motoling.

Hasil analisis tanggapan guru mengenai pengembangan media pembelajaran berbentuk lagu pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMA menunjukkan tanggapan positif dengan penilaian sebesar 92% dengan kriteria sangat baik.

Pertanyaan dalam angket yang diberikan pada guru semuanya mendapat jawaban positif. Saran perbaikan pada media pembelajaran berbentuk lagu pada materi Klasifikasi Makhluk hidup tidak ada sehingga tidak dilakukan revisi atau perbaikan media pembelajaran.

Tanggapan Siswa

Data tanggapan siswa diperoleh dengan cara memberikan angket yang berisikan kelayakan media dan kesesuaian dengan materi yang didapat siswa. Siswa yang mengisi angket tanggapan berjumlah 20 siswa. Persentase tanggapan siswa secara klasikal adalah siswa dengan tingkat tanggapan baik dan sangat baik. Presentase tanggapan siswa uji coba skala terbatas secara klasikal terhadap media pembelajaran berbentuk lagu dengan model PBL pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup menunjukkan tanggapan positif dengan presentase 94%. Presentase tertinggi hasil tanggapan siswa tiap aspek pertanyaan adalah pertanyaan angket nomor satu, dua, lima sampai dengan nomor sepuluh, sedangkan presentasi terendah pada pertanyaan nomor tiga dan empat. Pertanyaan nomor satu, dua, lima sampai dengan nomor sepuluh secara berurutan menunjukkan 94% siswa setuju media pembelajaran mudah dipahami, memberikan motivasi belajar, memberikan semangat belajar, dan setuju bahwa media pembelajaran dapat diterapkan pada pelajaran biologi materi lainnya. Persentase terendah pada pertanyaan nomor tiga 92% dan nomor empat yaitu hanya 88% siswa yang setuju jika lirik dapat didengar dengan jelas dan bahasa yang digunakan mudah dipahami, walaupun merupakan persentase terendah tetapi persentase 92% dan 88% termasuk dalam persentase tinggi atau dapat dikatakan dalam kriteria tanggapan yang masuk dalam kategori "sangat baik"

Kelayakan Media Menurut Pakar

Media pembelajaran yang telah dibuat divalidasi oleh pakar media dan pakar materi untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan penulis. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket penilaian media pembelajaran. Penilaian pakar media dan pakar materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kesesuaian, kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran dengan model PBL yang dikembangkan oleh penulis. Jika terjadi ketidak sesuaian akan dilakukan perbaikan pada media pembelajaran. Penilaian pakar media maupun pakar materi menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan model PBL yang dikembangkan oleh penulis sangat valid atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan model PBL bagi siswa di SMA.^{[18][19]}

Hasil penilaian dari pakar materi menunjukkan presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Pakar materi tidak memberikan saran terhadap materi pembelajaran.

Hasil penilaian pakar media menunjukkan presentase sebesar 92% dengan criteria sangat layak. Pakar media memberikan saran agar tempat CD yang digunakan harus diberi gambar agar menarik. Pada bagian lagu harus terdapat backround dan reff pada lagu harus diulang beberapa kali, sampul album agar dicantumkan nama dari pengisi suara dari media pembelajaran dan juga nama dari sutradara.

Hasil akhir dari pakar materi dan pakar media, secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbentuk lagu dengan model PBL memenuhi criteria layak sebagai media pembelajaran, sehingga representatif untuk diuji cobakan pada siswa.

Uji coba media Pembelajaran dengan model PBL.

Media pembelajaran dengan model PBL yang telah divalidasi oleh pakar materi dan pakar media diuji cobakan pada siswa. Penulis memberikan angket pada siswa dan guru mata pelajaran biologi di SMAN 1 Motoling.

Hasil penilain dari guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Motoling menunjukkan presentase sebesar 92% dengan kriteria sangat baik. Guru mata pelajaran tidak memberikan saran biolkepada penulis. Sehingga dilihat dari validasi yang diberikan guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Motoling menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk Lagu dengan model PBL pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup layak digunakan.

Hasil pengisian angket dari siswa di SMA Negeri 1 Motoling, juga menunjukkan presentase klasikal sebesar 94% dangan criteria sangat baik. Siswa menyukai media pembelajaran dengan model PBL yang dikembangkan penulis. Hasil Pretest dan Postest juga manunjukkan hasil yang berbeda peserta didik lebih banyak menjawab benar soal yang diberikan setaelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk lagu dengan model PBL pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Siswa menjadi lebih termotivasi dan semangat untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk lagu dengan model PBL pada matri Klasifikakasi Makhluk Hidup. Hasil dari tingkat kehafalan siswa pada lagu yang diajarkan sangat baik, dari 20 siswa hanya satu siswa saja yang sulit untuk menghafal lirik lagu.

Hasil penelitian secara keseluruhan dari validasi pakar media, validasi pakar materi, guru, dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk lagu dengan model PBL pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMA sangat layak dan penggunaan media pembelajaran dengan model PBL bisa dinyatakan dalam kategori sangat baik.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Ratminingsih^[20] menunjukkan persepsi positif terhadap pemanfaatan media audio berbasis lagu. Mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena melalui lagu pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan materi lebih mudah dipahami dengan nilai rerata hasil belajar meningkat dari 6,69 menjadi 8,31. Sejalan juga dengan penelitian oleh Roffiq^[14] yang menunjukkan media pembelajaran^[14] musik atau lagu dapat menenangkan

pikiran seseorang dan menjadi alat bantu bagi pengembangan kecerdasan manusia. Media musik berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa dalam kelas. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini^[21], berdasarkan hasil analisis kebutuhan, posisi pembelajaran media lagu di SMAN 2 Sidoarjo sangat dibutuhkan dalam pembelajaran menyimak bahasa Jerman bagi siswa kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perkembangan media lagu dan kualitasnya, hal ini menunjukkan bahwa skor yang diperoleh dari validasi angket ahli media adalah 100%, dan skor 94,4% yang diperoleh dari validasi angket ahli materi, dengan respon positif dari siswa sebesar 80,37%. Sesuai juga dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Suraningsih dan Nur^[22] didapatkan hasil rata-rata persentase skor 85,82% yaitu berada pada katagori sangat valid. Selain itu berdasarkan hasil respon peserta didik memperoleh persentase skor 83,56% dengan katagori praktis, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa lirik lagu sebagai media pembelajaran berada dalam kriteria sangat valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi bentuk aljabar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Junaedi dan Wahyuningsi^[23] dengan menggunakan metode studi pustaka menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan lirik lagu cocok untuk diterapkan pada langkah pembelajaran saintifik bermodel *Problem Based Learning*.

5. KESIMPULAN

Media pembelajaran berbentuk Lagu dengan model PBL pada Materi Klasifikasi MakhluK Hidup di SMA sangat layak sebagai media pembelajaran menurut pakar media dan pakar materi dengan hasil presentase pakar materi 90% dan pakar media 92%. Media pembelajaran berbentuk Lagu dengan model PBL pada Materi Klasifikasi MakhluK Hidup di SMA sangat baik digunakan dalam efektif digunakan dalam pembelajaran menurut guru dan siswa dengan hasil presentase tanggapan guru 92% dan tanggapan siswa secara klasikal 94%. Media pembelajaran berbentuk Lagu dengan model PBL pada Materi Klasifikasi MakhluK Hidup di SMA dibuat dalam album mini dan dilengkapi dengan lirik. Media pembelajaran berbentuk Lagu pada Materi Klasifikasi MakhluK Hidup di SMA bisa dijadikan media pembelajaran yang bisa dibawa kemana saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Universitas Negeri Manado atas setiap bantuan dalam penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Siregar, N., Sutopo, H., & Paat, M. (2019). Mobile Multimedia-based Batakologi Learning Model Development. *Journal of Mobile Multimedia*, 271-288.
- [2] Harsanto, R. (2005). Melatih anak berpikir analitis, kritis, dan kreatif. Jakarta: Gramedia.
- [3] Sembiring, R., & Situmorang, J. (2015). Pengaruh model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(1), 127-140.
- [4] Nugroho, M. 2012. *Multimedia pembelajaran interaktif klasifikasi makhluk hidup Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Negeri windusari Magelang*. Skripsi. Yogyakarta: AMIKOM
- [5] Paat, M., Sutopo, H., & Siregar, N. (2019). Developing a Mobile Multimedia-based Learning Resource on Living of Komodo Dragons. In *Proceedings of the 2019 3rd International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence* (pp. 273-277).
- [6] Saufik, I. (2021). Pengantar Teknologi Informasi. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1-65.

- [7] Lelamula, M. D., Sasinggala, M., & Paat, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Berbasis Power Point di Masa Pandemi Covid 19 terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Biologi di SMP. *SCIENING: Science Learning Journal*, 3(1), 22-27.
- [8] Paat, M., Sutopo, H., & Siregar, N. (2021). Developing augmented reality application on komodo dragon for elementary school children during the new normal of covid-19 pandemic. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 2761-2769.
- [9] Martono, S. M., Wowor, E. C., & Van Harling, V. N. (2022). ANALYSIS OF IMPLEMENTATION OF LEARNING DEVICES DURING THE COVID-19 PANDEMIC ODD SEMESTER 2021/2022 at CINTA KASIH ELEMENTARY SCHOOL. *SOSCIED*, 5(1), 45-62.
- [10] Paat, M., Kawuwung, F. R., & Mokalau, Y. B. (2021). Penerapan LKS model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi SMPN 5 Tondano. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(2).
- [11] Sirait, R., Yundayani, A., & Santoso, D. (2022). DEVELOPING TASK-BASED ENGLISH MATERIALS MODEL FOR STUDENTS OF PRIMARY TEACHER EDUCATION. *SOSCIED*, 5(1), 63-78.
- [12] Paat, M. (2022). Implementasi Multimedia Pembelajaran Biologi Berbasis Model PBL Melalui Google Classroom Di Jurusan Pendidikan Biologi Unima. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- [13] Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas media audio pembelajaran bahasa Inggris berbasis lagu kreasi di kelas lima sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27-38.
- [14] Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media musik dan lagu pada proses pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35-40.
- [15] Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- [16] Gall Meredith, Gall Joyce, Borg Walter. (2007). *Educational Research*, 8th ed., Boston, Pearson.
- [17] Khikmah, T. Y. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash. Unpublished master's thesis). Pascasarjana UNNES, Semarang.
- [18] Lelamula, M. D., Sasinggala, M., & Paat, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Berbasis Power Point di Masa Pandemi Covid 19 terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Biologi di SMP. *SCIENING: Science Learning Journal*, 3(1), 22-27.
- [19] Sara, Y., Paat, M., Lihiang, A., & Taulu, M. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Praktikum Biologi Berbasis Multimedia di Era Covid-19 pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Tondano. *JSPB BIOEDUSAINS*, 3(1), 49-58.
- [20] Ratminingsih, N. M. (2016). Efektivitas media audio pembelajaran bahasa Inggris berbasis lagu kreasi di kelas lima sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 27-38.
- [21] Anggraini, R. W. (2009). Pengembangan Media Lagu Sebagai Media Pendukung Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Pada Kelas X SMAN 2 Sidoarjo. *Jurnal Laterne*, 5.
- [22] Suraningsih, E., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Lirik Lagu sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Bentuk Aljabar. *Suska Journal of Mathematics Education*, 6(1), 069-077.
- [23] Junaedi, I., & Wahyuningsih, F. (2021). Lirik lagu lass uns gehen sebagai media pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Jerman SMA. *LATERNE*, 10(03), 1-14