



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)
Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)
ISSN: 2476-9886 (Print) ISSN: 2477-0302 (Electronic)
Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi>



Pengembangan dan validasi media lagu interaktif untuk pembelajaran IPA materi organ pencernaan di sekolah

Khairun Nisa^{*1}, Anatri Desstya¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Apr 19th, 2025

Revised May 28th, 2025

Accepted Jun 21th, 2025

Keyword:

Educational Song Development
Digestive System Learning
Multimedia-Based Science
Education

ABSTRACT

This study aims to develop interactive song media as an innovative solution in learning digestive organ material and the effectiveness of the media on learning outcomes of elementary school students. The background of the research is the low student understanding of digestive organ material due to conventional learning approaches that are less interesting. The research used the Research and Development (R&D) method by developing a product in the form of a song learning tool based on the human digestive system, which was carried out at SD Negeri 3 Wadung Getas. The research phase was carried out through 6 stages, namely potential and problems, information gathering, product design, design assessment, design review and product trial. The media was designed by integrating songs, animations, visualizations about digestive organs, and interactive features that allow students to explore the material independently. The research subjects consisted of 28 fifth grade students, 1 media expert, and 1 material expert. The results showed that a) an educational multimedia music video product for grade 5 elementary school students with content about the digestive system has been produced. This material can be found in Topic 3, Subtopic 1, Lesson 2 about Processed Foods in the Digestive System in the form of a video packed with a duration of 2 minutes 55 seconds, b) supported by communication experts with a percentage score of 97% and material experts with a percentage score of 90% in the good category. Effectiveness tests using pretests and posttests showed a significant increase in student understanding, with an average score increasing from 58.57 to 87.14 and an N-gain value of 0.69 (Medium category). This research proves that interactive song media is effective in improving students' understanding of digestive organ material. The media successfully accommodates various learning styles through a multimodal approach that combines audio, visual, and interactive elements. The implication of the research shows the potential of using interactive digital media in improving the quality of science learning in elementary schools.



© 2025 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Khairun Nisa,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
Email: knisa5914@gmail.com

Pendahuluan

Sekolah dasar (SD) merupakan landasan bagi pendidikan selanjutnya. Kualitas pendidikan menengah dan pendidikan tinggi tergantung kepada dasar kemampuan dan keterampilan yang dikembangkan sejak tingkat sekolah dasar. Kualitas pendidikan yang baik di tingkat sekolah dasar akan menghasilkan kualitas pendidikan yang sistematis pada jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu, pada tingkat sekolah dasar sangat

memungkinkan untuk dikembangkan usaha dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan dalam bentuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran membuat proses belajar yang dialami siswa menjadi lebih bermakna (Asnawati, 2019). Meta-analisis dari 15 penelitian eksperimental oleh (Widodo et al., 2023) menunjukkan perbedaan nilai rata-rata sebesar 17,5 poin lebih tinggi pada kelompok siswa yang belajar IPA dengan media lagu dibandingkan kelompok kontrol tanpa lagu. Studi observasional oleh (Hanifah & Purbosari, 2022) menemukan bahwa kelas IPA konvensional tanpa elemen musikal mengalami penurunan fokus siswa sebesar 62% setelah 15 menit pembelajaran, sedangkan kelas dengan integrasi lagu mempertahankan perhatian hingga 35 menit.

Menurut teori Piaget dalam (Marinda, 2020), siswa sekolah dasar usia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkret yakni tahap perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir logis. Segala sesuatu yang dipelajari, masih membutuhkan media yang nyata dan dekat dengan lingkungannya. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran, selain itu dengan penggunaan media pembelajaran anak lebih tertarik terhadap hal yang dipelajari dan dapat lebih menguasai materi pelajaran. Sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar IPA dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan semangat belajar, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Savira et al., 2021). Sebagaimana mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Wedunggetas Kecamatan Wonosari menunjukkan bahwa kebanyakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Penggunaan media yang kurang bervariasi dapat mengakibatkan hasil belajar siswa terhadap materi IPA menurun. Hal tersebut dibuktikan dengan kurangnya semangat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Sedangkan untuk menunjang hasil belajar siswa diperlukan strategi atau inovasi yang memiliki peranan dalam menunjang hasil belajar siswa. Ketertarikan siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu faktor internal yang dapat menunjang hasil belajar siswa.

Melihat fenomena tersebut maka dari itu harus ada inovasi dalam pembelajaran. Guru tidak boleh hanya menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah saja melainkan harus menggunakan berbagai cara dan media yang unik, menarik, dan mudah diterapkan namun efektif untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan mudah memahami dan mengingat apa yang telah mereka pelajari. Strategi yang bisa mengatasi masalah ini antara lain menggunakan pembelajaran yang modern dan inovatif seperti memanfaatkan alat maupun media belajar yang salah satunya media lagu khususnya dalam pembelajaran IPA.

Menurut (Fadillah & Bilda, 2022) yang menunjukkan bahwa kualitas visual merupakan aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif, dengan pengaruh signifikan terhadap ketertarikan dan retensi informasi pada siswa sekolah dasar. Tampilan visual yang menarik dengan penggunaan warna-warna cerah dan karakter kartun yang sesuai dengan karakteristik siswa SD berhasil menarik minat siswa dalam menggunakan media lagu interaktif. Hasil tersebut mendukung temuan (Pratama & Setyaningrum, 2023) yang menyatakan bahwa elemen interaktivitas dan gamifikasi dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) hingga 68% dibandingkan pembelajaran berbasis teks konvensional.

Penelitian komprehensif oleh (Widodo et al., 2023) terhadap 426 siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi digital meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan ($p < 0.001$) dibandingkan pembelajaran pasif, dengan efek yang berlangsung hingga evaluasi tindak lanjut 3 bulan kemudian. Penelitian oleh (Savira et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media lagu sangat layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas SD, sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh (Lois, 2022) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran lagu kreasi berbasis video valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran kelas V SD pada materi alat gerak manusia, serta menunjukkan bahwa peserta didik berminat dalam menggunakan media pembelajaran lagu kreasi berbasis video.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan terlihat bahwa belum direalisasikan penggunaan media lagu pembelajaran di sekolah dasar bagian materi organ pencernaan manusia. Sehingga tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan spesifikasi dan mengetahui validitas media lagu pembelajaran IPA materi organ pencernaan di SD khususnya pada mata pelajaran IPA.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) (Sugiyono, 2020). Subjek uji coba media dalam penelitian ini dilakukan pada guru kelas V di SD Negeri 3 Wadunggetas dan 28 siswa kelas V SD Negeri 3 Wadung Getas. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran lagu pada materi organ pencernaan manusia. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati penggunaan media lagu pada pembelajaran IPA yang sedang terjadi di lapangan. Wawancara dilakukan secara tidak struktur untuk menggali informasi tentang sudah diterapkannya atau belum penggunaan media lagu materi organ pencernaan dan setelahnya. Lembar validasi digunakan juga oleh ahli media dan meteri untuk memvalidasi produk media lagu pembelajaran pada materi organ pencernaan manusia yang telah dihasilkan. Lembar tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi organ pencernaan sebelum dan sesudah penggunaan media. Teknis analisis data pada penelitian ini berupa analisis kualitatif dan kuantitatif. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test menggunakan uji-t dan perhitungan normalized gain (N-gain). Hasil perhitungan disesuaikan dengan kriteria tingkat validitas media pembelajaran materi organ pencernaan oleh ahli validasi. Hasil perhitungan dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan tabel 1 berikut (Ariansyah, 2020).

Tabel 1 Kriteria tingkat validitas media pembelajaran

Interval Kriteria	Kriteria
86%-100%	Sangat Layak
76%-85%	Layak
60%-75%	Cukup Layak
55%-59%	Kurang Layak
<54%	Tidak Layak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu media pembelajaran lagu pada materi organ pencernaan manusia untuk siswa sekolah dasar (SD) dengan durasi 2 menit 55 detik. Produk ini merupakan lagu pembelajaran IPA yang ditujukan kepada anak SD kelas V dengan materi organ pencernaan. Materi tersebut terletak pada tema 3, sub tema 1, pembelajaran 2 yang memuat tentang bagaimana makanan diproses dalam sistem pencernaan. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran dalam bentuk lagu pembelajaran IPA ini adalah untuk memberikan pembelajaran tentang sistem pencernaan kepada 28 siswa kelas V SD melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Sehingga konsep sistem pencernaan yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menginspirasi minat para siswa dalam menjaga kesehatan organ pencernaan mereka.

Hasil pengembangan media lagu pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia disajikan yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi dan Rancangan Produk;

Potensi dan Masalah. Peneliti melakukan survei melalui observasi ke SD Negeri 3 Wadunggetas, ditemukan potensi masalah seperti motivasi belajar siswa kurang semangat, tidak tekun dan kurang perhatian saat proses pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan oleh guru yang belum menerapkan media yang mendukung proses pembelajaran.

Pengumpulan Informasi. Dari potensi yang dimiliki oleh SD dengan belum adanya media, maka perlu adanya pengembangan media lagu yang dapat memfasilitasi masalah-masalah yang dialami oleh siswa. yaitu memberikan solusi dengan membuat media lagu pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia.

Rancangan Produk. Rancangan produk dilakukan dengan menentukan ide tampilan gambar, karakter yang digunakan, dan susunan alur cerita. Selain itu, juga melakukan proses perencanaan tentang penggunaan backsound pada setiap momen yang tertera dalam video materi sistem organ pencernaan manusia pada pembelajaran IPA jenjang sekolah dasar sesuai dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan, dan materi yang digunakan. Selanjutnya adalah memilih aplikasi dengan menggunakan Toonly. Kemudian membuat storyboard berupa serangkaian gambar yang menggambarkan alur cerita secara berurutan.

Pada tahap selanjutnya, peneliti membuat desain berupa karakter dengan jenis vektor anak, vektor proses perencanaan latar belakang, dan elemen-elemen animasi yang dibutuhkan pada konsep yang telah ditentukan. Peneliti membuat gerakan animasi pada karakter dan elemen-elemen yang sesuai dengan konsep awal perencanaan. Gerakan animasi karakter merupakan elemen penting dalam media lagu pembelajaran materi organ pencernaan manusia dan membantu menceritakan alur cerita.

Tahap selanjutnya yaitu menambahkan backsound pada animasi digunakan untuk membangun antusiasme siswa dan memberikan ritme pada gerakan karakter. Pada produk media yang dirancang, peneliti menggunakan

sebuah lagu tentang proses pencernaan. Peneliti menyesuaikan timing background yang sesuai dengan alur atau ritme perubahan pada setiap animasinya. Pengaturan timing background yang tepat dapat membantu membangun suasana hati, memperkuat cerita, dan menyelaraskan dengan perubahan adegan atau animasi.

Pada langkah terakhir, peneliti melakukan finishing (merender animasi) dengan memastikan seluruh elemen animasi sudah lengkap, seperti karakter, background, efek visual, dan audio. Setelah itu, dilakukan preview animasi untuk memastikan kelancaran dan kesesuaian dengan storyboard. Kemudian jika masih terdapat kesalahan, maka animasi akan diperbaiki yang ditemukan pada saat preview dan menghasilkan file dengan format video.

Setelah pembuatan animasi selesai, kemudian peneliti membuat lagu dengan langkah-langkah berikut; Langkah pertama adalah membuat lirik lagu yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan dan isi materi organ pencernaan manusia pada pembelajaran IPA kelas V SD. Kedua adalah membuat chord dan melodi dasar lagu dengan menggunakan software Guitar Pro. Ketiga adalah mengaransemen musik yang sesuai dengan animasi dan materi sistem organ pencernaan dari hasil animasi. Keempat adalah menyesuaikan suara dubbing dalam lagu dengan menggunakan Cakewalk dengan tujuan agar membantu menyamarkan nada sumbang atau fals dalam vokal. Kelima adalah mengedit video karaoke dengan software Adobe Premiere. Software tersebut membantu peneliti dalam pengeditan video dan mengedit kesesuaian lagu dalam video dubbing.

Media lagu dalam penelitian ini dikembangkan sedemikian, hingga agar tampilan suara dan gambar bisa serasi dalam menyampaikan materi organ pencernaan. Hal ini sejalan dengan (Savira et al., 2021) yang menyatakan bahwa kombinasi antara video dan audio lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan hanya menggunakan teks. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran materi sistem organ pencernaan tidak disajikan dalam bentuk teks saja, namun disajikan dengan kombinasi antara video animasi, gambar, dan audio berupa lagu.

Validasi Desain

Setelah media lagu pembelajaran yang berisi materi sistem organ pencernaan manusia selesai dikembangkan, kemudian dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Rekapitulasi hasil validasi ahli media ditunjukkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

Persentase Skor	Keterangan
97%	Sangat Layak
Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil uji penilaian ahli media di atas mendapatkan skor persentase 97% sehingga masuk pada kriteria "Sangat Layak" dengan interval 86 sampai 100%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media lagu materi organ pencernaan dapat menunjang pembelajaran IPA pada jenjang kelas V SD.	

Adapun aspek penilaian media yang di validasi meliputi: 1) Aspek konstruksi produk terkait desain dan ketepatan antara animasi dengan lagu yang ditampilkan; 2) Aspek teknis media yang menarik, jelas dan mudah dipahami audiens; dan 3) Aspek kemudahan penggunaan secara efektif dan efisien pada media pembelajaran lagu materi sistem organ pencernaan. Hal ini sejalan dengan teori dari (Febriyona et al., 2019) yang menyatakan bahwa media lagu dapat merangsang terhadap pengetahuan kognitif, efektif, psikomotorik siswa dan keterampilan proses sains.

Musik atau lagu dapat berkontribusi untuk perkembangan kognitif yang berkaitan dengan proses berfikir peserta didik, ditandai dengan mampu lebih cepat mengingat/ menghafal dan menguasai materi yang disajikan dalam lagu. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Materi

Persentase Skor	Keterangan
90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli materi di atas mendapatkan angka persentase 90% sehingga masuk pada kriteria "Sangat Layak" dengan interval 86 sampai 100%. Adapun aspek penilaian materi yang di validasi meliputi: 1) Aspek isi atau kesesuaian materi IPA pada sistem organ pencernaan manusia, 2) Aspek bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan kemudahannya. Hal ini sejalan dengan (Supriyono, 2018) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik dan efektif dirancang sederhana, tidak terlalu rumit, sesuai dengan pokok bahasan, dan tidak membuat anak bingung.

Setelah dilakukan uji validasi, ahli media dan ahli materi memberikan beberapa saran dan komentar. Tujuan saran dan komentar dari ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media lagu pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD. Berikut adalah hasil saran dan komentar dari para ahli media dan materi setelah dilakukan validasi media lagu pembelajaran pada tabel 4:

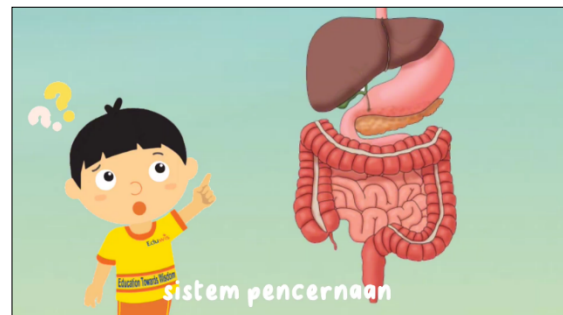
Tabel 4. Saran dan Komentar Ahli Media dan Materi.

Ahli	Saran dan Komentar
Ahli media	Berkarya lebih bagus lagi dengan judul-judul baru.
Ahli materi	Karya yang dibuat sudah layak digunakan. Diringkas liriknya

Berikut ini adalah data berupa Gambar 1-6 yang merupakan tampilan produk media lagu pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia untuk siswa SD :



Gambar 1. Tampilan Pembuka.



Gambar 2. Tampilan Narasi Pembuka



Gambaran 3. Tampilan Proses Pencernaan



Gambar 4. Tampilan Organ Pencernaan Manusia



Gambar 5. Tampilan Refrain



Gambar 6. Tampilan Penutup

Sebagaimana menurut (Nurfadila, 2022) menyatakan bahwa peserta didik lebih menyukai unsur suara dan unsur gambar. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan dengan baik melalui pembelajaran dengan indra melibatkan pendengaran, dan membuat rileks dalam belajar, sedangkan unsur visual memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dalam penelitian ini media yang dihasilkan mempunyai unsur audio yang bernuansa anak-anak dalam durasi waktu 2 menit 55 detik dengan perubahan lirik, note dan animasi disertai dengan gambar-gambar organ pencernaan seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus besar dan kecil, pankreas, dan anus. Hal itu

mengondisikan siswa dan bahkan mereka mungkin juga berpeluang untuk menghafal materi melalui lagu di lain waktu, karena intonasi nada pada produk media lagu pembelajaran ini dapat dipahami siswa secara mudah.

Revisi Desain

Dari hasil validasi desain melalui diskusi dengan para ahli, maka akan didapat kelemahan yang selanjutnya diperbaiki, sehingga menghasilkan produk lagu yang lebih bagus dan sesuai penilaian validator. Hasil uji ahli setelah desain media lagu pembelajaran di revisi yang ditampilkan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi hasil uji ahli media dan materi

Ahli	Total penilaian	Kriteria
Ahli media	97%	"Sangat Layak" dengan interval 81-100"
Ahli materi	90%	"Sangat Layak" dengan interval 81-100"

Berdasarkan tabel 5 terlihat bahwa total skor ahli media sebesar 97% dan ahli materi sebesar 90%. Maka dapat dinyatakan bahwa media lagu pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia termasuk dalam kriteria sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media lagu materi sistem organ pencernaan manusia telah tervalidasi dan sangat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran IPA khususnya dalam materi sistem organ pencernaan pada siswa kelas V SD. Hal ini sejalan dengan teori (Supriyono, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik dan efektif dirancang sederhana, tidak terlalu rumit, sesuai dengan pokok bahasan, dan tidak membuat siswa sulit memahaminya. Dalam penelitian ini lagu yang telah tervalidasi dirancang dengan sesederhana mungkin, mengacu pada pokok materi organ pencernaan manusia, dan memudahkan siswa dalam memahami materi sistem pencernaan.

Diharapkan media lagu pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan lagu yang dinyanyikan memudahkan siswa untuk memahami dan menerima materi yang akan dipelajari. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini, 2019) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video klip lagu sains dapat digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan demikian media lagu materi organ pencernaan manusia ini dapat diterapkan di pembelajaran IPA di SD dengan skala yang lebih luas.

Hasil belajar siswa

Untuk mengetahui efektivitas media lagu interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi organ pencernaan, dilakukan pretest dan posttest terhadap 28 siswa kelas V. Hasil analisis nilai pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	40	70
Rata-rata	58,57	87,14
Standar Deviasi	11,86	8,92

Berdasarkan hasil analisis nilai pretest dan posttest, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 58,57 menjadi 87,14 dengan nilai N-gain sebesar 0,69 (kategori "Sedang"). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media lagu interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi organ pencernaan. Penelitian komprehensif oleh (Widodo et al., 2023) terhadap 426 siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi digital meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan ($p < 0.001$) dibandingkan pembelajaran pasif, dengan efek yang berlangsung hingga evaluasi tindak lanjut 3 bulan kemudian.

Lagu dapat membantu siswa dalam mengingat informasi dengan lebih mudah. Kajian neurosains edukasi terbaru oleh (Rahman, A. et al., 2022) menunjukkan bahwa musik dan lagu dapat meningkatkan aktivitas di area prefrontal korteks yang berkaitan dengan konsolidasi memori, sehingga memfasilitasi transfer informasi ke dalam memori jangka panjang. Penelitian tersebut menemukan bahwa informasi yang disampaikan melalui lagu memiliki tingkat retensi 42% lebih tinggi dibandingkan informasi yang disampaikan secara verbal biasa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media lagu materi organ pencernaan dalam pembelajaran IPA di SD sebagai berikut. Produk ini merupakan media lagu pembelajaran IPA yang ditujukan kepada anak kelas V SD dengan materi organ pencernaan yang memuat tentang bagaimana makanan diproses dalam sistem pencernaan manusia mulai dari

mulut, gigi, kerongkongan, asam lambung dan enzim pepsin, usus kecil, pankreas, amilase, lipase, peptidase, hati, empedu, kantong empedu, usus besar, dan anus. Media ini dikemas dalam durasi 2 menit 55 detik dengan tampilan gambar vektor anak kecil dan organ-organ pencernaan manusia dimulai dari mulut hingga anus. Dari hasil validasi oleh ahli media, dapat diketahui bahwa persentase skor validitas yaitu 97% dan ahli materi mendapatkan persentase skor 90%. Sehingga keduanya dikriteriakan sebagai media pembelajaran yang sangat layak digunakan. Media lagu interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi organ pencernaan, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 58,57 menjadi 87,14 dengan nilai N-gain sebesar 0,69 (kategori "Sedang"). Saran dari penelitian ini adalah perlu adanya penelitian kelanjutan untuk menguji apakah media lagu pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Referensi

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30–44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>
- Ariansyah, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi AR Sains Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia* [Universitas Borneo Tarakan]. <https://doi.org/https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT04-10-2022-143930.pdf>
- Asnawati, A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah SD Negeri 63 Pekanbaru. *Journal UIR*, 1(3).
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 27–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JIPD.081.03>
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123–140.
- Hanifah, M., & Purbosari, P. P. (2022). Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Guided Inquiry (GI) terhadap Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa Sekolah Menengah pada Materi Biologi. *Biodik*, 8(2), 38–46. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.14791>
- Lois, Y. (2022). Pengembangan Lagu Kreasi Berbasis Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sudirman Ambarawa. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 288–296. <https://doi.org/http://www.iocscience.org/ejournal/index.php/Cendikia>
- Marinda, L. (2020). Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) LP2M IAIN Jember Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasa. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1).
- Nurfadila, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. *Pembelajaran Secara Visual*, 2, 43–112.
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2023). Gamifikasi dan Interaktivitas dalam Media Pembelajaran Digital: Pengaruhnya Terhadap Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1076–1087. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4324>
- Rahman, A., Sari, I. P., & Irawan, D. (2022). Neurosains Edukasi: Pengaruh Musik dan Lagu Terhadap Konsolidasi Memori dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kognitif*, 4(2), 185–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jpk.v4i2.21987>
- Savira, L. A., Setiawati, O. R., Husna, I., & Pramesti, W. (2021). Hubungan Stres dengan Motivasi Belajar Mahasiswa disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 183–188.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/https://Journal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jpd/Article/View/6262>
- Widodo, A., Rochintaniawati, D., & Riandi, R. (2023). Pembelajaran Berbasis Eksplorasi Digital: Studi Longitudinal Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 112–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpii.v12i1.36578>