

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS
STRATEGI PARODI LAGU METERI BENTUK ENERGI UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI
SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo dalam
Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah.*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

RESKI AMALIYA SARI

NIM 2102050012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS
STRATEGI PARODI LAGU METERI BENTUK ENERGI UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI
SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo dalam
Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah.*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

RESKI AMALIYA SARI

NIM 2102050012

Pembimbing:

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Arwan Wiratman, S.Pd.,M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reski Amaliya Sari
NIM : 2102050012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 16 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Reski Amaliya Sari
2102050012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu*, yang ditulis oleh Reski Amaliya Sari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050012, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Senin*, tanggal *07 Juli 2025* bertepatan dengan *12 Muharam 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 15 Juli 2025
19 Muharam 1447 H

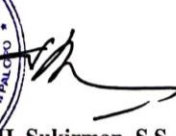
TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Baderiah, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

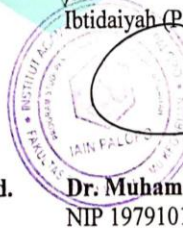
Mengetahui:

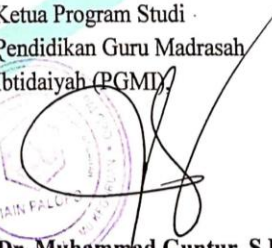
a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,




Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),




Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ،
سَيِّدِنَا وَنَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Segala puji syukur kepada Allah Swt. karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Meteri Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu”. Selawat beriring salam penulis haturkan kepada Nabi junjungan umat Islam, Baginda Rasulullah saw. beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membimbing seluruh umat manusia dengan risalah Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat yang harus diselesaikan, guna menyanggah gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak walaupun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan), dan Dr. Takdir, S.H.,

M.H. selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I (Bidang Akademik dan Pengembangan kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan), Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II (Bidang Administrasi umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan) dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan).
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Baderiah, M.Ag. selaku dosen Pendamping Akademik yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan semasa perkuliahan.
5. Dr. Baderiah, M.Ag. dan Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan II, yang dengan tulus meluangkan waktu, memberikan bimbingan, ilmu, serta masukan yang berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. dan Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan penyempurnaan isi dalam skripsi ini.

7. Seluruh dosen dan staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Zainuddin S, S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup Perpustakaan IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu penulis ketika penulis membutuhkan Pertolongan.
10. Sulaeha, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 18 Babana Cimpu dan Sitti Nurhadia Syuaib, S.Pd. wali kelas IV serta staf yang membantu dan memberi izin kepada penulis.
11. Siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penulisan ini.
12. Teristimewa kepada cinta pertama dan pintu surga penulis, bapak Usman Tahir dan ibu Fatmawati. Terima kasih atas segala kasih sayang, kepercayaan, serta dukungan yang diberikan kepada penulis tanpa pernah menuntut atau membandingkan proses penulis dengan orang lain. Doa, semangat, serta bantuan moril dan material dari Bapak dan Ibu menjadi kekuatan utama yang mengantarkan penulis menyelesaikan studi sarjana di IAIN Palopo.
13. Kepada ketiga saudari penulis, Ulfa Awaliya Sari, Sri Astuti Alawiyah Sari, dan Mega Buana. Terima kasih telah menjadi kakak dan adik yang selalu hadir sebagai teman cerita, tempat berbagi rasa, serta pemberi semangat, doa,

bantuan, dan dorongan moral yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Nenek Darmin, Alm. Ambo Rakka, dan Alm. Uwa Tahir yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti, baik berupa doa, semangat, maupun materi. Kedua almarhum adalah sosok yang paling bersemangat menantikan hari wisuda penulis, tetapi takdir menghendaki mereka berpulang terlebih dahulu. Semoga Allah Swt. melimpahkan rahmat-Nya, menempatkan mereka di tempat yang paling indah
15. Om Idrus, Om Rasydin, Tante Rasmiyanti tahir, tante Ela, om Umar, om Aleng dan serta seluruh keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu terima kasih atas segala doa, bantuan berupa biaya, dan semangat yang telah diberikan kepada penulis
16. Teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 21 terkhusus kelas (PGMI A) dan (PGMI C) yang telah membantu, saling menguatkan dan memotivasi serta bantuan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Sahabat-sahabat penulis yaitu, Nur Aisyah, Wahdania, Indriani, Hastini Sudirman, dan Nadia Aziz, terima kasih telah menjadi teman cerita dan menjadi rumah kedua bagi penulis. Terima kasih atas segala canda , tawa, pengalaman, dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. meskipun berbeda kampus
18. Syarifuddin bapak dari sahabat penulis yaitu wahdania, terima kasih telah bersedia membantu penulis membuat media pembelajaran yang menjadi

objek penulisan penulis, doa dan rasa kepedulian yang diberikan seperti anak sendiri

19. Seluruh pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala yang setimpal dari Allah Swt. dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya dan semoga hasil penelitian skripsi ini membawa keberkahan serta memberi manfaat kepada para pembaca dan dapat menjadi amal jariyah bagi penulis.

Palopo, 19 Mei 2025

Reski Amaliya Sari

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	<i>Fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
اُ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِ	<i>Fathah dan Alif atau Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
اِ	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas
اُ	<i>Dammah dan Wau</i>	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَ : *nu'ima*

عَدُوَّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيَّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيَّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفُلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْغُ : *al-nau’*

سَيِّءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlaḥah

9. Lafẓ al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh billāh دِينَ اللهِ

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak

pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi 'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

as = *'alaihi al-salām*

QS.../...:4 = QS al-Baqarah/2:30 atau QS Ar Rahman/55:4

HR = Hadis Riwayat

No. = Nomor

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN-DAN SINGKATAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR AYAT.....	xxi
DAFTAR HADIS	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Spesifikasi Produk.....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Penelitian yang Relevan.....	15
B. TV Box.....	21
C. Strategi Parodi Lagu.....	22
D. Konsep Keterampilan Komunikasi	29
E. Kerangka Pikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
C. Subjek dan Objek Penelitian	42
D. Prosedur Pengembangan	42
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	108

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Ar-Rahman/55: 1-5.....	1
Kutipan Ayat 2 QS al Baqarah/2: 30.....	2

DAFTAR HADIS

HR. Al Bukhari Tentang Dampak Komunikasi dalam Kehidupan.....	6
---	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan.....	19
Tabel 3.1	Kisi-kisi lembar validasi ahli materi	47
Tabel 3.2	Kisi-kisi lembar validasi ahli media.....	48
Tabel 3.3	Kisi-kisi lembar validasi ahli Bahasa	49
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Respon Guru	50
Tabel 3.5	Kisi-kisi Lembar Respon siswa.....	51
Tabel 3.6	Kisi-kisi tes keterampilan komunikasi siswa	52
Tabel 3.7	Kriteria validitas media pembelajaran	53
Tabel 3.8	Kriteria Kepraktisan media pembelajaran.....	54
Tabel 3.9	Kriteria N-Gain	55
Tabel 4.1	Fitur-fitur TV Box.....	69
Tabel 4.2	Nama-nama validator	73
Tabel 4.3	Hasil validasi ahli materi.....	74
Tabel 4.4	Revisi ahli materi	75
Tabel 4.5	Hasil validasi ahli Bahasa	77
Tabel 4.6	Hasil validasi ahli media	78
Tabel 4.7	Revisi ahli media.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir Penelitian	41
Gambar 3.1	Lokasi Penelitian	42
Gambar 3.2	Tahapan ADDIE.....	43
Gambar 4.1	Kesulitan Memahami Materi.....	59
Gambar 4.2	Cara Belajar yang Paling Disukai	60
Gambar 4.3	Alat Belajar yang Paling Seru	61
Gambar 4.4	Minat Bernyanyi.....	61
Gambar 4.5	Ketertarikan Siswa dengan menggunakan Parodi.....	62
Gambar 4.6	Pengaruh Bernyanyi Terhadap Keberanian Siswa	62
Gambar 4.7	Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Kelompok	63
Gambar 4.8	Jenis Lagu Yang Disukai Untuk Parodi Lagu	64
Gambar 4.9	Penggunaan TV Box Dalam Pembelajaran.....	64
Gambar 4.10	Desain Kerangka TV Box	68
Gambar 4.11	Diagram Perbandingan Hasil Validasi Ketiga Validator	80
Gambar 4.12	Diagram Perbandingan Hasil Uji Praktikalitas Guru dan Siswa....	81
Gambar 4.13	Diagram Perbandingan Skor <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> Dan N Gain	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti	109
Lampiran 2 Lembar Validasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	110
Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	113
Lampiran 4 Lembar Validasi Wawancara Guru	117
Lampiran 5 Lembar Pertanyaan Wawancara Guru	120
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi.....	123
Lampiran 7 Lembar Validasi Bahasa	126
Lampiran 8 Validasi Ahli Media	129
Lampiran 9 Lembar Validasi Angket Kepraktisan Siswa	132
Lampiran 10 Lembar Angket Kepraktisan Siswa	135
Lampiran 11 Lembar Validasi Angket Kepraktisan Guru	139
Lampiran 12 Lembar Angket Kepraktisan Guru	142
Lampiran 13 Validasi <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	145
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i>	150
Lampiran 15 Soal <i>Posttest</i>	151
Lampiran 16 Rubrik Penilaian Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	152
Lampiran 17 Jawaban <i>Pretest Posttest</i> Siswa	154
Lampiran 18 Hasil <i>Pretest</i> Siswa	158
Lampiran 19 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	159
Lampiran 20 Surat Selesai Meneliti	160
Lampiran 21 Dokumentasi	161

ABSTRAK

Reski Amaliya Sari, 2025, “*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Meteri Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu*“. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Baderiah dan Arwan Wiratman

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu pada materi bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, Kabupaten Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu (2) merancang dan mengembangkan media TV Box berbasis parodi lagu; (3) menguji tingkat kevalidan media dari segi materi, media, dan bahasa; (4) menilai tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa; serta (5) mengukur efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SDN 18 Babana Cimpu dengan subjek sebanyak 26 siswa kelas IV dan satu orang guru wali kelas. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu pada materi bentuk energi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, mengalami kesulitan memahami materi, dan lebih tertarik belajar melalui lagu. Hasil validasi media menunjukkan skor dari ahli media sebesar 81,81%, ahli materi 81,25%, dan ahli bahasa 86,11% seluruhnya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil angket kepraktisan menunjukkan kriteria sangat praktis oleh guru dengan skor 84,37% dan oleh siswa dengan skor 95%. Uji efektivitas siswa memperoleh nilai N gain setiap indikator berada di rentang 0,45-0,74, dengan kategori sedang hingga tinggi yang Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu terbukti efektif meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada materi bentuk energi.

Kata Kunci: Pengembangan media, TV Box, parodi lagu, bentuk energi, keterampilan komunikasi.

ABSTRACT

Reski Amaliya Sari, 2025, "Development of TV Box Learning Media Based on Parody Strategies Meter Energy Forms to Practice Communication Skills of Class IV Students SDN 18 Babana Cimpu Luwu Regency". Thesis Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program Faculty of Tarbiyah and Teacher Training in the Palopo State Islamic Religion Institute. Guided by Baderiah and Arwan Wiratman

This thesis discusses the development of TV Box Learning Media Based on Parody Strategies in the Energy Form Material that Trains the Communication Skills of Class IV Students SDN 18 Babana Cimpu, Luwu Regency. This study aims to: (1) Analyze the needs of students and teachers on TV Box Learning Media Based on Parody Song Strategies (2) Designing and developing TV Box Media Based on Parody Songs; (3) testing the level of validity of the media in terms of material, media, and language; (4) assessing the level of practicality of media based on the response of teachers and students; and (5) measuring the effectiveness of media in improving student communication skills. This study uses the Research and Development (R&D) method with the Addie development model consisting of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SDN 18 Babana Cimpu with the subject as many as 26 students in grade IV and one homeroom teacher teacher. The object of this research is a TV Box learning media based on a song parody strategy on energy form material. Data collection techniques used include observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques use a qualitative and quantitative approach. The results of the needs analysis show that students tend to be passive, have difficulty understanding the material, and are more interested in learning through songs. The results of the media validation showed a score from media experts of 81.81%, material experts 81.25%, and linguists 86.11% were entirely included in the very valid category. The results of practical questionnaires showed very practical criteria by the teacher with a score of 84.37% and by students with a score of 95%. The effectiveness test of students obtains the value of n gain each indicator in the range of 0.45-0.74, with the medium to high category which shows that the TV box learning media based on the song parody strategy has been proven effective in improving student communication skills in the energy form material.

Keywords: media development, TV box, song parody, energy form, communication skills.

خلاصة

ريسكي أماليا ساري، 2025، "تطوير وسائط التعلم في صندوق التلفزيون استنادًا إلى استراتيجية المحاكاة الساخرة لأغنية الميترى في شكل طاقة لتدريب مهارات الاتصال لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة SDN 18 بابانا سيمبو، مقاطعة لوفو". أطروحة برنامج دراسة إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. إشراف بدرية وأروان ويراتمان

تتناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط التعلم TV Box القائمة على استراتيجيات محاكاة الأغاني على مادة أشكال الطاقة التي تدرب مهارات الاتصال لدى طلاب الصف الرابع في SDN 18 Babana Luwu Regency، Cimpu. يهدف هذا البحث إلى: (1) تحليل احتياجات الطلاب والمعلمين لوسائل التعلم القائمة على استراتيجيات محاكاة الأغاني الساخرة؛ (2) تصميم وتطوير وسائط TV Box استنادًا إلى محاكاة الأغاني؛ (3) اختبار مستوى صحة الوسائط من حيث المادة والوسائط واللغة؛ (4) تقييم مستوى التطبيق العملي للوسائط بناءً على ردود فعل المعلم والطالب؛ (5) قياس مدى فعالية وسائل الإعلام في تحسين مهارات الاتصال لدى الطلبة. يستخدم هذا البحث أسلوب البحث والتصميم والتطوير (D&R) مع نموذج تطوير ADDIE المكون من خمس مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء البحث في مدرسة SDN 18 بابانا سيمبو مع 26 طالبًا من الصف الرابع ومعلم فصل واحد كموضوعات. هدف هذا البحث هو صندوق تلفزيوني تعليمي يعتمد على استراتيجية محاكاة الأغاني على مادة أشكال الطاقة. تتضمن تقنيات جمع البيانات المستخدمة الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات. تستخدم تقنيات تحليل البيانات مناهج نوعية وكمية. وتظهر نتائج تحليل الاحتياجات أن الطلاب يميلون إلى أن يكونوا سلبيين، ويواجهون صعوبة في فهم المادة، ويهتمون أكثر بالتعلم من خلال الأغاني. وتظهر نتائج التحقق من صحة الوسائط أن درجات خبراء الإعلام كانت 81.81%، وخبراء المواد 81.25%، وخبراء اللغة 86.11%، وهي جميعها تدرج ضمن فئة الصالحة للغاية. وأظهرت نتائج استبيان التطبيق العملي أن المعايير كانت عملية جداً للمعلمين بنسبة 84.37% وللطلبة بنسبة 95%. حصل اختبار فعالية الطلبة على قيم N مكسب لكل مؤشر في نطاق 0.45-0.74، مع فئة متوسطة إلى عالية. وهذا يدل على أن وسيلة التعلم TV Box القائمة على استراتيجية محاكاة الأغاني أثبتت فعاليتها في تحسين مهارات التواصل لدى الطلاب في المادة المتعلقة بأشكال الطاقة.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائط الإعلام، صندوق التلفزيون، محاكاة ساخرة للأغاني، شكل الطاقة، مهارات الاتصال.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia diberi posisi yang lebih baik dan mulia di antara ciptaan-Nya, berkat karunia yang tidak ternilai, yaitu kemampuan untuk berbicara. Kemampuan berbicara berarti kemampuan berkomunikasi. Berkomunikasi adalah sesuatu yang dibutuhkan di hampir setiap kegiatan manusia. Dalam perspektif Islam, potensi berkomunikasi pada manusia merupakan pemberian Allah yang sudah otomatis ada sejak dia diciptakan.¹ Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS Al-Rahman/ 55: 1-4 :

الرَّحْمَنُ ۙ (1) عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۖ (24) خَلَقَ الْإِنْسَانَ (3) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (4)

Terjemahnya:

“1. (Allah) Yang Maha Pengasih, 2. Yang telah mengajarkan Al-Qur’an. 3. Dia menciptakan manusia, 4. mengajarnya pandai berbicara”.²

Ayat ini menunjukkan betapa besar nikmat yang diberikan oleh Allah kepada umat manusia, terutama dalam hal kemampuan berkomunikasi. Allah, sebagai Zat yang Maha Pengasih, tidak hanya menciptakan manusia dengan berbagai potensi, tetapi juga mengajarkan manusia kemampuan berbicara, yang menjadi salah satu

¹ Mahfudzi Mahfudzi, "Al Marhalah," *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2020): 36, <https://doi.org/10.38153/alm.v4i1.36>.

² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 775.

sarana penting dalam menyampaikan pesan, informasi, serta menjalani interaksi sosial.

Berdasarkan Tafsir Qur‘an Karim oleh Prof. K. H. Mahmud Yunus, Tafsir Qur‘an oleh K. H. Zainuddin Hamidy dan K. H. Fachruddin H. S, serta Tafsir Rahmat oleh K. H. Oemar Bakry, ketiganya sepakat bahwa ayat 3 dari surah Ar rahman menyatakan Allah sebagai pencipta manusia. Hal itu dijelaskan bahwa, yang bernafas dan beraktivitas, telah disebutkan dalam kitab suci sebagai ciptaan Allah. Dulu manusia tidak ada, dan kemudian diciptakan oleh Allah. Ayat 4 menjelaskan bahwa Allah mengajarkan manusia berbicara. Selanjutnya, para mufassir bahkan mengartikan ini sebagai kemampuan berbicara dengan baik, seperti yang dijelaskan oleh Kementerian Agama RI dan Tafsir Rahmat. dalam tafsir Rahmat juga disebutkan bahwa kemampuan berbicara ini adalah nikmat dari Allah Swt., ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara adalah anugerah istimewa yang diberikan oleh Allah kepada setiap manusia, sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan menyampaikan wahyu-Nya. Kemampuan ini tidak hanya menjadi pembeda manusia dengan makhluk lainnya, tetapi juga merupakan dasar utama bagi manusia untuk membangun hubungan sosial, menyampaikan nilai-nilai, serta menjalankan fungsi kekhalifahan di muka bumi. sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah/ 2: 30:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Terjemahnya:

“Dan(ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, “Aku hendak menjadikan khalifah di bumi.” Mereka berkata, “Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?” Dia berfirman, “Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui”.³

Menurut Tafsir Kementerian Agama RI, ayat ini menjelaskan bahwa ketika Allah Swt. memberitahukan kepada para malaikat-Nya bahwa Dia akan menjadikan Adam a.s. sebagai khalifah di bumi, maka para malaikat itu bertanya, mengapa Adam yang akan diangkat menjadi khalifah di bumi, padahal Adam dan keturunannya kelak akan berbuat kerusakan dan menumpahkan darah di bumi. Para malaikat menganggap bahwa diri mereka lebih patut memegang jabatan itu, sebab mereka makhluk yang selalu bertasbih, memuji dan menyucikan Allah Swt. namun, Allah Swt. menegaskan bahwa kekhalifahan Adam bukan sekadar jabatan kosong, melainkan amanah untuk melaksanakan perintah-Nya, memakmurkan bumi, serta memanfaatkan segala yang ada di dalamnya dengan penuh tanggung jawab.⁴

Kemampuan berbicara dan berkomunikasi menjadi modal utama dalam menjalankan fungsi kekhalifahan tersebut. Tanpa komunikasi yang efektif, manusia tidak akan mampu membangun peradaban, menyebarkan nilai-nilai kebaikan, maupun menjalankan amanah sebagai pemimpin dan pengelola bumi secara adil dan bijaksana. Oleh karena itu, karunia berbicara yang diberikan Allah

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), h. 6.

⁴ Kementerian Agama RI, “Tafsir QS. Al-Baqarah: 30,” diakses 22 Juni 2025, <https://quranweb.id/2/30/>

kepada manusia membawa tanggung jawab besar. Penggunaan kemampuan ini harus dilakukan dengan penuh kebijaksanaan, mengedepankan kebenaran, menjauhi fitnah, serta menyampaikan pesan-pesan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

Keterampilan komunikasi, yang merupakan anugerah dari Allah Swt. hendaknya dijaga, dilatih, dan diasah sebagai bentuk rasa syukur atas pemberian-Nya. Salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan keterampilan ini adalah melalui pendidikan yang diperoleh dari sekolah mengingat bahwa menurut Munawir dalam Nurdin sekolah merupakan instrumen yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.⁵ Khususnya di tingkat sekolah dasar, dimana pada tingkat inilah yang memainkan peranan penting dalam membentuk pola pikir, sikap, dan keterampilan siswa.⁶

Pendidikan dasar adalah upaya yang direncanakan dan disadarkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa sekolah dasar secara aktif mengembangkan potensi mereka dan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Salah satu keterampilan yang menjadi fokus utama dalam pendidikan adalah keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan sesuatu yang menjadi buah pikiran, ide, gagasan

⁵ Nurdin K. dan Ahmad Munawir, "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran Konsep Bunyi di Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 2 (2020): 164, <http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v14i2.963>.

⁶ A. F. Alisnaini, F. Syahira, V. Ariyani, S. Syahrial, and S. Noviyanti, "Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Berbasis Teks Dalam Kurikulum 2013," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 387–93, <https://doi.org/10.31004/>

atau pesan kepada orang lain secara efektif guna menyampaikan tujuan yang dimaksud oleh seseorang.⁷

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, termasuk siswa kelas IV. Keterampilan komunikasi terdiri dari beberapa komponen penting yang berbeda yaitu perilaku, kemahiran bahasa Indonesia, dan kemampuan untuk berbicara dan mempresentasikan⁸. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif memainkan peran utama dalam banyak aspek kehidupan siswa, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Di sekolah dasar, keterampilan komunikasi membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dengan kemampuan komunikasi dan pemahaman yang baik, siswa dapat bertanya, berdiskusi dengan teman sebayanya, dan menjelaskan pemahamannya kepada guru dengan lebih detail. Selain itu, keterampilan komunikasi yang kuat juga membantu siswa dalam mengembangkan hubungan sosial yang sehat.⁹ Dengan mempelajari keterampilan ini sejak dini, siswa akan lebih siap untuk menghadapi masalah di dunia nyata, seperti wawancara pekerjaan, presentasi di depan umum, dan berinteraksi dengan berbagai orang di lingkungan sosial dan profesional. Oleh karena itu, kurikulum

⁷ Serly Marpaung, Nur Azura Tambunan, Kholiah Ulfi, Naldi Hasbullah Batubara, Anil Raihan Daulay, dan Muhammad Putra Dinata Saragi, "Peran Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 13204, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10737>.

⁸ Erica Meilia Safitri et al., "Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Laboratorium Alam Tentang Biopori," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2654–63, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2472>.

⁹ N. Sutia and G. Santoso, "Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Transformatif* 1, no. 2 (2022): 1-10, <https://doi.org/10.9000/jpt.v1i2.461>.

sekolah dasar harus memprioritaskan pengembangan keterampilan komunikasi siswa sebagai fokus utama. Keterampilan ini tidak hanya memengaruhi prestasi akademik siswa, tetapi juga membentuk fondasi penting untuk kehidupan mereka di masa depan.

Keterampilan komunikasi menjadi semakin relevan dan penting bagi siswa SD kelas IV dalam menghadapi dinamika sosial yang berkembang pesat saat ini. Siswa pada usia ini terpapar berbagai jenis komunikasi, baik secara langsung maupun melalui platform digital, sebagai dampak dari kemajuan teknologi dan penggunaan media sosial yang semakin meningkat. Meskipun mereka terampil dalam menggunakan teknologi, mereka menghadapi tantangan dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang lebih terbiasa berkomunikasi secara singkat dan informal melalui pesan teks atau media sosial, namun mereka kurang terbiasa berbicara secara lisan atau dalam situasi formal. Padahal, berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari berbeda dengan di media sosial, di mana berbicara langsung dapat mempengaruhi pendapat dan pikiran seseorang. Hal ini sejalan dengan hadis yang menjelaskan tentang bagaimana komunikasi dapat mempengaruhi pikiran dan dampaknya dalam kehidupan sebagaimana Rasulullah saw. bersabda:

حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ يُوسُفَ أَخْبَرَنَا مَالِكٌ عَنْ زَيْدِ بْنِ أَسْلَمَ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَنَّهُ قَدِمَ رَجُلَانِ مِنَ الْمَشْرِقِ فَخَطَبَا فَعَجِبَ النَّاسُ لِبَيَانِهِمَا فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّ مِنَ الْبَيَانِ لَسِحْرًا أَوْ إِنَّ بَعْضَ الْبَيَانِ لَسِحْرٌ. (رواه البخاري).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Yusuf telah mengabarkan kepada kami Malik dari Zaid bin Aslam dari Abdullah bin Umar radhiyallaahu 'anhuma bahwa dua orang dari penduduk Masyriq datang kepadanya, lalu keduanya berkhotbah hingga orang-orang heran dengan penjelasannya, lantas Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Sesungguhnya dalam penjelasan (bayan) itu mengandung sihir, atau sesungguhnya sebagian bayan (penjelasan) itu mengandung sihir”. (HR. Al-Bukhari)¹⁰

Maksud dari sebagian bayan (penjelasan) itu mengandung sihir adalah karena orang yang demikian dapat menjelaskan perkara-perkara yang membingungkan dan menyingkapkan hakekat dari suatu perkara dengan kebagusan penjelasannya. Sehingga bisa mempengaruhi hati sebagaimana sihir bisa mempengaruhi hati¹¹. Hadis Nabi Muhammad saw. yang menyatakan bahwa “sebagian penjelasan (tutur kata) itu sungguhlah dapat menimbulkan efek bak efek ilmu sihir” menggambarkan betapa besar kekuatan yang dimiliki oleh kata-kata dalam proses komunikasi. Dalam kehidupan sehari-hari, cara penyampaian pesan dapat memberikan pengaruh yang kuat terhadap perasaan, pemikiran, dan tindakan individu lain. Hadis ini menjadi pengingat bahwa setiap tuturan memiliki dampak yang signifikan, sehingga penguasaan keterampilan komunikasi yang baik menjadi hal yang sangat penting untuk memastikan pesan yang disampaikan bersifat positif, membangun, dan tidak menimbulkan kesalah pahaman.

Keterampilan komunikasi perlu dikembangkan sejak usia dini, termasuk pada peserta didik jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV, agar mampu

¹⁰ Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Albukhari Alja'fi, *Shahih Al-Bukhari*, Kitab. Al-Maradhi wa ath-Thib, Juz 7, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), h. 30.

¹¹ Yulian Purnama, *Makna Hadis “Kefasihan Adalah Sihir”*, Konsultasi Syariah.com, Juli 20, 2024, <https://konsultasyariah.com/44344-makna-hadis-kefasihan-adalah-sihir.html>.

menghadapi berbagai tantangan akademis dan sosial di masa depan. Meskipun keterampilan ini memiliki peranan penting, masih banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan kemampuan komunikasi yang rendah, salah satunya ditemukan pada siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 5 April 2024 di kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, diperoleh informasi rata-rata siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam berkomunikasi, terutama di depan kelas, teman, dan guru. Mereka kesulitan menyampaikan pendapat, argumentasi, usulan, atau menjawab pertanyaan dari guru. Banyak yang takut dan sulit mengungkapkan pendapat saat pembelajaran. Selain itu, ketika diminta menggunakan bahasa Indonesia, mereka lebih lancar dalam bahasa daerah Bugis. Mengungkapkan dengan bahasa Indonesia, mereka kesulitan, bahkan bingung dalam merangkai kata-kata. Mayoritas dari mereka bahkan menjawab pertanyaan dengan membaca langsung dari buku pelajaran. Meskipun demikian, ada beberapa siswa yang mampu mengungkapkan jawaban secara lancar, tetapi jumlahnya masih terbatas. Melihat hal tersebut sebaiknya diperlukan solusi untuk melatih kepercayaan diri siswa dalam hal keterampilan berbicaranya.

Media dan strategi pembelajaran yang menarik adalah salah satu solusi alternatif untuk mengatasi masalah ini. Pemanfaatan media ajar yang tepat dalam setiap mata pelajaran sangat membantu mencapai tujuan pembelajaran, serta

dapat membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar¹². Sehingga dengan hal tersebut pada akhirnya, hal ini dapat meningkatkan rasa cinta dan apresiasi siswa terhadap pengetahuan yang diberikan.¹³ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah TV Box. Sebuah media pembelajaran yang menyerupai televisi. TV Box kinetis 3D merupakan sebuah media yang menampilkan gambar-gambar yang dapat bergerak sesuai alur, gambar tersebut dapat bergerak jika digerakkan sesuai aturan dan cara bermain yang telah dirancang. Namun, meskipun media pembelajaran yang digunakan sudah tepat, penggunaan strategi pembelajaran untuk menarik perhatian siswa juga sangat penting¹⁴.

Strategi pembelajaran menggunakan parodi lagu adalah salah satu dari banyak strategi kreatif yang muncul seiring berjalannya waktu untuk memenuhi kebutuhan siswa. Lagu menjadi media yang efektif untuk menyampaikan ide dan pesan dengan cara yang menarik dan mudah diingat dalam era digital dan multimedia, dan menggunakan strategi mengajar parodi lagu adalah cara yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

¹² Nurul Muhtahidah, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, dan Nurul Aswar, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 (2023): 54, <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>.

¹³ Wahyudin, Andi Tajawati, dan Bambang Cahyono, "Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan BRSD Standar Kompetensi MTs Al-Misra," *Jurnal Teknologi dan Informatika* 4, no. 1 (2020): 51–58, <http://dx.doi.org/10.30872/jurti.v4i1.5054>.

¹⁴ Redi Indra Yudha, "Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Kota Jambi," *Eklektik : Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan* 2, no. 2 (2019): 232, <https://doi.org/10.24014/ekl.v2i2.7881>.

Tujuan utama dari parodi lagu ini adalah untuk menyampaikan informasi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Inti dari parodi lagu adalah lirik yang berisi informasi pelajaran¹⁵. Dalam strategi ini, lirik lagu yang mencerminkan konten pembelajaran menjadi instruksi yang sangat berharga.¹⁶ Parodi lagu ini bisa mencakup segala jenis lagu, dari lagu populer hingga lagu-lagu klasik, tergantung pada preferensi guru dan ketersediaan materi yang sesuai.

Penggunaan media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih komunikasi siswa kelas IV. Melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran sambil melatih keterampilan berkomunikasi mereka. Dengan demikian, media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting untuk kesuksesan di masa depan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertantang untuk melakukan penelitian pengembangan TV box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu". Penulis memilih kelas IV karena permasalahan tersebut ada di kelas IV dan tingkat kedewasaan siswa kelas IV yang memungkinkan dapat dimaksimalkan keterampilan komunikasinya.

¹⁵ Alamsyah Said and Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa*, Pertama (Jakarta: Kencana, 2015).

¹⁶ Dian Rosdiana Rahayu, *Strategi Jitu Guru Kreatif*, pertama (Jakarta:Prenada, 2022), 6.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah desain media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Meteri bentuk energi Untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu?
4. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu?
5. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang ada tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulis ini yaitu:

1. Untuk mengetahui Analisis Kebutuhan media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu.
2. Untuk mengetahui desain media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu.
3. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu.
4. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu.
5. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pengetahuan atau wawasan dengan mudah mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi bentuk energi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam perkembangan ilmu-ilmu pendidikan dan untuk melatih kemampuan komunikasi siswa kelas IV khususnya mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Penelitian ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai media alternatif dalam pembelajaran IPA khususnya materi bentuk energi. Dengan adanya media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk menghapu kesulitan dalam memahami pembelajaran yang dialami siswa dengan cara memperbaiki atau mengubah siswa menjadi tidak pasif di dalam kelas. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran TV Box ini pendidik dapat melatih komunikasi peserta didik dengan menggunakan strategi parodi lagu dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa

Penerapan media pembelajaran TV Box dalam pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami dengan mudah materi yang disampaikan. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu ini siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan parodi lagu siswa lebih termotivasi dalam belajar, siswa dapat mengekspresikan yang mereka ketahui melalui kegiatan bernyanyi. Sehingga keterampilan komunikasi siswa dapat meningkat.

c. Bagi peneliti

Pengembangan media ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan keterampilan penulis selama proses penelitian pengembangan media.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini dirancang memiliki bentuk yang menyerupai televisi, terbuat dari *tripleks* dan dilengkapi dengan dua pipa. Desainnya mencakup fitur-fitur yang umumnya terdapat pada televisi. Media ini memuat mata pelajaran IPA, khususnya materi bentuk energi. Desain materi dibuat dengan bantuan aplikasi *canva*. Ukuran desain materi berukuran 35 cm × 25 cm sedangkan kerangka media TV Box berukuran 61 cm × 41 cm. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan tiga *QR code* yang terhubung ke *YouTube*, dua diantaranya berisi parodi lagu tentang materi jenis-jenis energi, perubahan bentuk energi dan satu berisi tentang aturan bermain *games truth or dare*. Dengan adanya lagu ini siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran ini digunakan dengan cara di putar seperti rol atau menyerupai prinsip kerja pemutar gulungan film untuk menyajikan materi yang terdapat dalam box. Bagian belakang TV Box, dibuat menyerupai pintu yang dapat dibuka untuk memasukkan *speaker* saat digunakan. Dalam penerapannya, media pembelajaran ini menggunakan sistem berkelompok.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini diantaranya adalah:

- a. Guru dalam menjelaskan materi bentuk energi belum menggunakan media ketika pembelajaran, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran TV Box pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan lebih menyenangkan.

- b. Kemampuan komunikasi siswa dapat dilatih karena berisi gambar, yang disertai dengan beberapa lagu yang menyenangkan.
- 2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya memuat mata pelajaran IPA materi bentuk energi dan hanya digunakan dikelas IV.
 - b. Media pembelajaran ini lebih efektif jika menggunakan bantuan *Speaker*
 - c. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak diuji coba disekolah lain
 - d. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk melatih keterampilan komunikasi siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan bukan yang pertama kalinya di lakukan. Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat pula sudut pandang serta anggapan berbeda dari hasil penelitian masing-masing. Beberapa penelitian terdahulu diambil untuk mencegah pengulangan dalam penelitian. Penulis menemukan penelitian yang berbeda namun ada relevansinya dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini antara lain:

1. Lusiana, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Sumatera Utara, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun And Smart*) untuk meningkatkan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dalam kegiatan pembelajaran tematik kelas 1 di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media EFAS (*Engklek Fun and Smart*) dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.¹⁷

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, yakni sama-sama menggunakan metode *Research and Development* dan fokus pada

¹⁷ Lusiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (*Engklek Fun And Smart*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik” 3, no. 2 (2021): 6.

pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Perbedaannya terletak pada jenis media dan lokasi penelitian. Penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan tradisional EFAS untuk siswa kelas I sekolah dasar, sedangkan penelitian penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis TV Box untuk siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu.

2. Emilia Nabilah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi *Telling The Time* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas IV MI Sunan Kalijogo Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui validitas produk pengembangan media, (2) menjelaskan kemenarikan produk pengembangan media, dan (3) menjelaskan keefektifan produk pengembangan media pembelajaran *puzzle Telling The Time* pada siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang. Adapun Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE teori Branch. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle Telling The Time* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.¹⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Emilia memiliki persamaan dengan penelitian penulis, terutama dalam penggunaan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE, serta fokus terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa melalui media pembelajaran.

¹⁸ Emilia Nabilah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi *Telling The Time* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo Malang,” *Nucl. Phys.* (2023). 26-54

Perbedaan antara keduanya terletak pada media yang dikembangkan dan lokasi penelitian. Emilia mengembangkan media berupa *puzzle* untuk siswa kelas V MI Sunan Kalijogo Malang, sedangkan penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis TV Box untuk siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu.

3. Ulyana Maulidiyah, Sri Wahyuni, dan Zainur Rasyid Ridlo, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* guna meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas VII pada materi pencemaran lingkungan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas VII di SMPN 11 Jember pada materi pencemaran lingkungan. Media ini dapat dijadikan referensi bagi guru IPA dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sekolah. Penelitian juga menyarankan peneliti lain untuk menggunakan media ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.¹⁹

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dan fokus pada peningkatan keterampilan komunikasi melalui media pembelajaran IPA.

¹⁹ Ulyana Maulidiyah, Sri Wahyuni, and Zainur Rasyid Ridho, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan,” *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12, no. 2 (2022): 115–24, <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239>.

Namun, terdapat perbedaan pada model pengembangan, jenis media, dan subjek penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan model 4-D, media berbasis *Articulate Storyline*, serta subjeknya adalah siswa SMP. Sementara itu, penelitian penulis menggunakan model ADDIE, media berbasis TV Box dengan strategi parodi lagu, dan subjeknya adalah siswa SD.

4. R. Moch Mahendra Pradipta Surya Wardhana dengan judul penelitian “*Story Box* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia dini melalui metode bercerita dengan menggunakan media *Story Box* kinetis 3D. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di TK Aisyiyah 24 Kedung Anyar VI/2 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Story Box* kinetis 3D melalui metode bercerita efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. Terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa, serta kemampuan menyimak anak setelah menggunakan media tersebut. Guru disarankan untuk memanfaatkan media *Story Box* kinetis 3D dalam pembelajaran bercerita untuk memotivasi siswa dalam mengungkapkan imajinasi mereka²⁰.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama menggunakan media berbasis TV Box. Meskipun dalam penelitian ini media disebut *Story Box*, secara konsep, bentuk dan fungsi sebenarnya sama yang membedakan hanya penamaan saja. Perbedaan utamanya terletak pada jenis penelitian dan fokus kajian. Penelitian sebelumnya menggunakan metode PTK

²⁰ R. M. M. P. S. Wardhana and S. Mutmainah, “*Story Box* Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 04, no. 20 (2019): 22–30.

dengan fokus pada peningkatan kemampuan menyimak anak usia dini, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan fokus pada peningkatan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar.

5. Selindawati, Wiworo Retnadi Rias Hayu, Gugun Gunadi, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPAS.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut sebagai penunjang dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R & D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Banjarsari 01 yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan angket, serta analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* (PAS.AR) layak digunakan untuk menunjang keterampilan komunikasi peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (PAS.AR) mampu meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik di kelas V SDN Banjarsari 01.²¹

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development*

²¹ Selindawati, Wiworo Retnadi Rias Hayu, and Gugun Gunadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Mata Pelajaran IPAS,” *Karimah Tauhid* 3, no. 4 (2024): 5143–56, <https://doi.org/10.30>

dengan model pengembangan ADDIE serta fokus pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Meskipun demikian, terdapat perbedaan pada jenis media dan lokasi pelaksanaan penelitian. Penelitian sebelumnya mengembangkan media berbasis augmented reality untuk siswa kelas V di SDN Banjarsari 01, sedangkan penelitian penulis mengembangkan media berbasis TV Box dengan strategi parodi lagu untuk siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu.

Beragam media pembelajaran, seperti permainan tradisional, *puzzle*, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*, *Story Box*, hingga *Augmented Reality*, telah berhasil diterapkan untuk mendukung peningkatan keterampilan komunikasi siswa. Setiap media memiliki pendekatan dan karakteristik tersendiri dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Namun, penulis menyadari bahwa masih ada *gap* yang perlu diisi, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis TV box dengan strategi parodi lagu. Media ini dianggap memiliki potensi yang belum banyak dieksplorasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut sebagai alternatif inovatif yang diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

B. Landasan Teori

1. TV BOX

TV box merupakan jenis media 3D karena menggunakan objek nyata yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Dalam hal ini, objek nyata yang digunakan adalah box yang memiliki ukuran tertentu, sehingga dapat dilihat dan disentuh secara langsung²². Oleh karena itu, TV Box dapat dikategorikan sebagai media tiga dimensi karena memiliki sifat fisik yang dapat dilihat dan disentuh, serta memiliki ukuran yang jelas dan terdefinisikan. Penggunaan media 3D dalam pembelajaran didukung oleh teori *konstruktivisme*, menurut teori ini siswa lebih efektif belajar ketika mereka terlibat secara aktif dalam konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan pembelajaran.²³

Media ini berbentuk menyerupai televisi. Penulis memberikan nama pada media tersebut berdasarkan dari dua kata yakni “TV” atau “Televisi” dapat diartikan sebagai salah satu media visual dan audio yang menggabungkan antara gambar dan suara. Dalam hal kualitas, media pembelajaran seperti ini lebih unggul karena melibatkan dua jenis media yaitu melihat dan mendengar.²⁴ Potensi penggunaan media ini adalah untuk memperkuat efektivitas dalam

²² Diah Ayu Wahyuningrum and Tria Mardiana, “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Story Box Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika,” 2021, 481–91.

²³ Lilis Suryani, Muhammad Kadri, and Arwan Wiratman, “Pengembangan Peta 3D Berorientasi Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 84–95, <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1131>.

²⁴ Zainab, Abdul Pirol, dan Lilis Suryani, “Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 11, <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>.

menyampaikan pengetahuan, sikap dan ide sedangkan box memiliki arti kotak²⁵. Nama tersebut dirasa oleh penulis sudah sesuai dengan nilai fungsi yang ada dan tujuan pada pembelajaran yaitu melatih siswa menyampaikan informasi pembelajaran kepada orang lain.

Pembuatan media dengan menggunakan bahan dasar *triplex* sebagai inspirasi dalam pembuatan sebuah media yang merupakan bentuk keterkaitan antara bahan dan kekuatan media yang lebih tahan lama dibandingkan dengan bahan kertas yang mudah rusak. Bahan utama pembuatan media untuk media pembelajaran adalah *triplex* sedangkan bahan pendukungnya adalah lem, kertas,, pipa, banner dan lain sebagainya.

Media ini menggunakan bantuan aplikasi canva dalam medesain isi materi dalam televisi tersebut. Box atau kotak media ini selain berisi materi, kotaknya juga dapat digunakan untuk meletakkan beberapa barang salah satunya adalah *speaker* yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

C. Strategi Parodi Lagu

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Secara etimologi, strategi berasal dari kata majemuk bahasa Yunani “*stratos*” artinya pasukan dan agen berarti memimpin. Jadi “strategi” artinya pasukan. Maka ilmu strategi adalah ilmu tentang pasukan atau ilmu tentang perang. Awalnya digunakan dalam lingkungan militer namun istilah strategi digunakan dalam berbagai bidang yang memiliki esensi yang relatif sama

²⁵ Yunita Damayanti and Sri Watini, “Peran TV Sekolah Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini,” *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2646–53, <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.737>.

termasuk diadopsi dalam konteks pembelajaran yang dikenal dalam istilah strategi pembelajaran²⁶.

Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*assesment*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan²⁷. Strategi pembelajaran pada hakikatnya terkait dengan perencanaan atau kebijakan yang dirancang di dalam mengelola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Moedjiono dalam Tri Indah Kusumawati menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran, dimana untuk itu guru menggunakan siasat tertentu²⁸. Merujuk dari beberapa pendapat di atas strategi pembelajaran dapat dimaknai secara sempit dan luas. Secara sempit strategi mempunyai kesamaan dengan metoda yang berarti cara untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Secara luas strategi dapat diartikan sebagai suatu cara penetakapan keseluruhan aspek yang berkaitan

²⁶ Muhammad Hasan Rahmatullah Rahmatullah et al., *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media, 2021), 51-52, <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/494>.

²⁷ Fatkhan Amirul Huda, "Pengertian, Dasar Dan Tujuan Strategi Pembelajaran," *Fatkhan Web.Id*, 2019.

²⁸ Tri Indah Kusumawati, "Berbagai Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 2 (2022): 138, <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2091>.

dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan dan penilaian²⁹

Kemp mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pendapat ini senada dengan yang diungkapkan oleh *Dick and Carey* dalam Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal berpendapat bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar siswa/peserta latih.³⁰

Menurut J.R David dalam Abdul Aziz Mustamin strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan³¹, hal yang sama juga diungkapkan oleh Wina Senjaya dalam Yulinda Siregar bahwa strategi pembelajaran sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien³².

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan baik

²⁹ Saparuddin dan Khairun Nisa, *Strategi dan Metode Pembelajaran Cerdas* (Jakarta: Cendekia Publisher, 2024), 9.

³⁰ Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.

³¹ Abdul Aziz Mustamin, "Rekonstruksi Konsep Strategi Dan Perencanaan Dalam Pembelajaran," *At-Ta'lim* 15, no. 2 (2016): 372–87.

³² Yulinda Siregar, "Kompetensi Guru Dalam Bidang Strategi Perencanaan Dan Pembelajaran Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 1 (2015): 39–48, <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1.114>.

oleh guru maupun siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Konsep ini melibatkan penyusunan materi, prosedur pembelajaran, dan perencanaan secara menyeluruh yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Strategi pembelajaran tidak hanya sekadar metode untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan, namun juga mencakup semua aspek yang terkait dengan proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran memiliki dimensi yang luas dan kompleks, yang memerlukan perhatian dalam penyusunan dan pelaksanaannya agar mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Pengertian Strategi Parodi Lagu

Menurut kamus Besar bahasa Indonesia parodi adalah seni atau karya seni yang dengan sengaja meniru gaya dari penulis atau pencipta lain dengan efek mencari kejenakaan.³³ Penggunaan parodi lagu dalam strategi pengajaran membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran dengan lebih efektif³⁴. Strategi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan penghafalan. Namun, selain efektif digunakan pada materi hafalan parodi lagu juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Parodi lagu dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dengan cara yang menyenangkan serta interaktif. Melalui parodi, siswa dapat mempelajari keterampilan komunikasi dengan cara mengamati

³³ “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” n.d.

³⁴ Meliyani, “Penggunaan Parodi Dalam Mempertahankan Ingatan Materi Pelajaran Kimia,” *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 112–18, <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i1.1082>.

dan meniru perilaku yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura, yang menyatakan bahwa individu belajar melalui pengamatan dan imitasi³⁵. Dengan mengamati cara karakter dalam parodi berkomunikasi-termasuk ekspresi wajah, intonasi suara, dan gerakan tubuh-siswa dapat meniru dan menerapkan keterampilan komunikasi yang mereka pelajari. Oleh karena itu, penerapan parodi lagu tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu menghafal, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, sehingga menjadikannya metode yang efektif dalam pengembangan kurikulum pendidikan. Oleh Karen itu, tugas guru adalah bagaimana menggunakan strategi tersebut agar mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan , guru dapat berkreasi dengan mengubah lirik lagu sesuai dengan konten pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa³⁶. Berikut contoh parodi lagu sebagai berikut:

³⁵ Deri Firmansyah dan Dadang Saepuloh, "Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 3 (2022): 297-324, <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i3.2317>.

³⁶ Meliyani, "Penggunaan Parodi Dalam Mempertankan Ingatan Materi Pelajaran Kimia". no .1 (2022): 112-18

Parodi Lagu: Macam-macam energi

Nada Lagu: Anak Kambing Saya

Energi adalah kemampuan benda

Untuk melakukan kerja dan usaha

Energi itu ada bentuk-bentuknya

Bentuk yang bisa mengalami perubahan

Ada energi gerak, panas dan juga listrik ada kimia, bunyi juga cahaya

Energi listrik bisa berubah jadi bunyi contohnya pada televisi³⁷

Parodi Lagu: Transformasi energi

Nada Lagu: Naik Becak

Ayo kawan-kawan ku, belajar bersamaku

Macam-macam energi dan perubahannya

panas, cahaya, gerak, listrik, bunyi, kimia

itulah macam-macam energi

Yang pertama adalah kimia jadi panas

contohnya adalah kompor yang digunakan ibu

Yang kedua adalah listrik menjadi gerak

Contohnya kipas angin di rumah ku

Perubahan energi listrik jadi cahaya

Contohnya adalah lampu di ruang kelasku

³⁷ Dea S. Kamelia, *Ice Breaking Lagu Energi dan Perubahannya*, YouTube video, 4 Januari 2024, https://youtu.be/ZE_zvG2T3Kk?si=KX0TN4gzMS9P4qCT.

perubahan energi kimia jadi gerak

Contohnya adalah kendaraan bermotor

Selanjutnya terdapat didalam tubuh kita

Energi kimia jadi gerak

Sehingga aku dapat belajar dan bermain

Itulah kawan perubahan energi³⁸

3. Langkah-langkah strategi pembelajaran parodi lagu

a. Memilih judul lagu (lirik lagu) yang akan digunakan sebagai Parodi

b. Guru membuat contoh Parodi lagu (di dalam lagu berisi materi ajar)

c. Siswa secara kreatif dapat membuat Parodi lagu berisi materi ajar

4. Kelebihan dan kekurangan Strategi parodi lagu

a. Kelebihan strategi parodi lagu

1) Membantu siswa mengingat pelajaran dan akan mudah untuk diingat³⁹

2) Sangat cocok pada materi yang cenderung hafalan

3) Dapat membuat pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan Parodi lagu

4) Memberi informasi pelajaran yang disampaikan secara menarik.

5) Strategi parodi lagu tidak memerlukan biaya yang besar, sehingga dapat menjadi pilihan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa

³⁸ Dina Celline, *Lagu tentang "Perubahan Energi"*, YouTube video, 13 Mei 2024, https://youtu.be/h7G3_U7c7_Y?si=L8c2-LG6cqwfdsjH.

³⁹ Meliyani, "Penggunaan Parodi Dalam Mempertahankan Ingatan Materi Pelajaran Kimia," *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 112–18, <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i1.1082>

- 6) Strategi parodi lagu dapat membangun kesan emosional yang kuat pada siswa, sehingga meningkatkan daya ingat dan minat belajar⁴⁰
- b. Kekurangan strategi parodi lagu
 - 1) Tidak semua guru memiliki suara ataupun bakat dalam hal menyanyi sehingga jika Suara guru yang tidak enak didengar dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi humoris dan menimbulkan keceriaan.
 - 2) Tidak adanya aturan dalam menyanyi dapat membuat siswa keasyikan menyanyi dan lupa akan Pelajaran.
 - 3) Strategi parodi lagu memerlukan pekerjaan ekstrakurikuler dari seorang guru, sehingga dapat menjadi beban tambahan.⁴¹

D. Konsep Keterampilan Komunikasi

1. Pengertian keterampilan komunikasi

Keterampilan ialah kegiatan yang berhubungan dengan urat syaraf atau otot-otot (*neuromuscular*) yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, berolah raga dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi, dengan demikian, siswa yang melakukan gerakan motorik dengan

⁴⁰ M. J. Arianto, F. Sabani, E. Rahmadani, S. Sukmawaty, M. Guntur, dan I. Irfandi, "Penerapan Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2024): 24, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>.

⁴¹ Meliyani, "Penggunaan Parodi Dalam Mempertahankan Ingatan Materi Pelajaran Kimia," *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 112–18, <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i1.1082>

koordinasi dan kesadaran yang rendah dapat dianggap kurang atau tidak terampil.⁴²

Keterampilan yang dikemukakan Nur Rohmah Muktiani, & Sri Widiastuti, kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat⁴³, selain itu, Reber dalam Sukardi mengemukakan bahwa keterampilan keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun secara rapi dan mulus sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan bukan hanya melakukan gerakan motorik melainkan juga pengejawatahan fungsi mental yang bersifat kognitif. Konotasinya pun luas sehingga sampai pada mempengaruhi atau mendayaguna orang lain secara tepat juga dianggap sebagai orang yang terampil⁴⁴.

Komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu *cum*, sebuah kata depan yang artinya dengan, atau bersama dengan, dan kata *umus*, sebuah kata bilangan yang berarti satu. Dua kata tersebut membentuk kata benda *communio* yang dalam bahasa Inggris disebut *communion*, yang mempunyai makna kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan atau hubungan karena untuk ber-*communio* diperlukan adanya usaha dan kerja maka kata *communion* dibuat kata kerja *communicare* yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, tukar menukar, memberikan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar

⁴² Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010), 117.

⁴³ Sri Widiastuti and Nur Rohmah Muktiani, "Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Menggiring Bola Dalam Pembelajaran Sepakbola Melalui Kucing Tikus Pada Siswa Kelas 4 SD Glagahombo 2 Tempel," *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 7, no. 1 (2019): 47–59.

⁴⁴ Sukardi, "Peningkatan Keterampilan Praktik Siswa Pada Pekerjaan Memasang Kosen Melalui Teknik Make A Match," *Paedagogie* 14, no. 1 (2019): 15–20, <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v14i1.2685>.

pikiran, berhubungan, atau berteman. Komunikasi mempunyai makna pemberitahuan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan⁴⁵

Komunikasi menurut Evert M. Rogers mendefinisikan komunikasi sebagai proses yang di dalamnya terdapat suatu gagasan yang dikirimkan dari sumber kepada penerima dengan tujuan untuk merubah perilakunya. Pendapat senada dikemukakan Theodore Herbert yang mengatakan bahwa komunikasi merupakan proses yang di dalamnya menunjukkan arti pengetahuan dipindahkan dari seseorang kepada orang lain, biasanya dengan maksud mencapai beberapa tujuan khusus. Selain definisi yang telah disebutkan di atas, pemikir komunikasi yang cukup terkenal yaitu Wilbur Schramm memiliki pengertian yang sedikit lebih detail.

Menurutnya, komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antara pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan; pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima serta ditafsirkan oleh penerima. Berdasarkan konsep di atas dapat diketahui bahwa keterampilan komunikasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya bagi para siswa. Adapun keterampilan komunikasi menurut Levi dalam Mery Noviyanti, keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa untuk memahami sebuah materi, keterampilan komunikasi yang tinggi akan mempermudah siswa untuk berdiskusi, mencari

⁴⁵ R. I. Emeilia and A. Muntazah, "Hambatan Komunikasi dalam Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19," *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 6, no. 2 (2023), <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/2113>.

informasi, menganalisis, mengevaluasi data serta membuat laporan⁴⁶. Dapat disimpulkan keterampilan komunikasi merupakan kemampuan, keahlian atau kecakapan dasar yang harus dimiliki seseorang dalam melakukan kegiatan pertukaran informasi, untuk tercapainya komunikasi yang efektif dan efisien.

2. Jenis Komunikasi

Komunikasi memerlukan media sebagai penyampaian pesan, gagasan, pikiran agar dapat dimengerti apa yang telah disampaikan komunikator sehingga memperoleh respon, tanggapan, maupun reaksi komunikan. Adapun jenis-jenis komunikasi menurut Kusumawati dalam Muhammad Dimas Fazhrul antara lain sebagai berikut:

a. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal (*verbal communication*) adalah bentuk komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan baik secara tertulis maupun lisan yang menjadi keterampilan utama untuk menyampaikan ide dan gagasan secara langsung⁴⁷. Komunikasi verbal paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, karena menjadi kebiasaan manusia dalam memperlancar berbagai kegiatan. Sementara itu, kemampuan komunikasi non-verbal mulai diperoleh dan digunakan anak sejak masa awal kelahirannya (*early age*).

b. Komunikasi Non Verbal

⁴⁶ Sari Sukma Dewi, Din Azwar Uswatun, and Astri Sutisnawati, "Penerapan Model Inside Outside Circle untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi," *Jurnal Utile* VI, no. I (Juni 2020): 86-91, <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT>.

⁴⁷ Edhy Rustan dan Subhan, "Komunikasi Verbal Anak Pesisir Usia 7-8 Tahun pada Transaksi Penjualan Produk Kebudayaan dengan Turis Mancanegara," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12, no. 1 (2018): 14, <https://doi.org/10.21009/JPUD.121>.

Komunikasi nonverbal adalah “komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk tanpa kata-kata”. Secara tidak sadar komunikasi ini secara otomatis terpakai dalam kehidupan sehari-hari, karena ketika sedang melakukan komunikasi, tindakan non verbal terjadi, karena itu komunikasi ini bersifat jujur karena dilakukan secara spontan. Bentuk komunikasi non verbal sendiri diantaranya adalah bahasa isyarat, ekspresi wajah, sandi, simbol-simbol, pakaian seragam, warna dan intonasi suara.⁴⁸

Komunikasi verbal dan non verbal adalah jenis komunikasi yang meskipun memiliki perbedaan tetapi keduanya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua jenis komunikasi ini sering digunakan bersama-sama untuk memberikan pesan yang lebih jelas dan efektif dalam berinteraksi dengan orang lain.

3. Faktor-faktor komunikasi

Komunikasi yang efektif memerlukan faktor yang menunjang di dalamnya. Berikut faktor-faktor komunikasi yaitu:

a. Komunikator (sender)

Komunikator merupakan seseorang atau sekelompok orang yang berinisiatif untuk menjadi sumber atau pemberi informasi dalam komunikasi.

b. Pesan (*message*)

Pesan adalah ide, gagasan, informasi, dan opini yang dilontarkan seorang komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk mempengaruhi komunikan supaya mengetahui apa yang diinginkan komunikator.

⁴⁸ Dimas Fazhrul Muhammad, “Pola Komunikasi Antara Driver Grab-Bike,” 2023, 19.

c. Media

Media merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan komunikasi

d. Komunikan (*receiver*)

Komunikan adalah seseorang atau sekelompok orang yang menerima pesan dari komunikator serta menerjemahkan pesan tersebut ke dalam bahasa yang dimengerti oleh komunikan.

e. Umpan balik (*feedback*)

Umpan balik adalah tanggapan atau respon yang disampaikan oleh komunikan (penerima pesan) ketika komunikator (pemberi pesan) menyampaikan pesannya⁴⁹.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan komunikasi

Mewujudkan perilakunya, setiap manusia terpengaruh oleh dua hal pokok, yaitu faktor dirinya sebagai makhluk individual, dan dirinya sebagai makhluk sosial. Demikian pula halnya, ketika manusia berkomunikasi, dua dimensi itu akan mewarnai bentuk dan isi komunikasinya. Faktor yang mempengaruhi komunikasi diantaranya:

- a. Latar belakang budaya interpretasi suatu pesan akan terbentuk dari pola pikir seorang melalui kebiasaannya. Sehingga semakin sama latar belakang budaya antara komunikator dengan komunikan maka komunikasi semakin efektif.

⁴⁹ M. A. Fazri, I. A. Putri, and S. Suhairi, "Keterampilan Interpersonal dalam Berkomunikasi Tatap Muka," *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 2, no. 1 (2022): 46-58, <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i1.510>.

- b. Ikatan kelompok group nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok sangat mempengaruhi cara mengamati pesan.
- c. Harapan mempengaruhi penerima pesan sehingga dapat menerima sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Pendidikan Semakin tinggi pendidikan akan semakin kompleks sudut pandang dalam menyikapi isi pesan yang disampaikan.
- e. Situasi perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan/situasi syaraf optik menyambungkan implus-implus ke otak. Sama mengelolah informasi dan menghubungkannya Axon adalah kabel *miniature* yang menyampaikan informasi dari alat indra ke otak⁵⁰.

Faktor-faktor ini dapat memengaruhi efektivitas penyampaian dan penerimaan pesan. Sehingga sangat penting untuk memahami dan mengelola faktor-faktor ini agar dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan menurani potensi miskomunikasi.

5. Fungsi komunikasi

Beragam tokoh komunikasi, memberikan pandangan yang beragam pula sehubungan dengan fungsi dari komunikasi. Menurut Adler dan Rodman dalam Dian berpendapat bahwa komunikasi dapat memuaskan kehidupan kita manakala semua kebutuhan fisik, identitas diri, kebutuhan sosial dan praktis dapat tercapai. Berikut adalah fungsi dari komunikasi secara universal menurut Kasali dalam Neyssy Wahyuni:

- a. Memenuhi Kebutuhan Fisik

⁵⁰ Mega Iswari dan Nurhastuti, *Anatomi, Fisiologi Dan Genetika* (2018): 1–176.

Dari berbagai hasil penelitian yang dilakukan, komunikasi dapat berfungsi untuk menyembuhkan manusia. Adler dan Rodman dalam Farah madani menjelaskan bahwa orang yang kurang atau bahkan jarang menjalin hubungan dengan individu lain, berisiko tiga atau empat kali mengalami kematian. Sebaliknya, mereka yang sering menjalin hubungan mempunyai peluang hidup empat kali lebih besar. Dari hal ini menunjukkan kepada kita, bagaimana berinteraksi (dimana di dalamnya melibatkan komunikasi) dapat membuat seseorang meningkatkan kualitas fisik seseorang.

b. Memenuhi Kebutuhan Identitas

Seseorang melakukan aktifitas komunikasi dengan sesamanya, karena mereka ingin memberikan informasi bahwa mereka ada bersama kita. Komunikasi bisa diibaratkan dengan KTP (Kartu Tanda Penduduk). KTP merupakan sebuah kartu yang berisi identitas diri si pemiliknya, seperti nama, alamat, tanggal lahir, dan sebagainya. KTP ini sangat bermanfaat ketika seseorang ingin memberitahu mengenai siapa dirinya kepada orang yang membutuhkan informasi tersebut. Maka, sehubungan dengan komunikasi, menjadi sangat penting terutama ketika bersosialisasi satu sama lain. Dengan demikian, seseorang akan mengetahui atau belajar tentang siapa dia dan siapa saya.

c. Memenuhi Kebutuhan Sosial

Komunikasi dapat membantu seseorang memenuhi kebutuhan sosial mereka seperti, mengisi waktu luang, kebutuhan disayangi, kebutuhan untuk dilibatkan, kebutuhan untuk keluar dari masalah yang rumit, kebutuhan untuk rileks, dan untuk mengontrol diri sendiri atau orang lain.

d. Memenuhi Kebutuhan Praktis

Salah satu fungsi utama dari komunikasi adalah kita dapat memenuhi berbagai kebutuhan praktis sehari-hari. Komunikasi seolah menjadi kunci bagi kita, untuk membuka kesempatan kita dalam hal memenuhi kebutuhan praktis, karena kita berinteraksi dengan orang lain⁵¹. Selain fungsi secara universal, Alo Liliweri juga berpendapat dalam Riska Dwi Novianti, Mariam Sondakh dan Meiske Rembang bahwa komunikasi juga memiliki Fungsi dan Manfaat secara umum ada lima kategori fungsi utama komunikasi dan Manfaat Komunikasi diantaranya :

- a. Sumber atau pengirim menyebarluaskan informasi agar dapat diketahui penerima (informasi / *to inform*), fungsi utama dan pertama dari informasi adalah menyampaikan pesan (informasi) atau menyebarluaskan informasi kepada orang lain, artinya diharapkan dari penyebaran informasi itu para penerima informasi akan mengetahui sesuatu yang ingin dia ketahui.
- b. Sumber menyebarluaskan informasi dalam rangka mendidik penerima (pendidikan / *to educate*), fungsi utama dan pertama dari informasi adalah menyampaikan pesan (informasi) atau menyebarluaskan informasi yang bersifat mendidik kepada orang lain, artinya dari penyebaran informasi

⁵¹ Neyssy Wahyuni, Analisis Komunikasi Interpersonal Ibu dan Anak di Pedesaan dalam Menunjang Keberhasilan Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19 (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2023), 13-16.

itu diharapkan para penerima informasi akan menambah pengetahuan tentang sesuatu yang ingin dia ketahui.⁵²

6. Tujuan Komunikasi

Tujuan primer dari proses komunikasi adalah untuk memengaruhi, membangkitkan empati, menyampaikan informasi, menarik perhatian, dan lain sebagainya. Namun, secara umum, tujuan komunikasi dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori:

- a. *Attitude Change*/ Mengubah Sikap
- b. *Opinion Change*/Mengubah Opini
- c. *Behavior Change*/ Mengubah Perilaku⁵³

7. Indikator Keterampilan Komunikasi

Menurut Budiono dan abdurrohim dalam Egidia, A Hari dan abdul kadir bahwa Keterampilan dalam berkomunikasi memiliki empat indikator pencapaian dalam proses pembelajaran, yaitu⁵⁴:

- a. Mampu mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif
- b. Mampu menyimak dengan efektif
- c. Mampu menyampaikan informasi dengan baik
- d. Menggunakan bahasa yang baik dan efektif.

⁵² Fara Madani Almizan, "Strategi Komunikasi Channel Takalar TV Sebagai Media Diseminasi Pemerintah Daerah Kabupaten Takalar" (skripsi, Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2023), 33-35.

⁵³ Herlina et al., *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Pasuruan: CV Basya Media Utama, 2023), 3.

⁵⁴ Egidia Anjaswati Pratiwi, A Hari Witono, and Abdul Kadir Jaelani, "Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3b (2022): 1639–46, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>.

Dengan mengukur indikator-indikator ini, pendidik ataupun orang tua dapat lebih memahami kekuatan dan kelemahan komunikasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasinya.

C. Kerangka Pikir

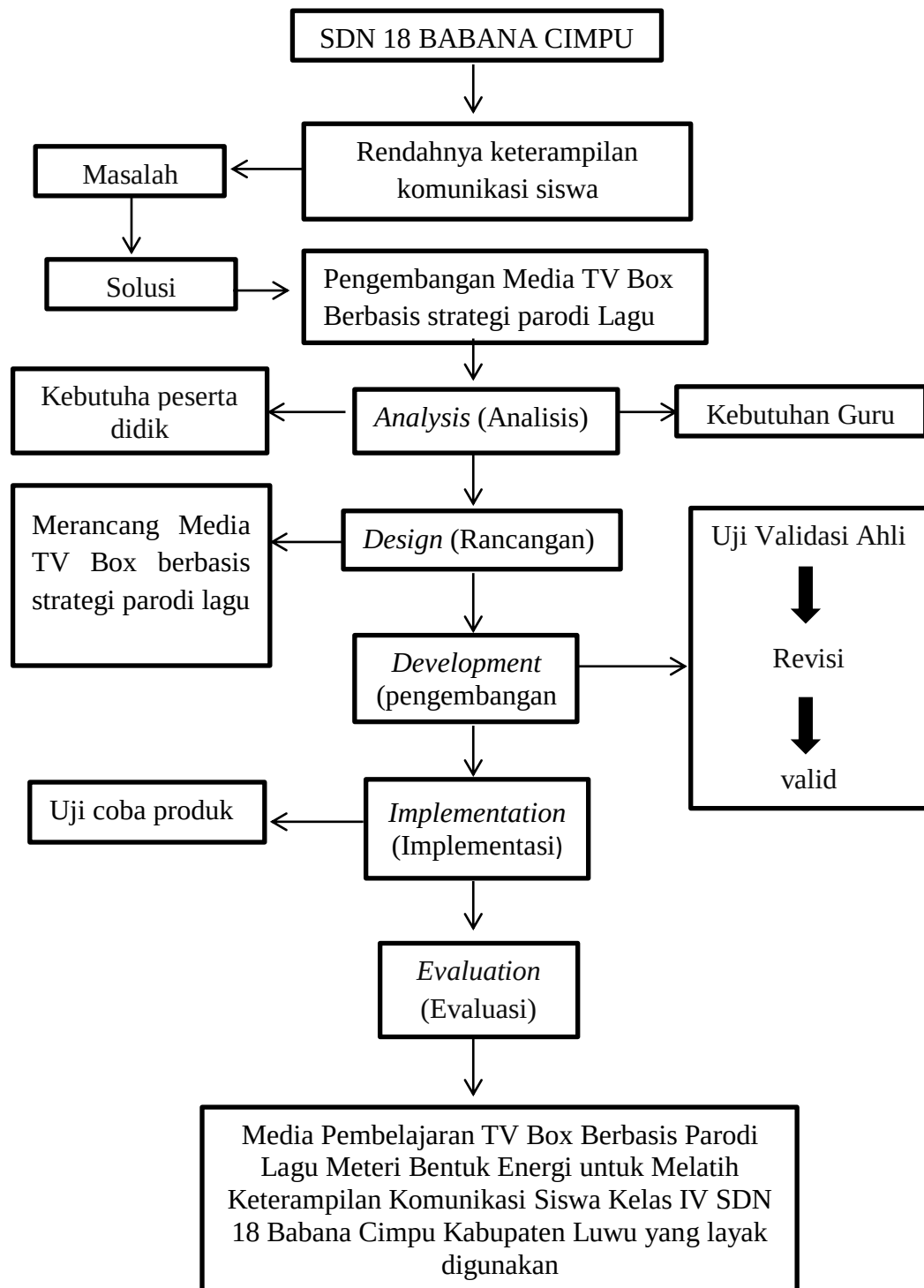
Keterampilan komunikasi adalah salah satu keterampilan yang sangat perlu untuk diperhatikan dan ditingkatkan di Sekolah Dasar. Namun hasil observasi awal fakta di lapangan diketahui bahwa siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu masih memiliki keterampilan komunikasi yang rendah.

Permasalahan ini sangat perlu untuk diselesaikan. Media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat diberikan untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien, akan mendorong siswa lebih kreatif dan aktif selama proses pembelajaran sehingga keterampilan komunikasi siswa dapat terus terlatih dan meningkat. Salah satu solusi alternatif yang penulis berikan adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu yang layak digunakan sebagai media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Diharapkan dengan adanya media tersebut siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran ini layak digunakan jika telah melewati berbagai proses sesuai dengan teori yang digunakan oleh penulis. Penulis menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media TV box berbasis parodi lagu. Tahap awal yang sangat penting dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Hal ini sangat penting dilakukan agar dapat memastikan bahwa

media yang akan dihasilkan dapat digunakan atau tidak. Setelah mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru tahap selanjutnya adalah mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media yang telah dibuat dilakukan uji validasi beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi hal ini dilakukan untuk memastikan media yang dibuat sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, akurat dan menarik secara visual dan fungsional. Pada tahapan ini penulis melakukan revisi produk sesuai arahan dari para validator ahli sampai media yang dikembangkan dinyatakan valid.

Produk yang telah dinyatakan valid selanjutnya diuji coba untuk menguji kelayakan dan praktikalitasnya dalam konsep kehidupan sehari-hari. Respon guru dan siswa menjadi landasan untuk menyesuaikan lebih lanjut agar media pembelajaran lebih mudah diimplementasikan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan melatih keterampilan komunikasi siswa. Akhirnya setelah melalui serangkaian uji coba dan penyempurnaan media pembelajaran dan melakukan uji efektivitas terhadap produk yang telah dibuat, kegiatan ini dilakukan menggunakan tes berupa tes tulis untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Dengan demikian, proses ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta mampu memperkaya pengalaman siswa dalam melatih keterampilan komunikasi siswa. Berikut ini adalah gambaran kerangka pikir dari penelitian tersebut.



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk salah satunya adalah media pembelajaran. Prinsip dari penelitian ini adalah mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya menjadi produk yang lebih baik dari sebelumnya dengan mengikuti perkembangan zaman⁵⁵.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau dengan kata lain menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini diawali dengan adanya sebuah masalah yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan produk tertentu.

Adapun model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implentation*), dan Evaluasi (*Evaluation*)⁵⁶.

⁵⁵ Torang Siregar, "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)." *Dirosat: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (October 15, 2023): 142–58. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.

⁵⁶ Hasriani et al., "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (March 10, 2024): 1432–40. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.897>.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 Babana Cimpu, Jalan Andi Pangeran, Desa Cimpu Utara, Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu. Penulis melakukan penelitian di lokasi tersebut selama 3 bulan terhitung mulai bulan Februari sampai bulan April 2025.



<https://maps.app.goo.gl/A5gUtxnG7NS8WCwx6>

Gambar 3.1 Lokasi Penelitian

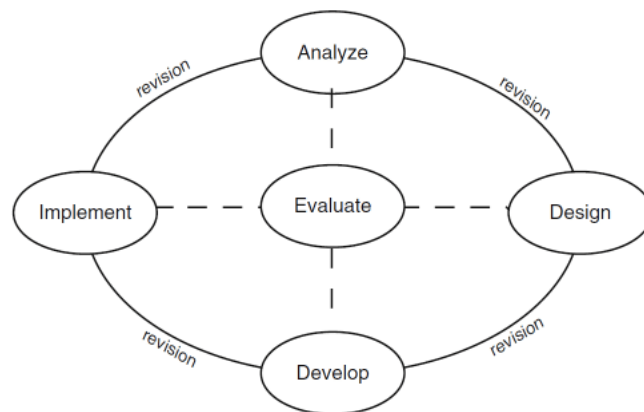
C. Subjek Dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subjeknya adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu yang terdiri dari 16 perempuan dan 10 laki-laki. Objek dalam penelitian ini yakni media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu meteri bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama

lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tahapan ADDIE

Sumber : Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. h.3

Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut yaitu *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi)⁵⁷. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap *Analisis* (Analisis)

Tahap awal sebelum mengembangkan TV Box berbasis parodi adalah melakukan analisis kebutuhan terhadap pendidik dan siswa. Tahap ini sangat penting untuk dilakukan karena tahap inilah yang menentukan apakah produk ini nantinya dapat digunakan atau tidak. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi

⁵⁷ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London: Springer Science Business Media, 2009), 2.

dan wawancara secara langsung di lokasi penelitian, yaitu SDN 18 Babana Cimpu. Melalui kegiatan tersebut, peneliti mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dan guru, karakteristik siswa, kemampuan awal siswa terhadap materi bentuk energi, serta kebutuhan siswa dalam mempelajari materi tersebut.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang desain produk yang tepat sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis kebutuhan. Perancangan dilakukan dengan menyusun desain media dalam bentuk TV Box, menentukan gambar-gambar serta materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran, dan memilih lagu-lagu parodi yang sesuai dengan pokok bahasan materi bentuk energi.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

- a. Produk yang sebelumnya telah dirancang kemudian di realisasikan menjadi suatu produk yang utuh yaitu TV Box berbasis parodi lagu.
- b. Setelah pembuatan produk selesai langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Uji validasi ini dilakukan untuk menguji layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dibuat.
- c. Revisi hasil uji validasi, setelah mendapatkan nilai dari ahli materi dan media, selanjutnya adalah merevisi produk sesuai dengan saran atau kritik dari tim validator.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya merupakan tahap implementasi, di mana produk TV Box berbasis parodi lagu yang telah dikembangkan, divalidasi, dan direvisi oleh para ahli, diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah siswa dan guru menggunakan media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu, dilakukan uji praktikalitas dengan menanyakan respon siswa dan guru dengan mengisi angket uji praktikalitas yang telah disediakan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap selanjutnya adalah evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk menyempurnakan produk serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Pada tahap ini, peneliti menggunakan lembar tes yang disusun berdasarkan indikator keterampilan komunikasi, kemudian diberikan kepada subjek penelitian untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dari lapangan adalah:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang

berlangsung. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data langsung di SDN 18 Babana Cimpu. Faktor yang di lihat mencangkup bagaimana situasi yang terjadi pada siswa terkait respon, antusias, maupun tingkah laku siswa dalam pembelajaran.

2. Wawancara

Dalam wawancara, penulis harus menetapkan terlebih dahulu kepada siapa wawancara itu dilakukan, dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan wali kelas 4 yaitu ibu Sitti Nurhadiah Syuaib, S.Pd. Selain itu, penulis harus mempersiapkan pokok-pokok masalah yang akan dibicarakan, menjadwalkan pertemuan penulis dan narasumber, menyiapkan peralatan untuk mencatat hasil wawancara dan lain sebagainya saat proses wawancara dapat berjalan dengan lancar.

3. Angket

Kusioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data dari sumbernya secara langsung. Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab.

Dokumentasi

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, laporan atau catatan harian guru mengajar dan berbagai bentuk dokumentasi dilakukan dengan memotret dengan kamera android, maka hasilnya berupa gambar, rekaman dan sebagainya

5. Tes

Jenis tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest* berupa tes soal tertulis dimana soal yang dibuat sesuai dengan indikator keterampilan komunikasi. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan keterampilan komunikasi siswa sebelum dan setelah diberikannya perlakuan/*treatment*. Berikut kisi-kisi keterampilan komunikasi siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.1 Kisi-kisi lembar validasi ahli materi⁵⁸

Aspek	Indikator
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan kurikulum kelas IV SD
	Materi bentuk energi dijelaskan dengan benar.
	Materi mudah dipahami oleh siswa
Relevansi Strategi Parodi Lagu	Lagu yang digunakan relevan dengan materi Bentuk Energi
	Lagu parodi mendukung pemahaman siswa terhadap materi
	Lagu parodi sesuai dengan usia siswa kelas IV
Tata Bahasa dan penyampaian	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti oleh siswa kelas IV
	Penjelasan materi melalui lagu parodi menggunakan kalimat yang sederhana dan lugas
	Media TV Box inovatif dan kreatif dalam

⁵⁸ Fauziah Nasution, Zuhrona Siregar, Riska Anita Siregar, dan Annisa Zakhra Manullang, "Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12 (Januari 2024): 837-841, <https://doi.org/10.5281/zenodo.10465606>.

	menyampaikan materi bentuk energi
Ketepatan Penggunaan Istilah	Istilah-istilah ilmiah yang berkaitan dengan bentuk energi digunakan dengan tepat dan konsisten

2. Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media⁵⁹

Aspek	Indikator
Desain Tampilan Media	Desain TV Box menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Tata letak dan warna tampilan mendukung keterbacaan dan menarik perhatian siswa Gambar dan ilustrasi dalam TV Box relevan dengan materi bentuk energi
Kesesuaian lagu parodi	Lagu parodi lagu sesuai dengan tema materi bentuk energi
Ketahanan Media	Media tidak mudah lepas, patah atau hancur saat digunakan Dapat digunakan lebih dari 1 tahun TV Box dapat digunakan tanpa kendala teknis di lingkungan sekolah
Kemudahan Penggunaan	Media TV Box mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru dan siswa Media TV Box memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi
Kesesuaian dengan Pembelajaran	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bentuk energy Media membantu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui aktivitas lagu
Kreativitas dan Inovasi	Media TV Box menggunakan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam penyajian materi

⁵⁹ Widodo Saputro, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Presentasi Materi Sistem Periodik Unsur pada Mata Pelajaran Kimia untuk Kelas X SMA Negeri 2 Sragen* (disertasi doctoral, Universitas Negeri Malang, 2022), <http://repository.um.ac.id/id/eprint/256485>.

3. Angket Validasi Ahli Bahasa

Instrumen kelayakan untuk aspek bahasa pembelajaran disusun dengan menggunakan lembar validasi dari standar BSPN (2008) yang dikutip dalam Sopa Zahra. Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Validasi Ahli Bahasa⁶⁰

Aspek	Indikator
Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan Keefektifan kalimat yang digunakan Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi
Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi
Dialogis dan interaktif	Mampu memotivasi peserta didik Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan Ketepatan ejaan yang digunakan
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah ubah Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah

⁶⁰ Sopa Zahra, *Pengembangan E-Modul Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan di SMK PPN Lembang* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2020), 29, repository.upi.edu.

4. Angket Praktikalitas Guru

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar praktikalitas Guru⁶¹

Aspek	Indikator
Kesesuaian dengan Kurikulum	Materi TV Box sesuai dengan kurikulum kelas IV SD Materi bentuk energi dalam media relevan dengan standar kompetensi Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran sesuai dengan materi bentuk energi
Keterlibatan Siswa	Media TV Box mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran Siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan media TV Box Siswa dapat bekerja sama dengan teman sekelas saat menggunakan media
Efektivitas Media	Media TV Box membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bentuk energi Media TV Box efektif dalam melatih keterampilan komunikasi siswa Media TV Box membantu siswa menyampaikan ide dan pendapat mereka secara efektif
Kemudahan Penggunaan	Media TV Box mudah dioperasikan oleh guru dalam proses pembelajaran Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru Media TV Box tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi untuk digunakan
Kreativitas dan Inovasi	Media TV Box merupakan inovasi baru dalam pembelajaran materi bentuk energi Lagu parodi dalam media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif
Penggunaan Jangka Panjang	Media TV Box dapat bertahan lama dan dapat digunakan secara berulang.

⁶¹ M. Safitri and M. Aziz, "ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning," Jurnal Pendidikan Dasar 3, no. 2 (2022): 51-59, <https://jurnal.umpwr.ac.id/>

5. Angket praktikalitas Siswa

Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar praktikalitas siswa⁶²

Aspek	Indikator
Tampilan Media	Tampilan TV Box menarik bagi siswa Warna dan gambar pada TV Box membuat pembelajaran lebih menyenangkan Media TV Box mudah dipahami dari segi tampilan
Keterlibatan Siswa	Siswa merasa senang menggunakan media TV Box selama pembelajaran TV Box mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran Media TV Box membuat siswa lebih berani untuk berbicara dan menyampaikan pendapat
Pemahaman Materi	Media TV Box membantu siswa lebih memahami materi bentuk energi Lagu parodi dalam TV Box memudahkan siswa mengingat materi yang disampaikan TV Box membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari
Kemudahan Penggunaan	TV Box mudah digunakan oleh siswa tanpa bantuan guru Instruksi dalam media TV Box mudah diikuti oleh siswa Siswa dapat mengoperasikan TV Box dengan nyaman dan mandiri
Keterampilan Komunikasi	Media TV Box melatih siswa untuk berbicara lebih lancar di depan teman-teman TV Box membantu siswa belajar berkomunikasi dengan teman secara lebih baik
Kepuasan Penggunaan	Siswa merasa puas menggunakan media TV Box dalam pembelajaran

⁶² M. Safitri and M. Aziz, "ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 51-59, <https://jurnal.umpwr.ac.id/index>.

6. Tes Keterampilan Komunikasi Siswa

Tabel 3.6 Kisi-kisi tes keterampilan komunikasi siswa⁶³

Aspek	Indikator
Mengeluarkan Ide dan Pemikiran	Mampu mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif Mampu mengembangkan argumen dengan bukti atau contoh yang relevan
Menyimak dengan Efektif	Mampu merangkum informasi dari teks atau audio yang didengarkan
Menyampaikan Informasi dengan Baik	Mampu menjelaskan konsep secara runtut
Menggunakan Bahasa yang Baik dan Efektif	Mampu menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai konteks

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif berdasarkan pengelompokan data sesuai dengan jenisnya. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Data yang dianalisis meliputi hasil wawancara dengan guru, hasil observasi selama proses pembelajaran, serta saran, masukan, dan komentar dari para validator yang diperoleh melalui lembar

⁶³ Egidia Anjaswati Pratiwi, A Hari Witono, and Abdul Kadir Jaelani, "Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3 (2022): 1642.

penilaian media pembelajaran. Seluruh data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu agar lebih optimal dalam penggunaannya di kelas.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis kevalidan

Analisis ini dilakukan berdasarkan pada data hasil validasi yang dilakukan oleh para validator ahli. Data kevalidan diperoleh dari penilaian oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Menurut Nilam Permatasari Munir lembar validasi yang telah diisi oleh validator teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi para ahli materi, media dan bahasa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{presentase} \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada tabel dibawah ini

Tabel 3.7 Kriteria validitas media pembelajaran⁶⁴

Persentase	Keterangan
0-20 %	Tidak Valid
21-40%	Kurang Valid
41-60 %	Cukup Valid
61-80 %	Valid
81-100 %	Sangat Valid

⁶⁴ Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018): 167–78, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari angket respon guru, dan respon siswa. Analisis kepraktisan perangkat pembelajaran menggunakan angket respon siswa dan guru dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dengan cara:

$$Praktis (p) \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel berikut ini merupakan kriteri kepraktisan produk yang dijadikan landasan praktis atau tidaknya produk yang dikembangkan.⁶⁵

Tabel 3.8 Kriteria kepraktisan media pembelajaran

%	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Skala liker digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini fenomena sosial ini sudah ditentukan secara spesifik oleh penulis. Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert ini akan dibuat dalam bentuk *checklist*. Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media yang dihasilkan dikatakan praktis apabila persentase hasil angket respon guru dan siswa memenuhi kriteria minimal praktis.

c. Analisis Keefektivan

Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan

⁶⁵ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Jakarta: Alfabeta, 2005), 89.

dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran. Adapun perhitungannya menggunakan rumus N-Gain score sebagai berikut:

$$N_{Gain} = \frac{\text{skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{skor maksimal} - \text{skor } pretest}$$

Kategori perolehan nilai N-Gain score dapat ditentukan berdasarkan nilai N-Gain maupun dari nilai N-Gain dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain pada tabel berikut ini:

Tabel 3.9 Kriteria N-Gain⁶⁶

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < N\text{-Gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,3$	Rendah

Berdasarkan analisis keefektifan tersebut, media pembelajaran dikatakan efektif jika diperoleh peningkatan keterampilan komunikasi dengan perolehan uji N-Gain minimal berada dalam kategori sedang.

⁶⁶ Moh Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Penerbit Suryacahya, 2024).11.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa TV Box yang berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi, yang dirancang khusus untuk melatih keterampilan komunikasi peserta didik. Proses pengembangan media ini mengikuti prosedur yang mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil yang diperoleh dalam tahap tersebut berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Pada tahap analisis kebutuhan terdapat beberapa tahapan yang peneliti lakukan. Tahapan ini mengikuti teori teori Januszewski dan Molenda di mana tahapan tersebut lebih lanjut dijelaskan oleh Cahyadi bahwa tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta, konsep prinsip dan prosedur dari materi pembelajaran, serta analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, diperoleh informasi bahwa keterampilan komunikasi siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini diungkapkan langsung oleh Ibu Nurhadia:

"Disini siswanya masih memiliki ketrampilan komunikasi yang rendah, kalo diminta bertanya atau menjawab mereka diam, yah meskipun ada dua siswa yang lumayan bisa sisanya hanya diam alasanya mereka tidak tahu dan malu tapi kalo di suruh membaca dari buku hampir semua angkat tangan".

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, menunjukan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan mengungkapkan ide atau pemikiran mereka di depan teman-teman atau guru. Bahkan saat pembelajaran, ketika diminta menjawab atau memberikan pertanyaan, mereka sering kali hanya mampu melakukannya jika melihat buku.

Pada saat proses pembelajaran, khususnya pada materi IPA, guru umumnya hanya mengandalkan buku cetak, media poster, dan metode ceramah. Sese kali, metode demonstrasi digunakan jika materi memungkinkan untuk dipraktikkan langsung. Hal ini diungkapkan oleh Ibu Hadiah :

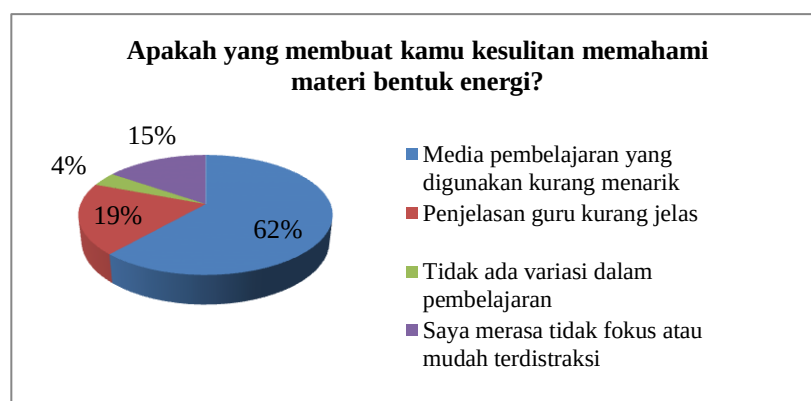
“ Saat pembelajaran metode yang saya gunakan lebih banyak menggunakan buku cetak dari pemerintah, pernah juga sese kali menggunakan media poster itu yang dibelakang kelas poster-poster ini yang biasa saya liatkan ke siswa dan jika memungkinkan saya juga menggunakan metode demonstrasi jika bisa dipraktikkan langsung.” Lebih lanjut Ibu Hadiana menjelaskan bahwa “media poster ini sangat jarang saya gunakan karna poster nya kecil dan hanya siswa yang duduk didepan yang bisa melihat siswa yang dibelakang tidak bisa melihatnya.”

Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa metode-metode tersebut belum efektif dalam menarik perhatian siswa dan mendorong mereka mengemukakan pendapat. Media pembelajaran yang digunakan seperti poster yang berukuran kecil sulit dilihat oleh siswa di bagian belakang kelas, sedangkan metode demonstrasi tidak dapat diterapkan pada semua materi. Akibatnya, pembelajaran lebih banyak berfokus pada buku cetak, yang membatasi aktivitas siswa hanya

pada membaca dan menulis tanpa mendorong keterampilan komunikasi secara optimal.

b. Analisis peserta didik

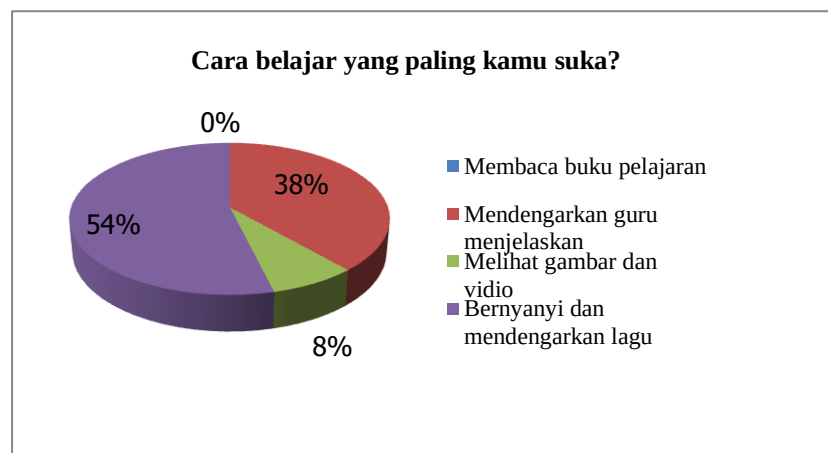
Analisis kebutuhan peserta didik adalah langkah penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik peserta didik dan kesulitan apa yang mereka rasakan serta memahami apa yang mereka butuhkan. Dengan mengetahui kebutuhan tersebut, media pembelajaran yang dibuat dapat disesuaikan agar benar-benar mendukung proses belajar mereka. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data tentang karakteristik siswa dengan menggunakan angket berbentuk pilihan ganda. Dalam angket ini, peneliti memberikan Sembilan pertanyaan yang relevan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. Hasil angket tersebut kemudian dijelaskan menggunakan diagram lingkaran. Berikut adalah hasil angket tersebut.



Gambar 4.1 Kesulitan Memahami materi

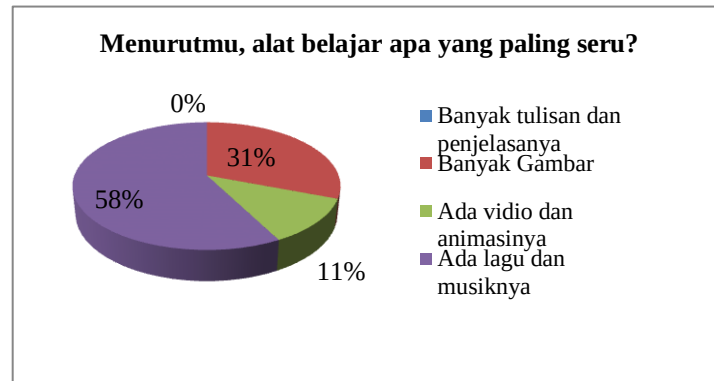
Berdasarkan diagram 4.1 dapat dilihat bahwa sebanyak 62% atau 16 peserta didik menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi

pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik. Selain itu, sebanyak 19% atau 5 peserta didik merasa kesulitan akibat penjelasan guru yang kurang jelas. Sebanyak 4% atau 1 orang mengalami kesulitan belajar karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, sementara 15% atau 4 peserta didik mengaku kesulitan belajar karena mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Dari data ini, terlihat bahwa dari total 26 peserta didik, mereka mengalami kesulitan belajar yang disebabkan oleh beberapa faktor, dengan faktor yang paling dominan adalah media pembelajaran yang kurang menarik.



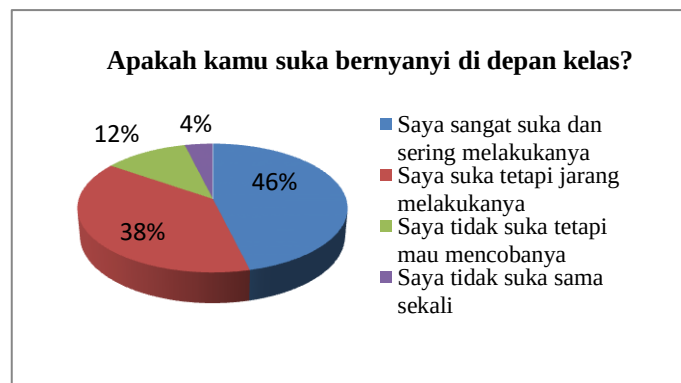
Gambar 4.2 Cara belajar yang paling disukai

Berdasarkan diagram 4.2 tersebut, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 38% atau 10 peserta didik lebih suka belajar dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru. Sebanyak 8% atau 2 peserta didik lebih memilih belajar dengan melihat gambar dan video, sementara 54% atau 14 peserta didik lebih menyukai metode belajar melalui bernyanyi dan mendengarkan lagu. Menariknya tidak ada peserta didik yang memilih metode belajar dengan membaca buku pelajaran.



Gambar 4.3 Alat belajar yang paling seru

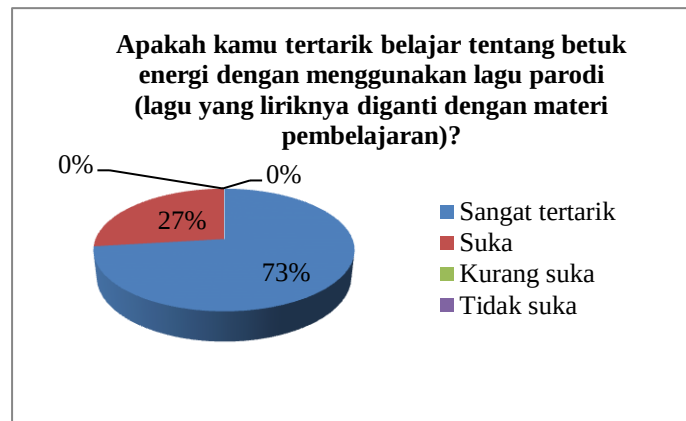
Berdasarkan diagram 4.3 tersebut, dapat diketahui bahwa 31% atau 8 peserta didik merasa lebih seru belajar dengan materi yang memiliki banyak gambar, 11% atau 3 peserta didik memilih materi yang dilengkapi dengan video dan animasi, serta 58% atau 15 peserta didik memilih materi yang disertai dengan lagu dan musik. Sementara itu, tidak ada peserta didik yang memilih materi yang hanya berisi banyak tulisan.



Gambar 4.4 Minat bernyanyi

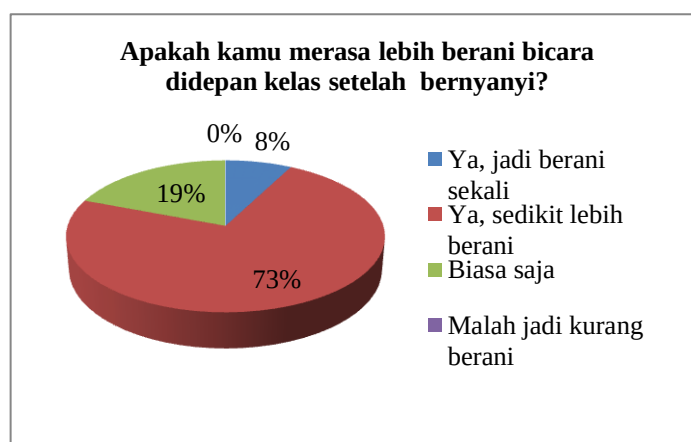
Berdasarkan diagram 4.4 tersebut, hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 46% atau 12 peserta didik menyatakan suka bernyanyi di depan kelas dan sering melakukannya. Sebanyak 38% atau 10 peserta didik memilih untuk suka bernyanyi, meskipun jarang melakukannya. Sebanyak 12% atau 3 peserta didik

tidak suka bernyanyi di depan kelas, tetapi mereka bersedia untuk mencoba. Terakhir, 4% atau 1 peserta didik menyatakan tidak suka bernyanyi sama sekali.



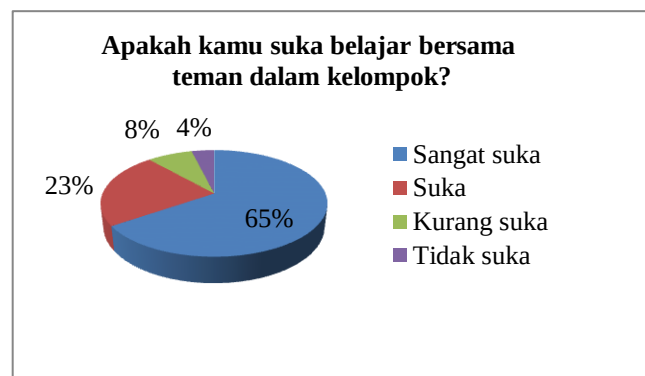
Gambar 4.5 Ketertarikan siswa dengan pembelajaran menggunakan parodi

Berdasarkan diagram 4.5 tersebut, hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 27% atau 7 peserta didik tertarik untuk mencoba belajar menggunakan parodi lagu. Sementara itu, 73% atau 19 peserta didik sangat tertarik untuk belajar menggunakan parodi lagu. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki minat yang besar terhadap penggunaan parodi lagu sebagai metode pembelajaran. Menariknya, tidak ada peserta didik yang memilih opsi kurang suka atau tidak suka.



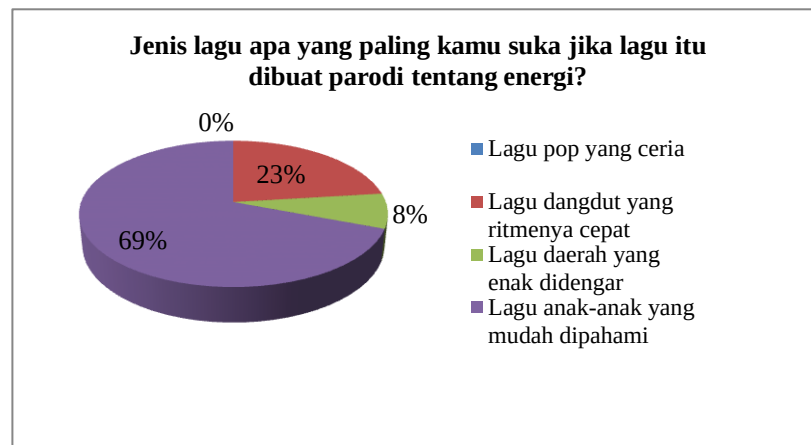
Gambar 4.6 Pengaruh Beryanyi Terhadap Keberanian Siswa

Berdasarkan diagram 4.6 tersebut, hasil angket menunjukkan bahwa 8% atau 2 peserta didik merasa sangat berani. Sementara itu, 73% atau 19 peserta didik memilih untuk menyatakan bahwa mereka cukup berani. Sebanyak 19% atau 5 peserta didik menganggap diri mereka biasa saja dalam hal keberanian. Menariknya, tidak ada peserta didik yang memilih opsi yang menunjukkan bahwa mereka menjadi kurang berani.



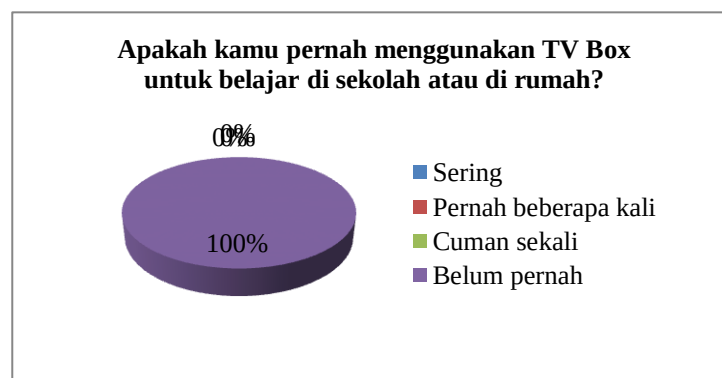
Gambar 4.7 Respon siswa tentang minat belajar kelompok

Berdasarkan diagram 4.7 tersebut, hasil angket menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik, mayoritas menyukai kegiatan belajar kelompok. Sebanyak 65% atau 17 peserta didik mengungkapkan bahwa mereka sangat suka dengan metode ini, sementara 23% atau 6 peserta didik menyatakan suka belajar dalam kelompok. Hanya 8% atau 2 peserta didik yang merasa kurang suka, dan 4% atau 1 peserta didik yang tidak menyukai kegiatan belajar kelompok sama sekali. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan yang baik terhadap kegiatan belajar kelompok.



Gambar 4.8 Jenis lagu yang disukai untuk parodi lagu

Berdasarkan diagram 4.8 tersebut, hasil angket menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik, sebagian besar lebih memilih belajar dengan menggunakan parodi lagu anak-anak yang mudah mereka pahami. Sebanyak 69% atau 18 peserta didik memilih parodi lagu anak-anak sebagai pilihan utama. Sementara itu, 23% atau 6 peserta didik memilih parodi lagu dangdut dengan ritme cepat, dan 8% atau 2 peserta didik lebih memilih parodi lagu daerah yang sering mereka dengar. Tidak ada peserta didik yang memilih parodi lagu pop yang ceria. Hasil ini menunjukkan bahwa parodi lagu anak-anak merupakan pilihan terbanyak yang dianggap menyenangkan dan mudah dipahami untuk mendukung proses pembelajaran.



Gambar 4.9 Penggunaan TV Box dalam pembelajaran

Berdasarkan diagram 4.9 tersebut, hasil angket menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik belum pernah belajar menggunakan TV Box baik di rumah ataupun di sekolah.

c. Analisis Fakta, Konsep Prinsip Dan Prosedur Dari Materi Pembelajaran

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang mendasari pengembangan media pembelajaran serta strategi pembelajaran yang diterapkan guna mencapai tujuan pendidikan.

Fakta menunjukkan bahwa SDN 18 Babana Cimpu telah menerapkan kurikulum merdeka secara menyeluruh sejak tahun 2024. Sebelumnya, hanya kelas 5 dan 6 yang menggunakan kurikulum ini. namun kini seluruh jenjang telah beralih. Menurut Ibu Hadiana,

“Kurikulum disini sudah menggunakan kurikulum merdeka secara keseluruhan, tahun 2024 itu mulai berlaku, di tahun sebelumnya hanya kelas 5 dan 6 saja yang menerapkan sekarang semua kelas telah memiliki buku kurikulum merdeka, dan bukan tahap uji coba lagi.”

Perubahan ini mendorong para guru untuk beradaptasi dengan menyesuaikan media, metode, serta strategi pembelajaran”. Beralihnya kurikulum merdeka ini berarti media dan strategi pembelajaran yang digunakan juga harus mengalami perubahan, dengan fokus yang lebih besar pada kebutuhan siswa. Namun, Di sekolah ini media pembelajaran yang menarik masih sangat terbatas. Oleh karena itu, guru menyambut baik gagasan peneliti untuk menggunakan TV Box dan strategi parodi lagu. Meski belum pernah mencobanya, Ibu Nurhadiah yakin kombinasi ini dapat membuat pembelajaran lebih kreatif dan meningkatkan keberanian siswa dalam berkomunikasi.

“Yah, saya sangat tertarik dengan media TV Box dan strategi parody lagu jika keduanya digabungkan saya yakin pasti akan membuat siswa lebih aktif dan

bisa meningkatkan keterampilan bicaranya karena mereka memang semangat jika disuruh menyanyi, meskipun saya belum pernah menggunakannya sebelumnya.”

Konsep yang diterapkan dalam penelitian ini berpusat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai bagian dari kurikulum merdeka, dengan fokus materi bentuk energi. Topik yang dibahas mencakup perubahan bentuk energi, energi potensial (energi kimia, pegas, energi potensial kinetik/gravitasi), serta energi kinetik (energi panas, bunyi, cahaya, dan listrik). Dalam pengembangan media TV Box berbasis strategi parodi lagu, peneliti memilih topik perubahan bentuk energi yang terdiri dari lima jam pelajaran (JP) atau setara dengan dua kali pertemuan. Materi ini dirancang tidak hanya untuk melatih keterampilan komunikasi siswa tetapi juga keterampilan lainnya seperti membaca, observasi, memahami instruksi, mengidentifikasi informasi, menulis, kerja sama kelompok, dan daya abstraksi.

Prinsip utama dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah keterlibatan aktif siswa melalui penggunaan media yang menarik dan menyenangkan. Media TV Box dipadukan dengan strategi parodi lagu bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus meningkatkan motivasi siswa agar lebih berani berbicara, mengungkapkan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan kreativitas mereka. Pendekatan ini mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa didorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar melalui eksplorasi materi secara kreatif.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Adapun data yang diperoleh mengenai analisis tujuan pembelajaran kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, peneliti menggunakan instrument berupa dokumen yang dilihat dari capaian pembelajaran (CP), Alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).

2) Tujuan Pembelajaran

- a) Peserta didik memahami konsep kekekalan energi.
- b) Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan bentuk energi di sekitarnya berdasarkan pengamatan.

3) Alur Tujuan Pembelajaran

- a) Mengidentifikasi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari

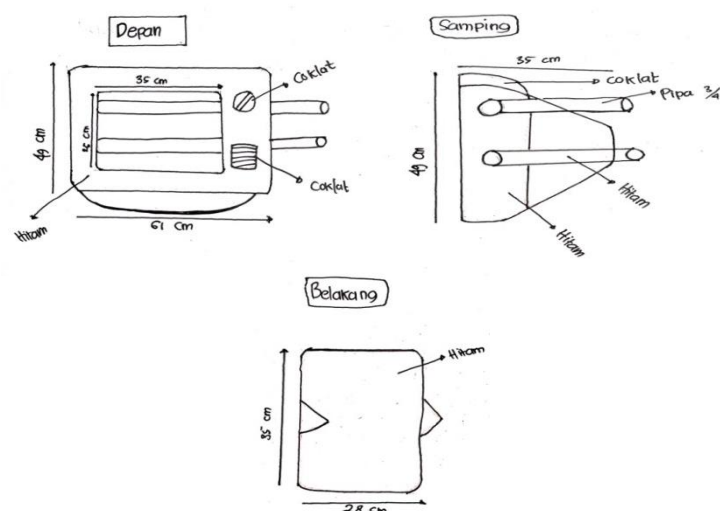
2. **Desain media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi**

Hasil dari analisis kebutuhan selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan. Hal ini penting agar media yang dirancang relevan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Proses pembuatan media pembelajaran ini melibatkan dua tahapan utama yaitu tahapan pembuatan desain materi dan desain TV Box. Desain materi

dibuat menggunakan aplikasi canva, sehingga peneliti dapat menghasilkan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Materi disusun secara sistematis untuk mendukung pemahaman siswa terhadap konsep bentuk energi melalui pendekatan kreatif berupa parodi lagu. Di sisi lain, desain kerangka TV Box dibuat dari *tripleks* sebagai bahan utama, dilengkapi dengan bahan pendukung lainnya seperti cat dan aksesoris tambahan untuk mempercantik tampilan media.

Sebelum membuat desain kerangka TV Box, langkah pertama yang harus dilakukan adalah merancang desain materi pembelajaran terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar ukuran dan format materi dapat disesuaikan dengan dimensi TV Box yang akan dibuat. Proses ini memastikan bahwa materi yang ditampilkan pada TV Box akan terlihat proporsional dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut merupakan desain spesifik media pembelajaran TV Box yang telah dirancang.

a. Sketsa Desain Media TV Box



Gambar 4.10 Desain

b. Tampilan TV Box

Berikut adalah tampilan dan fitur-fitur yang terdapat pada TV Box

Tabel 4.1 Fitur-fitur TV Box

No	Tampilan	Keterangan
1.		Desain tombol dan <i>speaker</i> pada TV Box yang menyerupai fitur asli pada televisi asli
2.		Terdapat dua pipa di sisi kanan TV Box yang berfungsi untuk menggerakkan materi pembelajaran
3.		Bagian belakang TV Box dapat dibuka sebagai ruang untuk memasukan <i>speaker</i>



4.



Tampilan judul materi

5.



Tampilan Tujuan pembelajaran

6.



Pertanyaan pemantik

7.



Desain tampilan materi
yang membahas berbagai
jenis energi

8.



Tampilan desain teks dan
QR Code parodi lagu

9.



Tampilan praktikum
sederhana



10.



Tampilan desain materi
contoh transformasi
energi

11.



Tampilan desain
permainan *Truth or Dare*
dan QR Code berisi
aturan bermain.

12.



Kesimpulan Materi

13.



Daftar Pustaka

14.



Alat bantu permainan
games trut or dare

3. Validitas media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Setelah produknya selesai maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi produk. Uji validasi ini melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel 4.2 :

Tabel 4.2 Nama-Nama Validator

No	Nama	Ahli (Pakar)
1.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Materi
2.	Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.	Bahasa
3.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Media

Pada tahap ini, masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan untuk merevisi media TV Box yang dikembangkan serta melakukan pengecekan kembali terhadap produk yang telah dirancang, mulai dari pengetikan, tata letak gambar, kesesuaian warna yang digunakan, hingga penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi dari tiap validator dijabarkan sebagai berikut.

a. Hasil Uji Validitas

1) Validitas Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi pada media TV Box berbasis strategi parodi lagu. Fokus utama validasi ini adalah untuk menilai empat aspek utama, yaitu kesesuaian materi, relevansi strategi parodi lagu, tata

bahasa dan penyampaian, serta ketepatan penggunaan istilah dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	3
	Materi disajikan dengan kedalaman yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD	3
	Materi dapat dihubungkan dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari siswa.	4
Relevansi	Lirik lagu parodi relevan dengan materi	4
Strategi Parodi	bentuk energi dan mempermudah pemahaman konsep	
Lagu	Lagu parodi sesuai dengan usia siswa kelas IV	3
Tata Bahasa dan penyampaian	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV	3
	Materi disajikan secara sistematis dan logis, mulai dari konsep dasar hingga konsep yang lebih kompleks	3
Ketepatan Penggunaan Istilah	Istilah-istilah ilmiah yang berkaitan dengan energi digunakan dengan tepat dan konsisten	3
Total Skor		26
Total keseluruhan skor		32
Persentase		81,25%
Kategori		Sangat Valid

Tabel 4.3 menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, memperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 81,25% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih ada beberapa saran atau masukan dari ahli

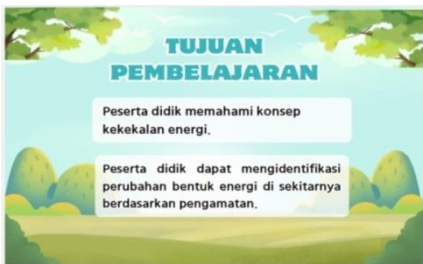
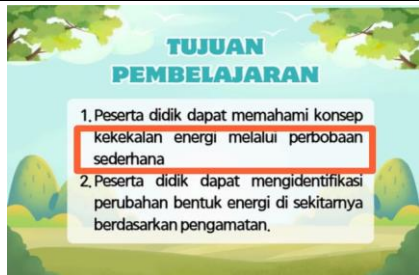
materi agar media yang dibuat menjadi lebih baik dan siap untuk di ujicobakan pada peserta didik. Adapun hasil revisi yang sesuai dengan komentar /saran dari ahli materi sebagai berikut:

- a) Terdapat kesalahan penulisan pada judul materi

Tabel 4.4 Revisi dari ahli materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

- b) Tujuan pembelajaran pertama belum sepenuhnya menggambarkan tujuan pembelajaran yang baik, karena masih terdapat beberapa komponen yang belum terpenuhi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

- c) Konsistem dalam menampilkan contoh dan jumlah perubahan bentuk energi

Sebelum Revisi

Sesudah Revisi



d) Tambahkan *slide* yang dapat menstimulus pemahaman peserta didik



e) Tambahkan *slide* tantangan



f) Tambahkan *slide* kesimpulan dan daftar pustaka

Kesimpulan	Daftar Pustaka
	https://youtu.be/7Z-2sCz8dheN0?si=agutunp4g5T. Galang, Dina. Lagu tentang 'Perubahan Energi'. Diunggah pada 13 Mei 2024. https://youtu.be/h13ed_UH7Yh?si=2-1Lc0zWd4qj ." data-bbox="541 214 821 356"/>

2) Validitas Ahli Bahasa

Validasi bahasa pada media pembelajaran TV Box ini dilakukan oleh Ibu Dr. Sitti Harisah, S.Ag.,M.Pd. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa dalam media, khususnya terkait kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), ketepatan ejaan, struktur kalimat, kelayakan bahasa secara komunikatif, dan ketepatan istilah yang digunakan. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil validasi ahli bahasa

Aspek	Indikator	Skor
Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	4
	Keefektifan kalimat yang digunakan	3
	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi	4
Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
	Membantu peserta didik untuk berfikir	3

Kesesuaian dengan kaidah bahasa EYD	kritis	
	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	3
	Ketepatan ejaan yang digunakan	4
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah ubah	3
	Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	3
Total Skor		31
Total keseluruhan skor		36
Persentase		86,11 %
Kategori		Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah dari lembar validasi ahli bahasa

Tabel 4.5 tersebut menggambarkan hasil validasi bahasa yang menunjukkan besar persentase adalah 86,11% dengan kategori sangat valid. Akan tetapi masih terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki oleh peneliti seperti perbaikan pada beberapa kalimat yang kurang efektif dan memiliki makna ganda.

3) Validasi ahli media

Validasi media ini bertujuan untuk menilai desain atau rancangan media yang telah dibuat. Ahli media yang memvalidasi produk media ini adalah Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. Aspek yang dinilai oleh ahli media antara lain Desain tampilan media, Ketahanan media, kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, dan kreativitas media. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli media

Aspek	Aspek yang Dinilai	Skor
Desain	Desain TV Box menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	4
	Tata letak dan warna tampilan mendukung keterbacaan dan menarik perhatian siswa	3

	Gambar dan ilustrasi dalam TV Box relevan dengan materi bentuk energy	3
	Media tidak mudah lepas, patah atau hancur saat digunakan	4
Ketahanan media	Dapat bertahan lama	4
	TV Box dapat digunakan tanpa kendala teknis di lingkungan sekolah	3
Kemudahan Penggunaan	Media TV Box mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran	3
	Media TV Box memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran	3
Kesesuaian dengan pembelajaran	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bentuk energi	3
	Media membantu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui aktivitas lagu	3
Kreativitas dan Inovasi	Media TV Box menggunakan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam penyajian materi.	3
Total Skor		36
Total keseluruhan skor		44
Persentase		81,81%
Kategori		Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah dari lembar validasi ahli media

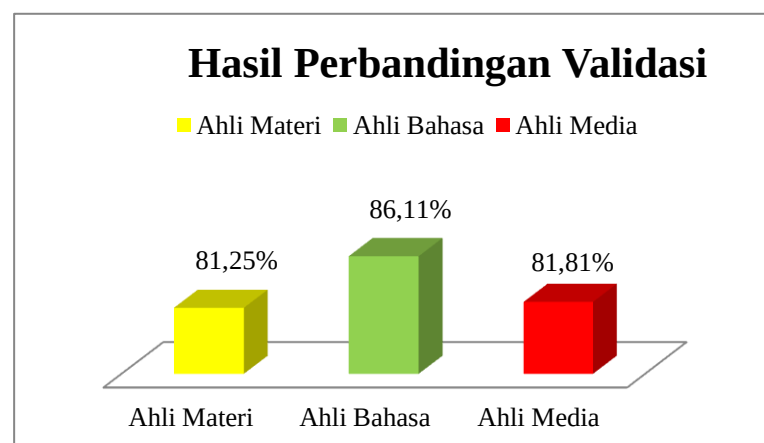
Tabel 4.6 hasil penilaian validasi oleh ahli media terhadap TV Box menunjukkan persentase sebesar 81,81% dengan kategori sangat valid. Media ini dapat digunakan dengan catatan perlu dilakukan revisi kecil. Meskipun layak digunakan, validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan. Saran atau revisi dari validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Revisi ahli media

Validator Ahli	Kritik dan Saran
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	<i>Tools</i> atau kotak yang digunakan untuk permainan <i>trut or dare</i> dibuat permanen dengan menggunakan <i>tripleks</i> . Materi yang ada dalam TV Box perlu di cetak ulang karena ada beberapa <i>slide</i> tidak terbaca dengan jelas.

Saran dan masukan para ahli selanjutnya digunakan sebagai bahan perbaikan dan revisi untuk pengembangan produk dan membuat produk dengan kualitas yang baik.

Hasil validasi dari tiga validator, yaitu validator materi, bahasa, dan media, terhadap media TV Box berbasis strategi parodi lagu yang dikembangkan, masing-masing memperoleh persentase 81,25%, 86,11%, dan 81,81%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian uji validitas, ketiganya termasuk dalam kategori sangat valid. Setelah dilakukan validasi dan revisi sesuai saran dari para validator media dapat di uji cobakan. Berikut diagram perbandingan hasil validasi ketiga validator.

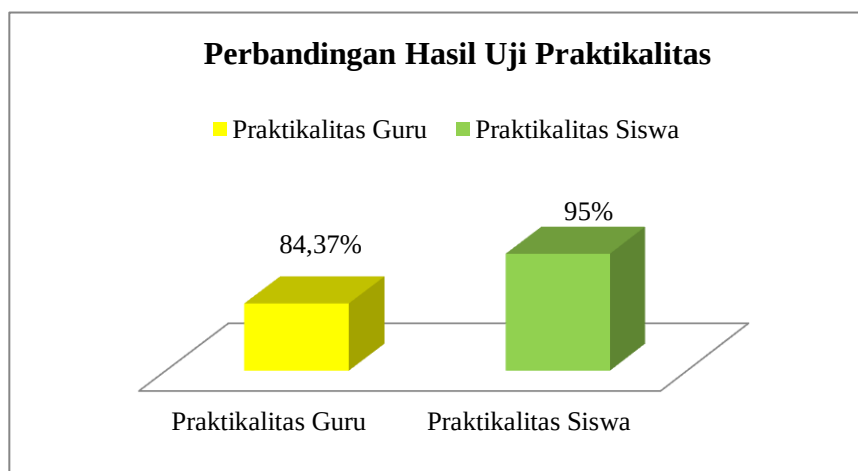


Gambar 4.11 Diagram perbandingan hasil validasi ketiga validator

4. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Produk pengembangan yang telah dinyatakan valid, selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV SDN 18 Babana Cimpu yang berjumlah 26 peserta didik. Pada

tahap ini, peran peneliti sangat penting untuk mengetahui cara menggunakan media yang sesuai dengan aturan penggunaan dan tujuan pembelajaran. Setelah diterapkannya media, maka akan diberikan angket praktikalitas kepada guru dan siswa agar mendapatkan hasil kepraktisan media yang selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi peneliti. Adapun hasil perbandingan uji praktikalitas guru dan siswa disajikan pada diagram batang di bawah ini.



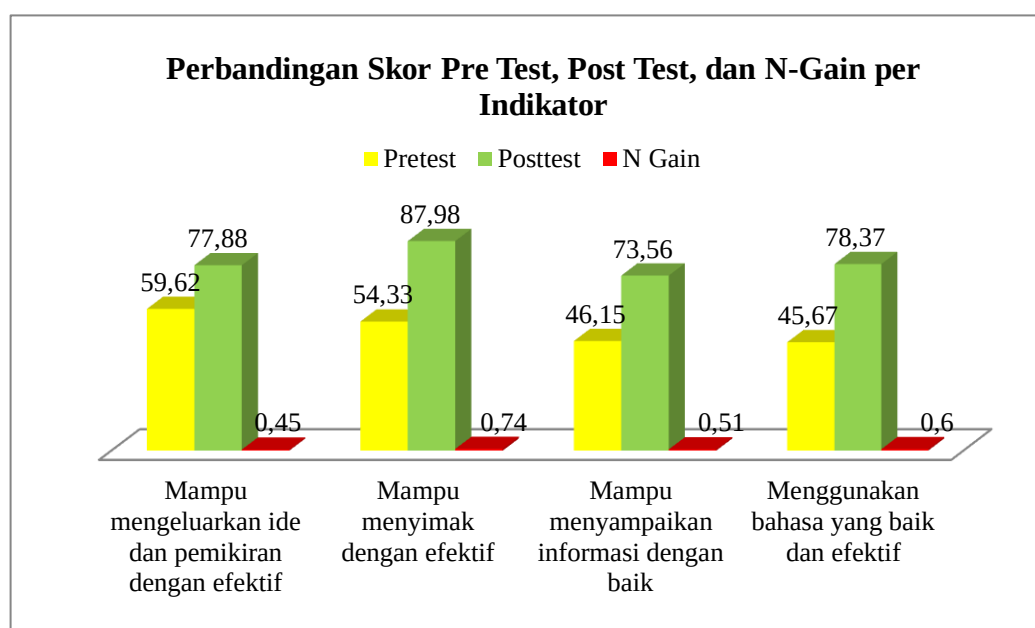
Gambar 4.12 Diagram perbandingan hasil uji praktikalitas guru dan siswa

Guru memberikan komentar agar pelaksanaan pembelajaran lebih mengkondisikan semua siswa untuk terlibat aktif, sehingga mereka tidak hanya sekadar menonton saja.

5. Efektivitas produk pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Setelah media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu diuji coba dan dinyatakan praktis untuk digunakan, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Evaluasi ini dilakukan melalui pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam aspek keterampilan

komunikasi. Untuk mengetahui efektivitas media, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan instrumen berupa tes tertulis yang terdiri dari delapan butir soal. Tes ini diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran TV Box dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Berikut disajikan hasil analisis data yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* terhadap siswa:



Gambar 4.13 Perbandingan Skor *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain per Indikator

Gambar 4.13 menunjukan hasil data *pretest* dan *posttest* media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu pada materi bentuk energi. Pada indikator mampu mengeluarkan ide dan pemikiran, rata-rata nilai *pretest* sebesar 59,62 meningkat menjadi 77,88 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,45 kategori sedang. Indikator mampu menyimak dengan efektif menunjukkan peningkatan

yang paling signifikan, dari 54,33 menjadi 87,98, dengan N-Gain sebesar 0,74 kategori tinggi. Kemudian pada indikator mampu menyampaikan informasi dengan baik mengalami peningkatan dari 46,15 menjadi 73,56, dengan N-Gain sebesar 0,51 kategori sedang. Terakhir, indikator menggunakan bahasa yang baik dan efektif meningkat dari 45,67 menjadi 78,37, dengan N-Gain sebesar 0,60 kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan nilai N-Gain yang diperoleh secara keseluruhan berada di rentang 0,45-0,74, dengan kategori sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu terbukti efektif meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada materi bentuk energi.

B. Pembahasan

1. Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Tahap analisis merupakan bagian awal yang sangat menentukan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Di tahap ini, peneliti menggali berbagai masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Masalah-masalah tersebut bisa berupa keinginan, harapan, motivasi, kendala, kekurangan, dan hal-hal lain yang memengaruhi proses belajar siswa dan cara mengajar guru⁶⁷. Semua hal ini penting untuk dipahami agar pengembangan media benar-benar sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

⁶⁷ Edhy Rustan, *Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa* (Yogyakarta: Selat Media Partners, 2023), 30.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini didasarkan pada empat jenis analisis, yaitu analisis kinerja, analisis siswa, analisis isi materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Keempat jenis analisis ini dijelaskan oleh Januszewski dan Molenda, lalu dipertegas kembali oleh Cahyadi dalam panduan pengembangan pembelajara⁶⁸. Tujuan dari analisis tersebut adalah agar media yang dikembangkan nantinya dapat digunakan dengan baik, sesuai karakter siswa dan isi materi pelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu memiliki keterampilan komunikasi yang rendah. Banyak dari mereka yang masih merasa malu atau tidak percaya diri untuk menyampaikan pendapat, bahkan saat ditanya langsung oleh guru. Aktivitas mereka cenderung pasif dan baru terlihat aktif jika diberi tugas atau diminta membaca buku. Hal ini berkaitan dengan cara mengajar guru yang masih berfokus pada buku paket dan belum banyak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi atau menyenangkan. Kegiatan belajar yang hanya menekankan pada membaca dan menulis membuat siswa cepat bosan. Guru juga jarang menggunakan media lain yang bisa menarik perhatian siswa. Padahal, minat siswa dalam belajar sangat memengaruhi hasil belajar itu sendiri. Usman Efendi dan Juhaya S. Praja, sebagaimana dikutip oleh Haswinda dkk, jika siswa belajar dengan minat yang tinggi, maka hasil belajar mereka pun akan lebih baik dibandingkan jika belajar tanpa minat⁶⁹.

⁶⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," Halaqa: *Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 36, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

⁶⁹ Haswinda et al., "Hubungan Antara Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV," *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (Juli 2018): 497.

Upaya memahami kebutuhan dan karakter belajar siswa secara lebih mendalam, peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami materi karena media yang digunakan kurang menarik. Mereka juga menyampaikan bahwa mereka lebih suka belajar sambil bernyanyi, melihat gambar, serta melakukan kegiatan bersama teman. Siswa merasa lebih percaya diri ketika tampil di depan kelas, terutama jika kegiatan tersebut melibatkan nyanyian atau kerja kelompok.

Kecenderungan belajar seperti itu sesuai dengan pendapat Fleming dan Mills yang menyatakan bahwa setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda. Ada yang lebih mudah memahami pelajaran melalui pendengaran (audio), ada pula yang lebih nyaman belajar dengan melihat gambar atau visualisasi lainnya⁷⁰. Gaya belajar siswa di SDN 18 Babana Cimpu sebagian besar cenderung ke arah audio-visual, dan hal ini menjadi pertimbangan penting dalam merancang media pembelajaran. Pendekatan yang mempertimbangkan gaya belajar ini juga didukung oleh teori *multiple intelligences* dari Howard Gardner, yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan dan cara belajar yang berbeda⁷¹. Selain memahami karakter siswa materi pembelajaran yang digunakan juga menjadi fokus dalam analisis ini

⁷⁰ Miftakhuiddina, Nurdin Kamila, dan Hadi Hardiansyah, "Implikasi Empat Modalitas Belajar Fleming terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar," Sangkalemo: *The Elementary School Teacher Education Journal* 1, no. 2 (2022): 42.

⁷¹ Dinda Berliana and Cucu Atikah, "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1109, <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.963>.

Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang bentuk dan perubahan energi. Konsep ini membutuhkan pemahaman yang cukup mendalam karena berkaitan dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Namun, sekolah belum memiliki media pembelajaran interaktif seperti TV Box yang dapat membantu siswa memahami materi secara konkret. Guru menyambut baik ide penggunaan lagu parodi sebagai cara baru dalam menyampaikan materi.

2. Desain media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran TV Box yang dirancang khusus untuk menyajikan materi bentuk-bentuk energi melalui pendekatan kreatif, yaitu strategi parodi lagu. Media ini termasuk dalam kategori media tiga dimensi (3D) karena menggunakan objek nyata yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Bentuk kotak yang menyerupai televisi dirancang agar dapat dilihat dan disentuh secara langsung oleh siswa, sehingga menciptakan kesan konkret yang mendukung pembelajaran visual dan kinestetik. Penggunaan media 3D terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong imajinasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat R. Moch Mahendra Pradipta Surya Wardhana, penggunaan media 3D dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan imajinasi siswa⁷².

TV Box ini memiliki ukuran yang hampir menyerupai besar TV aslinya yaitu 49 cm × 61 cm. Tujuan peneliti membuat media TV Box yang berukuran besar adalah untuk menciptakan media yang menarik, mudah dilihat, serta mampu

⁷² Wardhana and Mutmainah, "Story Box Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak. 29

memperjelas penyajian materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad dalam Amelia putri dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi, meningkatkan motivasi belajar, mengaktifkan berbagai indera siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif.⁷³

Dalam konteks ini, tampilan fisik TV Box yang menyerupai televisi sungguhan yang dilengkapi tombol, *speaker*, serta *mekanisme* penggerak manual tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga dapat memancing pemikiran kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan temuan Adelia Priscila Ritonga bahwa penggunaan media benda konkret sebagai alat peraga dalam pembelajaran IPA memungkinkan siswa mengamati, menyentuh, dan berinteraksi langsung dengan objek nyata, sehingga memancing pemikiran kritis dan kreatif.⁷⁴

Materi pembelajaran dalam media ini dirancang menggunakan aplikasi canva untuk menghasilkan desain visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Canva menyediakan berbagai pilihan *template* dan elemen visual yang memungkinkan penyampaian informasi dilakukan secara menarik dan sistematis⁷⁵. Materi disusun dari konsep yang sederhana menuju yang lebih kompleks mulai dari judul sampai daftar pustaka dan disesuaikan dengan konteks

⁷³ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3932–3933, <http://jonedu.org/index.php/joe>.

⁷⁴ Adelia Priscila Ritonga, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Benda Konkret Untuk Meningkatkan HOTS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” 8 (2024): 368.

⁷⁵ Monoarfa and Haling, “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,” dalam *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, Vol. 3 (Oktober 2021), 1085.

kehidupan sehari-hari siswa kelas IV agar lebih mudah dicerna dan relevan dengan pengalaman mereka.

Media ini dilengkapi dengan dua pipa penggerak manual di sisi kanan yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses. Fitur ini sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana keterlibatan fisik siswa dapat membantu memperkuat pemahaman konseptual melalui interaksi langsung dan manipulasi objek. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berlatih menyampaikan kembali informasi yang dipelajarinya, sehingga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi.

Keunggulan lain dari media ini adalah Penggunaan *QR Code* yang mengarahkan siswa pada video parodi lagu bertema bentuk energi yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran adalah salah satu fitur unggulan media ini. Strategi ini memadukan unsur hiburan dan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif. Melalui lagu parodi, siswa tidak hanya menikmati proses belajar, tetapi juga dilatih untuk memahami, menyanyikan, dan menjelaskan kembali isi lagu, yang secara tidak langsung mengasah keterampilan berbicara dan menyampaikan gagasan.

Media pembelajaran ini juga menyediakan permainan edukatif *Truth or Dare* yang dirancang berdasarkan pendekatan *game-based learning*. Permainan ini dirancang agar tetap relevan dengan materi bentuk energi yang telah dipelajari, dengan tantangan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan, menjelaskan konsep, atau menyanyikan ulang lagu parodi di depan teman-temannya. Kegiatan

ini mendorong keberanian siswa untuk berbicara, memperkuat interaksi sosial, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan. meskipun tantangan yang diberikan ini masih seputar tentang materi yang telah dipelajari tetapi siswa tidak merasa takut untuk berfartisipasi, hal ini sejalan dengan penelitian Rosana Meliasari dkk mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat mengurangi kecemasan siswa dalam mempelajari konsep-konsep abstrak seperti energi, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan interaksi sosial dalam pembelajaran⁷⁶.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi bentuk-bentuk energi, tetapi juga memberikan ruang untuk melatih keterampilan komunikasi secara aktif melalui kegiatan menyanyi, menjelaskan, maupun berinteraksi dalam permainan.

3. Validitas media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Validasi produk menjadi bagian penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tujuannya untuk memastikan media yang telah dirancang benar-benar layak digunakan oleh siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sangidatus Sholiha dkk yang menyatakan bahwa validasi dan revisi merupakan tahapan penting dalam pengembangan media untuk memastikan produk yang dihasilkan

⁷⁶ Rosana Meiliasari et al., "Pengembangan Game Edukasi ' Playergy ' Sebagai Media Pembelajaran Perubahan Energi Bagi Siswa SD Development of the Educational Game " Playergy " as a Learning Media for Energy Changes for Elementary Students" 5, no. 3 (2025): 754.

sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan pengguna⁷⁷. Dalam penelitian ini, tiga ahli dilibatkan untuk menilai kelayakan produk, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pembelajaran. Penilaian dari ketiga validator tersebut menjadi dasar penyempurnaan produk sebelum dilaksanakan uji coba.

Ahli materi menilai kelayakan isi media pembelajaran berdasarkan tiga aspek utama: (1) kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kognitif siswa kelas IV, (2) efektivitas penyajian materi yang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari untuk meningkatkan pemahaman, serta (3) relevansi strategi parodi lagu dalam menjelaskan konsep bentuk energi yang sesuai dengan usia peserta didik. Selain itu, kejelasan tata bahasa, sistematika penyampaian, dan ketepatan istilah ilmiah turut menjadi pertimbangan untuk memastikan konsistensi dan akurasi materi. Hal ini didukung oleh penelitian Fitriani dkk yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk flipbook pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dimana media tersebut dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi dan bahasa karena kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kognitif siswa, penyajian materi yang mengaitkan konsep dengan pengalaman sehari-hari siswa, serta kejelasan dan sistematika penyampaian yang memudahkan pemahaman siswa secara konsisten dan akurat. Adapun masukan perbaikan mencakup penyempurnaan judul, perumusan tujuan pembelajaran, konsistensi contoh-contoh perubahan energi, serta pengayaan *slide*

⁷⁷ Sangidatus Sholiha et al., "Analisis Validasi terhadap Pengembangan Buku Ajar Digital Disertai Nilai-Nilai Islam untuk Meningkatkan Nilai Profetik pada Mata Kuliah Kewirausahaan," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 10, no. 1 (2022): 130.

pendukung seperti stimulan pemahaman, tantangan kognitif, rangkuman, dan daftar pustaka. pembelajaran⁷⁸.

Dari aspek kebahasaan, media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Struktur kalimat dinilai cukup tepat dan efektif dalam menyampaikan pesan, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan istilah yang baku dan konsisten juga diperhatikan agar informasi yang disampaikan tidak menimbulkan makna ganda. Secara umum, bahasa yang digunakan dalam media ini membantu siswa memahami materi dan mendorong mereka untuk berpikir kritis. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kalimat yang perlu diperbaiki agar lebih jelas. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian Ayu Siti Juariah yang menyatakan bahwa bahasa yang jelas dan sederhana sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa sekolah dasar⁷⁹. Hal ini juga didukung oleh penelitian Sri Darmayanti yang menunjukkan bahwa pendekatan komunikatif dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa⁸⁰.

Ahli media menilai tampilan visual media dari aspek desain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Tata letak dan penggunaan warna mendukung keterbacaan sekaligus menarik perhatian. Gambar dan ilustrasi dinilai

⁷⁸ Riski Dilla Fitriani, Dessy Setyowati, and Suriyana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Muatan IAPAS Kelas IV SDN 15 Sungai Raya," *Jurnal Edukasi* 3 (2025): 33.

⁷⁹ Ayu Siti Juariah, "Membaca Tanpa Memahami: Tantangan Keterampilan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar," *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat* 2, no. 4 (2024): 157.

⁸⁰ Sri Darmayanti, "Pengaruh Pendekatan Komunikatif terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Kabupaten Barru," *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian* 1, no. 1 (2021): 53–54, <https://prosiding.rcipublisher.org/index.php>

relevan dengan materi bentuk energi sehingga membantu pemahaman. Ketahanan fisik media juga menjadi fokus, media dianggap kuat dan tahan lama dalam penggunaannya, kemudahan penggunaan bagi guru dan kemampuan media dalam mendorong interaksi aktif siswa juga dinilai memadai. Kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi menjadi nilai tambah. Saran perbaikan mencakup penguatan *tools* permainan agar lebih permanen dan pencetakan ulang materi agar beberapa *slide* lebih jelas terbaca. Evaluasi terhadap media ini juga menunjukkan kesesuaian dengan prinsip bahwa media pembelajaran yang efektif perlu memiliki kekuatan secara fisik, daya tarik visual yang tinggi, serta kemampuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.⁸¹

Hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis TV Box strategi parodi lagu termasuk kategori sangat valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi. Masukan yang diperoleh telah digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum uji coba.

4. Praktikalitas media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Berdasarkan hasil uji praktikalitas, media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu pada materi bentuk energi mendapat tanggapan yang sangat baik dari guru dan siswa dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Penilaian tersebut sejalan dengan

⁸¹ Azka Muhammad Zaid Izzata, "Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19," *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3 (2021): 97, <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>.

pendapat Ardy Irawan dan Arif Rahman, yang menyatakan bahwa tingkat kepraktisan suatu bahan ajar dapat dinilai melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa sebagai pengguna⁸².

Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Nieveen, yang menyatakan bahwa sebuah produk pembelajaran yang baik harus memenuhi tiga kriteria utama, yaitu valid, praktis, dan efektif. Dalam hal kepraktisan, sebuah perangkat pembelajaran dinilai layak jika dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa, sesuai dengan rancangan pembelajaran, dan memperoleh respon positif dari pengguna melalui angket atau kuesioner⁸³. Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa media TV Box tidak hanya bermanfaat dari segi isi materi, tetapi juga praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Meskipun begitu, terdapat masukan dari guru agar pelaksanaan media dapat lebih dikondisikan, sehingga semua siswa dapat terlibat secara aktif dan tidak hanya menjadi penonton selama pembelajaran berlangsung.

5. Efektivitas media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

Media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu terbukti efektif dalam membantu siswa kelas IV memahami materi bentuk energi sekaligus melatih keterampilan komunikasi mereka. Lagu-lagu dengan nada yang familiar serta lirik yang disesuaikan dengan isi materi membuat siswa lebih mudah mengingat pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh

⁸³ Ardy Irawan and M. Arif Rahman Hakim, "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs." *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, No. 1 (April 30, 2021): 91–100. <https://doi.org/10.33373/Pythago>

Ramlah, yang menunjukkan bahwa penggunaan lagu parodi dapat mempermudah pemahaman siswa karena disampaikan melalui cara yang menarik dan dekat dengan keseharian mereka⁸⁴

Kreativitas media ini tercermin tidak hanya dari penyampaian lagu, tetapi juga melalui integrasi elemen visual dan audio yang saling mendukung. Kombinasi gambar dan musik memberikan stimulus tambahan yang membantu siswa menangkap informasi dengan cara yang cepat dan menyenangkan. Pendekatan ini diperkuat oleh pernyataan Teni dalam Gerremy dkk, yang menyebutkan bahwa media audiovisual berbasis musik dapat meningkatkan partisipasi serta kemampuan komunikasi siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.⁸⁵

Media ini juga menggabungkan permainan sederhana seperti *Truth* or *Dare* yang telah disesuaikan dengan konteks materi pembelajaran. Permainan ini dirancang untuk mendorong siswa dalam mengekspresikan pendapat, bercerita, menjawab pertanyaan ringan (*truth*), serta menerima tantangan berupa menyanyikan lagu parodi yang telah dipelajari (*dare*). Aktivitas tersebut membangun keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas sekaligus memperkuat interaksi sosial antar teman. Temuan Suci Hanifah Nahampun dkk mendukung pendekatan ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis

⁸⁴ Ramlah, "Pengaruh Kemampuan Mengingat Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vi Mi An-Nashar Makassar," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 7, no. 2 (2019): 73.

⁸⁵ Gerremy AF, Friendha Y, and Jarmani, "Pengembangan Media Audio Visual Materi Gaya Dan Pesawat Sederhana Kelas IV SDN Greges 129 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1, no. 4 (2023): 180, <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/30207/21746>.

game secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan, serta mendorong partisipasi dan interaksi yang lebih aktif.⁸⁶

Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berdampak langsung pada peningkatan keterampilan menyimak. Perkembangan ini menunjukkan peningkatan paling signifikan setelah penggunaan media, terutama pendekatan berbasis musik yang mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam menerima informasi yang disampaikan secara lisan. Hal ini sejalan dengan penelitian Syamsuardi dkk yang mengungkapkan bahwa metode *storytelling* yang dipadukan dengan musik instrumental secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara pada anak usia dini. Musik instrumental berperan sebagai stimulus yang efektif dalam meningkatkan fokus dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran, sehingga mendukung pemahaman dan retensi informasi secara optimal⁸⁷.

Kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar semakin meningkat seiring dengan meningkatnya keterampilan menyimak. Suasana belajar yang santai dan menyenangkan memberikan ruang bagi siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat secara lisan maupun tulisan. Hal ini diperkuat oleh penelitian pendapat Susurya dkk bahwa media interaktif dalam suasana

⁸⁶ Suci Hanifah Nahampun et al., “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2024): 67, <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.

⁸⁷ Syamsuardi Saodi et al., “Metode Storytelling Dengan Musik Instrumental Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Anak,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 163, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>.

belajar yang kondusif dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri siswa, sehingga kemampuan berbahasa mereka berkembang secara menyeluruh⁸⁸

Keberanian siswa dalam menyampaikan ide juga mengalami perkembangan yang signifikan. Lagu parodi dan gambar menarik yang disajikan dalam media pembelajaran mendorong mereka untuk lebih aktif berbicara di depan kelas. Kombinasi antara gambar, suara, dan tulisan tidak hanya merangsang kreativitas, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa saat mengungkapkan pendapat.⁸⁹

Memperhatikan berbagai aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Peningkatan ini mencakup kemampuan siswa dalam mengeluarkan ide dan pemikiran secara efektif, menyimak dengan baik, menyampaikan informasi secara jelas, serta menggunakan bahasa yang tepat dan efektif. Hasil tes siswa yang dianalisis menggunakan nilai N-Gain menunjukkan kategori sedang hingga tinggi, tanpa adanya kategori rendah, yang mengindikasikan efektivitas media ini dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu.

⁸⁸ K.I Sasurya et al., "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Berbicara Dengan Media Boneka Tangan Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia V* 13, no. 1 (2024): 68.

⁸⁹ Delvia Muharramah and Mutmainnah, "Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris" 01 (2024): 9.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parody lagu materi bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu menggunakan model ADDIE yang telah dilakukan peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi bentuk energi dan memiliki kemampuan komunikasi yang rendah karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Sebagian besar siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan lagu dan visual, pengembangan media TV Box berbasis lagu parodi menjadi salah satu media yang paling menarik bagi siswa.
2. Media pembelajaran TV Box berbasis strategi lagu parodi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi bentuk-bentuk energi dengan cara yang lebih menyenangkan, nyata, dan interaktif. Desain tiga dimensi yang menyerupai televisi, dilengkapi dengan penggerak manual, QR Code berisi video lagu parodi, dan permainan edukatif *Truth or Dare*, mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan komunikasi siswa. Media ini menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak menegangkan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain, menyampaikan gagasan secara lisan, dan membangun

pemahaman konsep dengan lebih baik.

3. Hasil validitas media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu dinyatakan sangat valid oleh tiga validator. Ahli desain media memberikan skor 81,81%, ahli materi 81,25%, dan ahli bahasa 86,11%. Masukan yang diberikan mencakup perbaikan isi, penyederhanaan istilah, peningkatan keterbacaan materi, serta mengganti bahan pada alat permainan. Setelah direvisi sesuai saran, media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu pada materi bentuk energi dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa, dengan persentase kepraktisan masing-masing 84,37% dan 95%. Media ini mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya bermanfaat dari segi materi, tetapi juga sangat praktis diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, perlu pengondisian agar semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif

5. Hasil efektifitas media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu untuk melatih keterampilan komunikasi siswa memperoleh nilai N gain setiap indikator berada di rentang 0,45-0,74, dengan kategori sedang hingga tinggi yang artinya tidak ada indikator yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu terbukti efektif meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada materi bentuk energi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini hanya mencakup materi tentang energi dan perubahannya, serta digunakan dalam dua kali pertemuan. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, peneliti telah merancang media agar materi di dalamnya dapat diganti sesuai kebutuhan. Meskipun demikian, agar pemanfaatan media menjadi lebih optimal, guru diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih luas dan mencakup berbagai topik lainnya.
2. Lagu yang terdapat dalam TV Box hanya berjumlah dua. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat lebih kreatif dalam membuat atau menambahkan lagu-lagu lain yang relevan. Guru juga sebaiknya menyanyikan lagu tersebut terlebih dahulu sebelum memperdengarkannya kepada siswa agar penyampaian materi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
3. Media pembelajaran ini memerlukan waktu cukup lama dalam pelaksanaannya, sehingga tidak semua siswa dapat terlibat langsung. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan permainan yang memungkinkan seluruh siswa aktif secara bersamaan untuk meningkatkan partisipasi dan efektivitas pembelajaran.
4. Lagu yang digunakan oleh peneliti terhubung langsung ke *YouTube*, sehingga apabila muncul iklan, pemutaran video dapat terhambat. Oleh karena itu, pada penelitian selanjutnya disarankan agar lagu disimpan melalui *drive* untuk menghindari gangguan tersebut.

5. Media pembelajaran TV Box memiliki ukuran yang cukup besar sehingga sulit dipindahkan dan hanya bisa disimpan di kelas. Selain itu, penggunaanya masih bersifat manual. Untuk itu, disarankan untuk mengembangkan TV Box berbasis teknologi digital yang mudah dibawa ke berbagai tempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Almizan, Fara Madani. "Strategi Komunikasi Channel Takalar TV Sebagai Media Diseminasi Pemerintah Daerah Kabupaten Takalar." Skripsi, Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2023.
- Arofah, Rahmat, dan Hari Cahyadi. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: *Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- AF, Gerremy, Friendha Y, and Jarmani. "Pengembangan Media Audio Visual Materi Gaya Dan Pesawat Sederhana Kelas IV SDN Greges 129 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* 1, no. 4 (2023):. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/30207/21746>.
- Berliana, Dinda, and Cucu Atikah. "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.963>.
- Damayanti, Yunita, and Sri Watini. "Peran TV Sekolah Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.737>.
- Delvia Muharramah and Mutmainnah. "Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris" 01 (2024)
- Dimas Fazhrul Muhammad. "Pola Komunikasi Antara Driver Grab-Bike," 2023,
- Effendy, Onong Uchjana. *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni, 2009.
- Fatkhan Amirul Huda. "Pengertian, Dasar Dan Tujuan Strategi Pembelajaran." *Fatkhan Web.Id*, 2019.
- Fitriani, Riski Dilla, Dessy Setyowati, and Suriyana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flipbook Pada Muatan IAPAS Kelas IV SDN 15 Sungai Raya." *Jurnal Edukasi* 3 (2025)
- Hasriani, et al. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluq Hidup." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (March 10, 2024). <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.897>.
- Haswinda et al. "Hubungan Antara Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV." *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (Juli 2018).

Herlina et al. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Pasuruan: CV Basya Media Utama, 2023.

Izzata, Azka Muhammad Zaid. "Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3 (2021): <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid19/13210/30/07/09/38/>.

Juariah, Ayu Siti. "Membaca Tanpa Memahami: Tantangan Keterampilan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar." *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat* 2, no. 4 (2024): 157.

"Kamus Besar Bahasa Indonesia," n.d.

Kementerian Agama RI. "Tafsir QS. Al-Baqarah: 30." Diakses 22 Juni 2025. <https://quranweb.id/2/30/>.

Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia* 4, no. 1 (2020): <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.

Kusumawati, Tri Indah. "Berbagai Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2, no. 2 (2022): <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2091>.

Lusiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional EFAS (Engklek Fun And Smart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik" 3, no. 2 (2021)

Maulidiyah, Ulyana, Sri Wahyuni, and Zainur Rasyid Ridho. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas Vii Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 12, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239>.

Meiliasari, Rosana, Devi Afriyantari, Puspa Putri, Fakultas Komunikasi, and Universitas Muhammadiyah Surakarta. "Pengembangan Game Edukasi ' Playergy ' Sebagai Media Pembelajaran Perubahan Energi Bagi Siswa SD Development of the Educational Game " Playergy " as a Learning Media for Energy Changes for Elementary Students" 5, no. 3 (2025)

Meliyani. "Penggunaan Parodi Dalam Mempertahankan Ingatan Materi Pelajaran Kimia." *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.51878/teaching.v2i1.1082>.

Monoarfa, M., dan A. Haling. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam

- Meningkatkan Kompetensi Guru.” *Dalam Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, Vol. 3, 1085. Oktober 2021.
- Munir, Nilam Permatasari. “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme Dengan Media E-Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Mustamin, Abdul Aziz. “Rekonstruksi Konsep Strategi Dan Perencanaan Dalam Pembelajaran.” *At-Ta’lim* 15, no. 2 (2016).
- Nabilah, Emilia. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Telling The Time Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijogo Malang.” *Nucl. Phys.*, 2023.
- Pratiwi, Egidia Anjaswati, A Hari Witono, and Abdul Kadir Jaelani. “Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3b (2022). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>.
- Purnama, Yulian. Makna Hadis “Kefasihan Adalah Sihir”. Konsultasi Syariah.com. Published Juli 20, 2024. <https://konsultasisyariah.com/44344-makna-hadis-kefasihan-adalah-sihir.html>.
- Ramlah. “Pengaruh Kemampuan Mengingat Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vi Mi An-Nashar Makassar.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 7, no. 2 (2019):
- RI, Kementerian Agama. *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur’an, 2018.
- Ritonga, Adelia Priscila. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Benda Konkret Untuk Meningkatkan HOTS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” (2024)
- Safitri, Erica Meilia, Izza Fauziah Maulidina, Nurul Iqdamy Zuniari, Tsabitah Amaliyah, Said Wildan, and Supeno Supeno. “Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Laboratorium Alam Tentang Biopori.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2472>.
- Said, Alamsyah, and Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa. Pertama*. Jakarta: Kencana, 2015.

- Saodi, Syamsuardi, Muhammad Akil Musi, Arifin Manggau, and Noviani Noviani. "Metode Storytelling Dengan Musik Instrumental Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>.
- Sasurya, K.I, Martono, A. Salimin, R. Pranata, and N. Safrianty. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Berbicara Dengan Media Boneka Tangan Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia V* 13, no. 1 (2024).
- Selindawati, Wiworo Retnadi Rias Hayu, and Gugun Gunadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Mata Pelajaran IPAS." *Karimah Tauhid* 3, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13025>.
- Siregar, Yulinda. "Kompetensi Guru Dalam Bidang Strategi Perencanaan Dan Pembelajaran Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 1 (2015): 39–48. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1>.
- Siregar, Torang. "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)." *Dirosat: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (October 15, 2023). <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4>
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, and Michelle Evelyne Sianturi. "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2024) <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik: Research and Development*. Cet. 3. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukardi. "Peningkatan Keterampilan Praktik Siswa Pada Pekerjaan Memasang Kosen Melalui Teknik Make A Match." *Paedagogie* 14, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v14i1.2685>.
- Suryani, Lilis, Muhammad Kadri, and Arwan Wiratman. "Pengembangan Peta 3D Berorientasi Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2024) <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1>
- Wahyuningrum, Diah Ayu, and Tria Mardiana. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Story Box Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika," 2021.

- Wardhana, R. M. M. P. S., and S. Mutmainah. "Story Box Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 04, no. 20 (2019).
- Widiastuti, Sri, and Nur Rohmah Muktani. "Peningkatan Motivasi Dan Keterampilan Menggiring Bola Dalam Pembelajaran Sepakbola Melalui Kucing Tikus Pada Siswa Kelas 4 SD Glagahombo 2 Tempel." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 7, no. 1 (2019)
- Yudha, Redi Indra. "Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Kota Jambi." *Eklektik : Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan* 2, no. 2 (2019) <https://doi.org/10.24014/ekl.v2i2.7881>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 0087/PENELITIAN/03.10/DPMPTSP/II/2025
Lamp : -
Sifat : Biasa
Penhal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. SDN 18 Babana Cimpu
di -
Tempat

Berdasarkan Surat SDN 18 Babana Cimpu : B-0706/In.19/FTIK/HM.01/02/2025 tanggal 03 Februari 2025 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Reski Amaliya Sari
Tempat/Tgl Lahir	: Cimpu / 27 November 2003
Nim	: 2102050012
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	: Dsn. Tirowali Desa Cimpu Utara Kecamatan Suli

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI SISTEM RANGKA PADA MANUSIA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPUR KABUPATEN LUWU

Yang akan dilaksanakan di SDN 18 BABANA CIMPUR, pada tanggal 17 Februari 2025 s/d 17 Mei 2025

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 17 Februari 2025
Kepala Dinas



Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tertusan

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa,
2. Kepala Kestbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa,
3. SDN 18 Babana Cimpu,
4. Mahasiswa (i) Reski Amaliya Sari,
5. Arsip

Lampiran 2 Lembar Validasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS
STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA
KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPUR
KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpur Kabupaten Luwu*" peneliti atas nama Reski Amaliya Sari, dengan NIM 2102050012, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu sebagai validator untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur kevalidan dalam rangka penyusunan skripsi peneliti. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini

B. Petunjuk

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- o Angka 1 berarti "kurang relevan"
- o Angka 2 berarti "cukup relevan"
- o Angka 3 berarti "relevan"
- o Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian:

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar angket.				✓	
2.	Kejelasan butir pertanyaan.				✓	
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.				✓	
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.				✓	
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.				✓	
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
7.	Pertanyaan mengungkapkan informasi yang tepat.				✓	
8.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.				✓	
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Silakan digunakan!

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2025



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 001

Lampiran 3 Lembar Validasi angket analisis kebutuhan siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU
MATERI BENTUK ENERGI UNTUK MELATIH KETERAMPILAN
KOMUNIKASI SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU
KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu)

A. Identitas

Nama : Auliya Herman

B. Pengantar

Kepada Adik-Adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi. Atas partisipasi Adik-Adik, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti. Jika ada yang kurang dipahami, mohon ditanyakan.
2. Dimohon Adik-Adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

D. Pertanyaan ini harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) pada jawaban yang dipilih.

1. Apakah yang membuat kamu kesulitan memahami materi bentuk energi?
 - ☒ a) Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik
 - ☐ b) Penjelasan guru kurang jelas
 - ☐ c) Tidak ada variasi dalam pembelajaran
 - ☐ d) Saya merasa tidak fokus dalam pembelajaran
2. Cara belajar apa yang paling kamu suka?
 - ☐ a) Membaca buku pelajaran
 - ☐ b) Mendengarkan guru menjelaskan
 - ☐ c) Melihat gambar atau video
 - ☒ d) Bernyanyi atau mendengarkan lagu
3. Menurutmu, alat belajar seperti apa yang paling seru?
 - ☐ a) Banyak tulisan dan penjelasannya
 - ☒ b) Ada gambar-gambarnya

- c) Ada video dan animasinya
d) Ada lagu dan musiknya
4. Apakah kamu suka bernyanyi di depan kelas?
☒ a) Saya sangat suka dan sering melakukannya
b) Saya suka, tetapi jarang melakukannya
c) Saya Tidak suka, tetapi mau mencoba
d) Saya tidak suka sama sekali
5. Apakah kamu tertarik belajar bentuk energi menggunakan lagu parodi (lagu yang liriknya diubah tentang pelajaran)?
☒ a) Sangat Tertarik
b) Tertarik
c) Kurang tertarik
d) Tidak tertarik
6. Apakah kamu merasa lebih berani bicara di depan teman-teman setelah bernyanyi?
a) Ya, berani sekali
☒ b) Ya, sedikit lebih berani
c) Biasa saja
d) Malah jadi kurang berani
7. Apakah kamu suka belajar bersama teman dalam kelompok?
☒ a) Sangat Suka
b) Suka
c) Kurang suka
d) Tidak suka
8. Jenis lagu seperti apa yang paling kamu suka untuk belajar rangka tubuh dengan parodi?
a) Lagu pop yang ceria
b) Lagudangdut dengan ritmenya yang cepat.
c) Lagu daerah yang enak didengar
☒ d) Lagu anak-anak yang mudah dipahami
9. Apakah kamu pernah menggunakan TV Box untuk belajar di sekolah atau di rumah?
a) Sering pakai
b) Pernah beberapa kali
c) Cuma sekali
☒ d) Belum pernah

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU
MATERI BENTUK ENERGI UNTUK MELATIH KETERAMPILAN
KOMUNIKASI SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU
KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu)

A. Identitas

Nama : *Kahsa Sahra*

B. Pengantar

Kepada Adik-Adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi. Atas partisipasi Adik-Adik, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan di bawah ini dengan teliti. Jika ada yang kurang dipahami, mohon ditanyakan.
2. Dimohon Adik-Adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas.

D. Pertanyaan ini harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) pada jawaban yang dipilih.

1. Apakah yang membuat kamu kesulitan memahami materi bentuk energi?
 - a) Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik
 - b) Penjelasan guru kurang jelas
 - ☒ c) Tidak ada variasi dalam pembelajaran
 - d) Saya merasa tidak fokus dalam pembelajaran
2. Cara belajar apa yang paling kamu suka?
 - a) Membaca buku pelajaran
 - b) Mendengarkan guru menjelaskan
 - c) Melihat gambar atau video
 - ☒ d) Bernyanyi atau mendengarkan lagu
3. Menurutmu, alat belajar seperti apa yang paling seru?
 - a) Banyak tulisan dan penjelasannya
 - b) Ada gambar-gambarnya
 - c) Ada video dan animasinya
 - ☒ d) Ada lagu dan musiknya

4. Apakah kamu suka bernyanyi di depan kelas?
 - a) Saya sangat suka dan sering melakukannya
 - ☒ b) Saya suka, tetapi jarang melakukannya
 - c) Saya Tidak suka, tetapi mau mencoba
 - d) Saya tidak suka sama sekali
5. Apakah kamu tertarik belajar bentuk energi menggunakan lagu parodi (lagu yang liriknya diubah tentang pelajaran)?
 - ☒ a) Sangat Tertarik
 - b) Tertarik
 - c) Kurang tertarik
 - d) Tidak tertarik
6. Apakah kamu merasa lebih berani bicara di depan teman-teman setelah bernyanyi?
 - ☒ a) Ya, berani sekali
 - b) Ya, sedikit lebih berani
 - c) Biasa saja
 - d) Malah jadi kurang berani
7. Apakah kamu suka belajar bersama teman dalam kelompok?
 - ☒ a) Sangat Suka
 - b) Suka
 - c) Kurang suka
 - d) Tidak suka
8. Jenis lagu seperti apa yang paling kamu suka untuk belajar rangka tubuh dengan parodi?
 - a) Lagu pop yang ceria
 - b) Lagudangdut dengan ritmenya yang cepat.
 - c) Lagu daerah yang enak didengar
 - ☒ d) Lagu anak-anak yang mudah dipahami
9. Apakah kamu pernah menggunakan TV Box untuk belajar di sekolah atau di rumah?
 - a) Sering pakai
 - b) Pernah beberapa kali
 - c) Cuma sekali
 - ☒ d) Belum pernah

Lampiran 4 Lembar Validasi Wawancara Guru

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX
BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA
KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPUR
KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpur Kabupaten Luwu*" oleh Reski Amaliya Sari (NIM: 2102050012), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

B. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berarti bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang ingin diperoleh jelas				✓	
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓	
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab nasarumber			✓		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap				✓	
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam media yang dikembangkan				✓	
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan media pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu yang akan dikembangkan			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Solomon digunakan!
Perhatikan penulisan kata dan tanda baca!

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2025



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 001

Lampiran 5 Lembar Pertanyaan Wawancara Guru

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS
STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS VI SDN 18
BABANA CIMPUR KABUPATEN LUWU
(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas VI SDN 18 Babana Cimpur)**

1. Kurikulum apa yang saat ini diterapkan di sekolah ini?
2. Menurut Ibu, seberapa sulit materi tentang bentuk energi dipahami oleh siswa kelas VI?
3. Media pembelajaran apa saja yang Ibu gunakan saat ini untuk mengajarkan materi bentuk energi?
4. Seberapa efektif media pembelajaran tersebut dalam membantu siswa memahami materi tentang bentuk energi?
5. Apa saja kendala yang Ibu hadapi dalam penggunaan media pembelajaran yang ada?
6. Bagaimana kemampuan komunikasi siswa kelas IV saat ini?
7. Upaya apa saja yang telah Ibu lakukan untuk melatih keterampilan komunikasi siswa di kelas?
8. Apakah Ibu sudah familiar dengan media pembelajaran berbasis TV Box?
9. Apakah Ibu tertarik untuk mencoba menggunakan media pembelajaran TV Box dalam pembelajaran?
10. Fitur-fitur TV Box seperti apa (visual, audio, audio visual, dll.) yang efektif untuk pembelajaran?
11. Apakah Ibu pernah menggunakan strategi parodi lagu dalam pembelajaran?
12. Menurut Ibu apakah strategi parodi lagu efektif untuk membantu siswa mengingat materi dan melatih keterampilan komunikasi mereka?
13. Menurut Ibu, apakah penggunaan TV Box yang menggabungkan strategi parodi lagu bisa meningkatkan pemahaman materi dan melatih keterampilan komunikasi siswa?
14. Apa harapan Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu ini?
15. Apa saja kebutuhan Ibu yang belum terpenuhi dengan media pembelajaran yang ada saat ini, khususnya terkait dengan pembelajaran materi bentuk energi?
16. Apakah di sekolah ini memiliki *speaker*?

Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang saat ini diterapkan di sekolah ini?	Kurikulum disini sudah menggunakan kurikulum merdeka secara keseluruhan, tahun 2024 itu mulai berlaku, di tahun sebelumnya hanya kelas 5 dan 6 saja yang menerapkan sekarang semua kelas telah memiliki buku kurikulum merdeka, dan bukan tahap uji coba lagi
2.	Menurut Ibu, seberapa sulit materi tentang bentuk energi dipahami oleh siswa kelas VI?	Untuk materi ini sih menurut saya tidak terlalu susah karena ada dikeliling anak-anak, tetapi itu tadi jika saya dilihat anak-anak masih sulit memahami materi energi mereka kadang sulit memberikan contoh dan menjelaskan perubahan energi atau proses peubahanya.
3.	Media pembelajaran apa saja yang Ibu gunakan saat ini untuk mengajarkan materi bentuk energi?	Saat pembelajaran metode yang saya gunakan lebih banyak menggunakan buku cetak dari pemerintah, pernah juga sesekali menggunakan media poster itu yang dibelakang kelas poster-poster ini yang biasa saya liatkan ke siswa dan jika memungkinkan saya juga menggunakan metode demonstrasi jika bisa dipraktekkan langsung. media poster ini sangat jarang saya gunakan karna poster nya kecil dan hanya siswa yang duduk didepan yang bisa melihat siswa yang dibelakang tidak bisa melihatnya.”
4.	Seberapa efektif media pembelajaran tersebut dalam membantu siswa memahami materi tentang bentuk energi?	Yah efektif tidak efektif karna tadi media yang saya gunakan hanya pake poster dan sesekali demonstrasi dan anak-anak kadang bosan dan tidak fokus belajar apalagi yang duduk dibelakang, metode demonstrasi pun saya gunakan sekali-kali saja jika memungkinkan.
5.	Apa saja kendala yang Ibu hadapi dalam penggunaan media pembelajaran yang ada?	Kurang lengkap alat peraganya, medianya juga, hanya ada poster dan buku cetak, serta media yang saya gunakan juga kecil sehingga semua siswa tidak bisa melihat tulisan dan gambar yang ada di poster
6.	Bagaimana kemampuan komunikasi siswa kelas IV saat ini?	Disini siswanya masih memiliki ketrampilan komunikasi yang rendah, kalo diminta bertanya atau menjawab mereka diam, yah meskipun ada dua siswa yang lumayan bisa sisanya hanya diam alasanya mereka tidak tahu dan malu tapi kalo di suruh membaca dari buku hampir semua angkat tangan

7.	Upaya apa saja yang telah Ibu lakukan untuk melatih keterampilan komunikasi siswa di kelas?	Jika pembelajaran bahasa Indonesia siswa saya suruh naik ke depan kelas menjawab pertanyaan, memberikan dan menjawab pertanyaan menurut pendapatnya sendiri yah meskipun kadang-kadang siswa tidak mau maju. Tetapi saya selalu memberikan semangat untuk bisa maju
8.	Apakah Ibu sudah familiar dengan media pembelajaran berbasis TV Box?	Belum, saya belum pernah mendengar sebelumnya
9.	Apakah Ibu tertarik untuk mencoba menggunakan media pembelajaran TV Box dalam pembelajaran?	Iya saya tertarik dan pasti siswa juga tertarik
10.	Fitur-fitur TV Box seperti apa (visual, audio, audio visual, dll.) yang efektif untuk pembelajaran?	Menurut saya yang banyak gambarnya dan audio juga bagus
11.	Apakah Ibu pernah menggunakan strategi parodi lagu dalam pembelajaran?	Yah pernah tapi sangat jarang dan bukan di materi energi
12.	Menurut Ibu, apakah penggunaan TV Box yang menggabungkan strategi parodi lagu bisa meningkatkan pemahaman materi dan melatih keterampilan komunikasi siswa?	Yah, saya sangat tertarik dengan media TV Box dan strategi parody lagu jika keduanya digabungkan saya yakin pasti akan membuat siswa lebih aktif dan bisa meningkatkan keterampilan bicaranya karena mereka memang semangat jika disuruh menyanyi, meskipun saya belum pernah menggunakannya sebelumnya.
13.	Apa harapan Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu ini?	Semoga media ini bisa menjadi suatu inovasi yang baru yang benar-benar bisa melatih komunikasi siswa dan bisa semangat dalam belajar dan memahami materi
14.	Apa saja kebutuhan Ibu yang belum terpenuhi dengan media pembelajaran yang ada saat ini, khususnya terkait dengan pembelajaran materi bentuk energi?	Itu tadi masih kurangnya alat peraga, buku paket juga kurang media pembelajaran yang inovatif karena disini medianya hanya seputar poster tadi dan beberapa alat peraga organ manusia
15.	Apakah disekolah ini memiliki <i>speaker</i> ?	Iya ada, biasa digunakan saat rapat

Lampiran 6 Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV
BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS IV
SDN 18 BABANA CIMPUS KABUPATEN LUWU
(AHLI MATERI)**

Nama Validator : Bungawati, S.Pd.,M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpus Kabupaten Luwu*" Oleh Reski Amaliya Sari NIM: 2102050012 Program Studi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator dengan petunjuk sebagai Berikut:

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran TV Box yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

3. Untuk penilaian umum, dimohon bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah di siapkan.

B. Aspek Kelayakan Materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.			✓	
2.	Materi disajikan secara sistematis dan logis, mulai dari konsep dasar hingga konsep yang lebih kompleks			✓	
3.	Materi disajikan dengan kedalaman yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas IV SD			✓	
4.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓	
5.	Istilah-istilah ilmiah yang berkaitan dengan energi digunakan dengan tepat dan konsisten			✓	
6.	Materi dapat dihubungkan dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari siswa.				✓
7.	Lirik lagu parodi relevan dengan materi bentuk energi dan mempermudah pemahaman konsep.				✓
8.	Lagu parodi sesuai dengan usia siswa kelas IV			✓	

Kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan jawaban secara objektif sangat berarti bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "Sangat Relevan"

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini

1. Tujuan Pembelajaran yang pertama masih perlu diperbaiki
 2. Tambahkan slide yg dpt menstimulus pemahaman siswa
 3. Tambahkan slide tantangan, kesimpulan dan referensi
 4. Contoh energi kimia menjadi panas
 5.

Penilaian Umum:

1. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
2. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi Besar
3. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi Kecil
4. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Lampiran 7 Lembar Validasi Bahasa

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV
BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS IV
SDN 18 BABANA CIMPUR KABUPATEN LUWU
(AHLI BAHASA)**

Nama Validator : Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

Pengantar

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpur Kabupaten Luwu*" Oleh Reski Amaliya Sari NIM: 2102050012 Program Studi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai Berikut:

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran TV Box yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah di siapkan.

B. Aspek Kelayakan Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Lugas					
1.	Ketepatan struktur kalimat mewakili pesan dan informasi yang disampaikan				✓
2.	Keefektifan kalimat yang digunakan			✓	
3.	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi				✓
B. Komunikatif					
4.	Memudahkan peserta didik memahami pesan atau informasi dengan baik				✓
5.	Membantu peserta didik untuk berfikir kritis			✓	
C. Kesesuaian dengan kaidah bahasa EYD					
6.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan			✓	
7.	Ketepatan ejaan yang digunakan				✓
D. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon					
8.	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah ubah			✓	
9.	Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah				✓

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas Kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "Cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "Sangat Relevan"

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Tambahkan Aspek Media yang dengan
logis atau interaktif

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 berarti digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Lampiran 8 Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV
BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS IV
SDN 18 BABANA CIMPU KABUPATEN LUWU
(AHLI MEDIA)**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu*" Oleh Reski Amaliya Sari NIM: 2102050012 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

A. Petunjuk

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran TV Box yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah di siapkan.

B. Aspek Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Desain Tampilan Media					
1.	Desain TV Box menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				✓
2.	Tata letak dan warna tampilan mendukung keterbacaan dan menarik perhatian siswa			✓	
3.	Gambar dan ilustrasi dalam TV Box relevan dengan materi bentuk energi			✓	
B. Ketahanan Media					
4.	Media tidak mudah lepas, patah atau hancur saat digunakan				✓
5.	Dapat bertahan lama				✓
6.	TV Box dapat digunakan tanpa kendala teknis di lingkungan sekolah			✓	
C. Kemudahan Penggunaan					
7.	Media TV Box mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran			✓	
8.	Media TV Box memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran			✓	
D. Kesesuaian dengan Pembelajaran					
9.	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bentuk energi			✓	
10.	Media membantu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui aktivitas lagu			✓	
E. Kreativitas dan Inovasi					
11.	Media TV Box menggunakan pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam penyajian materi.			✓	

Ketersediaan Bapak/Ibu memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas Kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "Sangat Relevan"

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini

- Tools tambahan $\checkmark$ / permainan dibuat permanen.
 - Perlu sedikit ulang materi nya agar lebih jelas dapat dibaca jelas.

Penilaian Umum:

- 1. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- 2. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi Besar
- $\checkmark$ 3. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi Kecil
- 4. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Lampiran 9 Lembar Validasi Angket Kepraktisan Siswa

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX
BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA
KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU
KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu*", oleh Reski Amaliya Sari, NIM: 2102050012, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, peneliti mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur validitasnya berdasarkan penilaian dari validator, dengan petunjuk penggunaan sebagai berikut.

Petunjuk

Peneliti mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji kelayakan yang telah disusun melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket mencakup semua aspek yang ingin diukur.				✓
2.	Setiap aspek yang ingin diukur sudah tercakup dalam pernyataan angket.				✓
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh siswa.				✓
4.	Tidak ada kalimat yang membingungkan bagi siswa dalam pernyataan angket.				✓
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran.				✓
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur pengalaman praktikal siswa dalam menggunakan media.				✓
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.			✓	
8.	Format dan tata letak angket memudahkan siswa dalam mengisi.			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Sidak digunakan!

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Januari 2025



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 001

Lampiran 10 Lembar Angket Kepraktisan Siswa

**LEMBAR INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX
BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS IV
SDN 18 BABANA CIMPU KABUPATEN LUWU
(Angket Respon Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu)**

A. Identitas Siswa

Nama : *Akiva Naila -*

B. Pengantar

Kepada Adik-Adik kelas IV yang peneliti banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-Adik untuk mengisi angket ini mengenai media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu yang telah dibuat. Atas partisipasi Adik-Adik, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Petunjuk:

1. Adik-Adik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu yang digunakan untuk materi bentuk energi.
2. Pada tabel penilaian, beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Adik-Adik, berdasarkan pengalaman selama mengikuti pembelajaran menggunakan media TV Box berbasis parodi lagu.
3. Penilaian ini tidak akan mempengaruhi nilai di kelas, jadi beri penilaian dengan jujur sesuai dengan apa yang Adik-Adik rasakan saat menggunakan media tersebut.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan TV Box menarik dan mudah saya lihat.				✓
2.	Warna dan gambar di TV Box membuat saya semangat belajar.				✓
3.	Saya mudah memahami penjelasan yang ada di TV Box.				✓
4.	Saya senang belajar menggunakan TV Box.				✓
5.	TV Box membuat saya merasa lebih aktif dalam pelajaran.			✓	✓
6.	Saya menjadi lebih berani berbicara dan menyampaikan pendapat setelah menggunakan media pembelajaran TV Box.				✓
7.	Media pembelajaran TV Box membantu saya lebih memahami materi bentuk energi.				✓
8.	Lagu di TV Box membuat materi bentuk energi menjadi lebih mudah saya ingat				✓
9.	Saya suka lagu tentang energi dan perubahannya yang ada di TV Box.				✓
10.	Materi yang ada di TV Box membantu saya menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.				✓
11.	Saya dapat menggunakan TV Box dengan mudah tanpa bantuan guru.			✓	✓
12.	Setelah menggunakan TV Box, saya lebih mudah menjelaskan materi bentuk energi kepada teman.				✓
13.	Saya merasa lebih percaya diri untuk menceritakan tentang bentuk energi di depan kelas setelah menggunakan TV Box.			✓	
14.	Saya merasa puas belajar tentang bentuk energi menggunakan TV Box dan lagunya.				✓

**LEMBAR INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX
BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS IV
SDN 18 BABANA CIMPUR KABUPATEN LUWU
(Angket Respon Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpur)**

A. Identitas Siswa

Nama : *Akmal*

B. Pengantar

Kepada Adik-Adik kelas IV yang peneliti banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran Adik-Adik untuk mengisi angket ini mengenai media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu yang telah dibuat. Atas partisipasi Adik-Adik, peneliti mengucapkan terima kasih.

C. Petunjuk:

1. Adik-Adik diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu yang digunakan untuk materi bentuk energi.
2. Pada tabel penilaian, beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Adik-Adik, berdasarkan pengalaman selama mengikuti pembelajaran menggunakan media TV Box berbasis parodi lagu.
3. Penilaian ini tidak akan mempengaruhi nilai di kelas, jadi beri penilaian dengan jujur sesuai dengan apa yang Adik-Adik rasakan saat menggunakan media tersebut.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Setuju
- 4 = Sangat Setuju

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tampilan TV Box menarik dan mudah saya lihat.				✓
2.	Warna dan gambar di TV Box membuat saya semangat belajar.				✓
3.	Saya mudah memahami penjelasan yang ada di TV Box.				✓
4.	Saya senang belajar menggunakan TV Box.				✓
5.	TV Box membuat saya merasa lebih aktif dalam pelajaran.			✓	
6.	Saya menjadi lebih berani berbicara dan menyampaikan pendapat setelah menggunakan media pembelajaran TV Box.			✓	
7.	Media pembelajaran TV Box membantu saya lebih memahami materi bentuk energi.				✓
8.	Lagu di TV Box membuat materi bentuk energi menjadi lebih mudah saya ingat				✓
9.	Saya suka lagu tentang energi dan perubahannya yang ada di TV Box.				✓
10.	Materi yang ada di TV Box membantu saya menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.				✓
11.	Saya dapat menggunakan TV Box dengan mudah tanpa bantuan guru.			✓	
12.	Setelah menggunakan TV Box, saya lebih mudah menjelaskan materi bentuk energi kepada teman.			✓	
13.	Saya merasa lebih percaya diri untuk menceritakan tentang bentuk energi di depan kelas setelah menggunakan TV Box.				✓
14.	Saya merasa puas belajar tentang bentuk energi menggunakan TV Box dan lagunya.				✓

Lampiran 11 Lembar Validasi Angket Kepraktisan Guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX
BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA
KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU
KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu*", oleh Reski Amaliya Sari, NIM: 2102050012, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, peneliti mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang telah dikembangkan. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur tingkat validitasnya berdasarkan penilaian dari validator, dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

Peneliti mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, berdasarkan keterangan skala penilaian yang tersedia.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berarti bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Pernyataan dalam angket mencakup semua aspek yang ingin diukur.				✓
2.	Setiap aspek yang ingin diukur sudah tercakup dalam pernyataan angket.				✓
3.	Pernyataan dalam angket jelas dan mudah dipahami oleh guru.				✓
4.	Tidak ada kalimat yang ambigu atau membingungkan dalam pernyataan angket.				✓
5.	Pernyataan dalam angket relevan dengan praktikalitas penggunaan media pembelajaran.				✓
6.	Setiap poin pernyataan mampu mengukur aspek praktikalitas secara menyeluruh.			✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam angket sesuai dengan kemampuan dan konteks guru.			✓	
8.	Format dan tata letak angket memudahkan guru dalam mengisi.				✓

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

~~Pertahankan sesuai arahan!~~

Sisakan digunakan!

Penilaian Umum:

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Januari 2025



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19880326 202012 2 001

Lampiran 12 Lembar Angket Kepraktisan Guru

**ANGKET PENILAIAN GURU TERHADAP PRAKTIKALITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS
STRATEGI PARODI LAGU MATERI BENTUK ENERGI UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA KELAS IV SDN 18
BABANA CIMPU KABUPATEN LUWU**

Nama Guru : Sitti Nurhadia syuaib, S.Pd.

A. Pengantar

Angket ini berisi butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran TV Box Berbasis Strategi Parodi Lagu Materi Bentuk Energi untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu” yang disusun oleh Reski Amaliya Sari (NIM: 2102050012), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, dimohon untuk memberikan respon atau pendapat sesuai petunjuk yang diberikan pada angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran TV Box yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian, Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang tersedia.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian dengan Kurikulum					
1.	Materi bentuk energi dalam media relevan dengan capaian pembelajaran				✓
2.	Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran sesuai dengan materi bentuk energi				✓
B. Keterlibatan Siswa					
3.	Media TV Box mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran				✓
4.	Siswa lebih termotivasi dalam belajar dengan menggunakan media TV Box				✓
5.	Siswa dapat bekerja sama dengan teman sekelas saat menggunakan media Tv			✓	
C. Efektivitas Media					
8.	Media TV Box membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bentuk energi				✓
9.	Media TV Box efektif dalam melatih keterampilan komunikasi siswa				✓
10.	Media TV Box membantu siswa menyampaikan ide dan pendapat mereka secara efektif			✓	
D. Kemudahan Penggunaan					
11.	Media TV Box mudah dioperasikan oleh guru dalam proses pembelajaran				✓
12.	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah dipahami oleh guru				✓
13.	Media TV Box tidak memerlukan keterampilan teknis yang tinggi untuk digunakan				✓
E. Kreativitas dan Inovasi					
14.	Media TV Box merupakan inovasi baru dalam pembelajaran materi bentuk energi				✓
15.	Lagu parodi dalam media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif				✓
F. Penggunaan Jangka Panjang					
16.	Media TV Box dapat bertahan lama dan dapat digunakan secara berulang				✓

Komentar/Saran

Buat bagikan siswa bisa berpartisipasi aktif
semua keseluruhan, agar kesannya nanti
beberapa siswa hanya menonton saja.

Cimpu, April 2025



Sitti Nurhadia syuaib, S.Pd.
NIP. 197001211991122001

Lampiran 13 Validasi Pretest Dan Post Test

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN *PRE-TEST* PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI
BENTUK ENERGI UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI
SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Bungawati, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen *pre-test* serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrumen *pre-test*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrumen *pre-test*

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrumen *pre-test* adalah sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, berdasarkan keterangan skala penilaian yang tersedia.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berarti bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan setiap butir soal			✓	
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal			✓	
3.	Ketepatan soal dengan indikator keterampilan komunikasi		✓		
4.	Butir soal berkaitan dengan materi (Bentuk Energi)				✓
5.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
6.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
8.	Bahasa yang digunakan efektif			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

• Pertanyaan nomor urut 3 dan 4 sesuaikan dengan indikator

Penilaian Umum:

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Februari 2025



Rungawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19931128 202012 2 014

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN *POST-TEST* PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN TV BOX BERBASIS STRATEGI PARODI LAGU MATERI
BENTUK ENERGI UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOMUNIKASI
SISWA KELAS IV SDN 18 BABANA CIMPU KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Bungawati, S.Pd.,M.Pd.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan dari instrumen *post-test* serta mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam instrumen *post-test*. Pendapat, kritik, saran serta penilaian dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrumen *post-test*

B. Petunjuk

Petunjuk yang dapat membantu Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar validasi instrumen *post-test* adalah sebagai berikut :

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, berdasarkan keterangan skala penilaian yang tersedia.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat berarti bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- e. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- f. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- g. Angka 3 berarti "relevan"
- h. Angka 4 berarti "sangat relevan"

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan setiap butir soal			✓	
2.	Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓
3.	Ketepatan soal dengan indikator keterampilan komunikasi			✓	
4.	Butir soal berkaitan dengan materi (Bentuk Energi)				✓
5.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			✓	
6.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
8.	Bahasa yang digunakan efektif			✓	

*Lampiran 14 Soal PreTest***D. Kerjakan soal-soal uraian berikut dengan jawaban yang jelas dan tepat!**

1. Apa yang kamu pikirkan ketika mendengar kata "energi"?
2. Bagaimana kamu menjelaskan energi panas kepada temanmu?
3. Saat Rani menyalakan lampu, lampu menyala dan mengeluarkan cahaya serta panas. Jelaskan perubahan energi apa yang terjadi?
4. Ketika Budi menyalakan kipas angin, kipas berputar dan mengeluarkan angin. Jelaskan perubahan energi apa yang terjadi?
5. Apa yang terjadi saat kita menggunakan listrik untuk menyalakan blender?
6. Jelaskan tiga contoh perubahan energi yang kamu temui sehari-hari!
7. Tuliskan dua kalimat yang menjelaskan perbedaan antara energi panas dan energi cahaya.
8. Jelaskan perubahan energi apa yang terjadi saat kita memasak menggunakan kompor gas?

Lampiran 15 Soal Posttest

D. Kerjakan soal-soal uraian berikut dengan jawaban yang jelas dan tepat!

1. Apakah yang dimaksud dengan energi?
2. Andi menyalakan mobil mainan bertenaga baterai, lalu mobil bergerak. Jelaskan perubahan energi yang terjadi dari baterai sampai mobil bergerak!
3. Jelaskan 3 jenis energi yang kamu dengar dari lagu parodi tentang perubahan energi!
4. Jelaskan apa yang kamu pahami tentang hukum kekekalan energi setelah mendengarkan penjelasan guru?
5. Hukum kekekalan energi menyebutkan bahwa energi tidak bisa diciptakan atau dihancurkan, hanya bisa berubah bentuk. Berikan satu contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari!
6. Ketika lampu dinyalakan, energi listrik berubah menjadi bentuk lain. Jelaskan secara rinci proses perubahan energi yang terjadi!
7. Jelaskan apa yang dimaksud dengan transformasi energi?
8. Saat kayu dibakar, energi di dalamnya berubah. Jelaskan proses perubahan energi yang terjadi tersebut!

Lampiran 16 Rubrik Penilaian Soal Pre Test Dan Post Test

**RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA
SOAL PRE TEST**

Indikator	Soal ke-	Kriteria penilaian	Skor
Mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif	1	Ide sangat jelas, runtut, dan mudah dimengerti	4
		Ide cukup jelas, namun masih perlu diperjelas atau disusun lebih runtut	3
		Ide kurang jelas dan tidak runtut	2
		Ide tidak jelas atau tidak sesuai dengan soal	1
	2	Penjelasan mudah dimengerti, lengkap, dan sesuai dengan soal	4
		Penjelasan cukup baik, meskipun kurang lengkap	3
		Penjelasan kurang tepat atau terlalu singkat	2
		Penjelasan tidak sesuai dengan soal	1
Menyimak dengan efektif	3	Memahami soal dengan baik, menjawab tepat dan lengkap	4
		Jawaban cukup tepat, tapi kurang lengkap	3
		Jawaban tidak lengkap atau tidak tepat	2
		Jawaban tidak sesuai dengan soal	1
	4	Menjelaskan dengan baik dan sesuai tentang perubahan energi	4
		Menjelaskan cukup baik, tapi ada bagian yang kurang jelas	3
		Penjelasan kurang tepat atau terlalu pendek	2
		Tidak bisa menjelaskan perubahan energi atau jawabannya salah	1
Menyampaikan informasi dengan baik	5	jawaban disampaikan dengan jelas, runtut, dan mudah dimengerti	4
		Jawaban cukup jelas, meskipun kurang lengkap	3
		Jawaban kurang jelas	2
		Jawabannya membingungkan atau salah	1
	6	Menjelaskan 3 contoh yang sesuai	4
		Menjelaskan 2 contoh yang cukup sesuai	3
		Hanya menjelaskan 1 contoh	2
		Tidak menjelaskan contoh sama sekali	1
Menggunakan bahasa yang baik dan efektif	7	Kalimatnya jelas, pilihan kata baik, dan mudah dimengerti	4
		Kalimat cukup jelas	3
		Kalimat tidak efektif, atau pilihan kata yang kurang tepat	2
		Bahasa tidak sesuai atau sulit dipahami	1
	8	Menjelaskan dengan bahasa yang tepat dan mudah dimengerti	4
		Penjelasan cukup baik, tapi ada kata yang kurang pas	3
		Penjelasan kurang jelas atau membingungkan	2
		Penjelasan tidak sesuai atau sangat sulit dipahami	1

RUBRIK PENILAIAN POST TEST

Indikator	Soal Ke-	Kriteria Penilaian	Skor
Mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif	1	Jawaban sangat jelas, runtut, dan mudah dipahami	4
		Jawaban cukup jelas, namun masih perlu diperjelas atau disusun lebih runtut	3
		Jawaban kurang jelas dan tidak runtut	2
		Jawaban tidak jelas atau tidak nyambung dengan soal	1
	2	Penjelasan mudah dimengerti, lengkap, dan sesuai dengan soal	4
		Penjelasan cukup baik, tapi ada bagian yang kurang lengkap	3
		Penjelasan kurang tepat atau terlalu singkat	2
		Penjelasan tidak sesuai dengan soal	1
Menyimak dengan efektif	3	Menjelaskan 3 jenis energi dengan benar dan lengkap	4
		Menjelaskan 2 jenis energi yang sesuai, penjelasan cukup jelas	3
		Menjelaskan hanya 1 jenis energi atau penjelasan kurang tepat	2
		Tidak bisa menjelaskan jenis energi sama sekali	1
	4	Penjelasan sangat jelas dan sesuai dengan penjelasan guru	4
		Penjelasan cukup baik, tapi ada bagian yang kurang jelas	3
		Penjelasan kurang tepat atau terlalu pendek	2
		Tidak bisa menjelaskan hukum kekekalan energi	1
Menyampaikan informasi dengan baik	5	Contoh sesuai dan dijelaskan dengan jelas	4
		Contoh sesuai, tapi penjelasannya kurang rinci	3
		Contoh kurang tepat dan penjelasannya tidak tepat	2
		Contoh tidak sesuai atau tidak dijelaskan	1
	6	Menjelaskan proses perubahan energi dengan jelas dan rinci	4
		Menjelaskan proses perubahan energi dengan baik, tapi kurang rinci	3
		Menjelaskan sebagian proses perubahan energi, namun tidak rinci	2
		Tidak menjelaskan proses perubahan energi yang benar	1
Menggunakan bahasa yang baik dan efektif	7	Kalimatnya jelas, pilihan kata baik, dan mudah dimengerti	4
		Kalimat cukup jelas, meskipun ada bagian yang membingungkan	3
		Kalimat tidak efektif, atau banyak kata kurang tepat	2
		Bahasa tidak sesuai atau sulit dipahami	1
	8	Menjelaskan dengan bahasa yang tepat dan mudah dimengerti	4
		Penjelasan cukup baik, tapi ada kata yang kurang pas	3
		Penjelasan kurang jelas atau membingungkan	2
		Penjelasan tidak sesuai atau sangat sulit dipahami	1

Lampiran 17 Jawaban Pretest Posttest Siswa

[illegible]

No. _____

Date: _____

	☐	Riska amelia
B	☐	1. energi Panas 1
	☐	2. Panas ke berolahraga 1
	☐	3. Lampu jadi teran 1
	☐	4. Kipas Ber Berubah jadi gerak 2
	☐	5. Listrik Menhasilkan ke bunyi 2
	☐	6. tv
	☐	hp
	☐	7. Panas adalah saat di bawah matahari
	☐	Cahaya ke teran 2
	☐	8. kompor menyala karna tabung gas 1
	☐	
	☐	
	☐	
A	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
	☐	
C	☐	
	☐	
A	☐	

No. _____

Date: _____

- ☐ ARUL AMIRULLAH
- ☐ 1. Energi adalah tenaga yang ada di tubuh kita 3
- ☐ 2. mobil & mobilan berjalan karena adanya energi kimia berubah menjadi rak. 3
- ☐ 3. cahaya, bunyi, gerak cahaya merupakan lampu yang dinyalakan saat malam hari/bunyi merupakan sumber suara yang keluar pada benda yang di pukul. ~~gerak~~/sedangkan gerak merupakan meja yang di geser 4
- ☐ 4. energi tidak dapat di ~~ben~~ musnahkan atau di Hilangkan tetapi adanya kekuatan 3
- ☐ 5. gerak. misalnya energi listrik menjadi gerak pada kipas ~~angin~~ angin 3
- ☐ 6. ketika kita mencolok lampu ke sumber listrik atau colokan maka Energi akan Pinda ke colokan yang di colok maka lampu akan menyala 4
- ☐ 7. ~~Peru~~ Perubahan energi dari satu bentuk ke bentuk lainnya 4

SiDU

No. UMMU MUTIA $\frac{1}{1}$

Date : _____

1. Energi adalah kemampuan kerja atau usaha
3

2. Energi dari baterai membuat mobilnya bergerak 2

3. - Energi Panas adalah saat kita berkeringat
- Energi kimia 4
- Energi bunyi adalah bunyi bel sekolah yang
saya dengar

4. hukum kekekalan Energi artinya Energi tidak bisa di mus-
nahkan atau hilang 4

5. blender yang dinyalakan 4 3

6. saat menyalakan lampu saklar Energi listrik -
berubah menjadi cahaya dan Panas. 4

7. transformasi adalah energi berubah energi -
bentuk lainnya. 3

8. Saat kayu dibakar Energi kimia berubah me-
jadi api yang Panas dan cahaya. 4



Lampiran 18 Hasil Pretest Siswa

RESPONDEN	1	2	3	4	5	6	7	8
AN	1	2	2	1	2	1	2	1
A	2	3	2	2	3	3	3	2
AA	3	3	2	1	3	1	2	2
AS	4	2	2	1	1	4	2	2
AB	2	3	3	1	2	1	2	2
AA	4	4	3	2	3	1	1	1
AH	1	1	1	2	1	1	1	1
B	2	3	2	2	2	1	2	1
GII	4	4	3	4	2	1	1	1
IAJ	2	3	1	1	1	4	2	2
I	1	2	2	3	1	1	1	1
JF	2	3	3	4	3	4	3	1
KAI	2	3	4	3	3	1	2	3
KS	2	1	1	1	1	1	1	1
MZG	2	3	3	3	1	1	1	2
MI	2	2	1	2	3	1	2	1
MAR	3	3	3	3	3	1	4	2
N	4	3	1	2	3	1	2	2
NS	2	3	2	1	1	1	2	1
NF	2	4	4	4	4	1	4	4
RA	2	1	1	2	2	1	2	1
RI	1	1	1	1	1	1	1	1
SM	3	3	4	3	3	1	2	3
S	1	3	3	4	3	4	3	1
UM	2	2	1	3	3	1	3	3
WS	2	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah	58	66	56	57	56	40	52	43
SKOR	55,77	63,46	53,85	54,81	53,85	38,46	50,00	41,35
Ind. 1	59,62							
Indi. 2	54,33							
Ind. 3	46,15							
Ind.4	45,67							

Lampiran 19 Hasil Post Test Siswa

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8
AN	2	2	3	3	3	4	3	3
A	4	3	4	4	3	3	4	3
AA	3	3	4	3	3	4	4	3
AS	3	3	4	4	1	4	4	4
AB	3	2	4	3	1	1	2	2
AA	3	3	4	4	4	4	4	3
AH	4	4	2	1	3	3	2	1
B	4	2	4	4	1	1	4	2
GII	4	4	4	1	4	3	4	3
IAJ	3	2	4	2	1	4	4	4
I	4	3	3	3	4	3	3	3
JF	4	3	4	4	2	2	4	3
KAI	3	3	4	4	4	4	3	4
KS	4	1	4	4	4	1	2	2
MZG	4	2	4	2	2	3	4	3
MI	4	3	4	4	4	3	3	3
MAR	2	2	4	3	2	2	3	2
N	4	4	4	4	4	4	3	3
NS	4	3	4	3	4	3	4	3
NF	4	4	4	4	4	4	4	4
RA	3	3	4	3	4	3	2	2
RI	4	1	4	3	3	2	3	2
SM	4	4	4	4	3	4	4	4
S	4	3	4	4	2	3	4	3
UM	3	2	4	4	3	4	3	4
WS	4	1	4	1	1	3	3	3
jumlah	92	70	100	83	74	79	87	76
skor	88,46	67,31	96,15	79,81	71,15	75,96	83,65	73,08
ind. 1	77,88							
Ind.2	87,98							
Ind.3	73,56							
Ind. 4	78,37							

Nilai N Gain

Pos-Pre	100-Pre	N Gain
18,27	40,38	0,45
33,65	45,67	0,74
27,40	53,85	0,51
32,69	54,33	0,60

Lampiran 20 Surat Selesai Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 18 BABANA CIMPU
ALAMAT: JLN. ANDI PANGERANG DESA CIMPU UTARA KEC. SULI
KAB. LUWU

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

43/Disdik/SD 18 .BBC/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sulaeha, S.Pd
NIP : 19660302 1990012002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 18 Babana Cimpu

Menerangkan bahwa:

Nama : Reski Amaliya Sari
NIM : 2102050012
Asal Perguruan Tinggi : IAIN Palopo
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melakukan penelitian di SDN 18 Babana Cimpu mulai tanggal 17 Februari 2025 s/d 17 Mei 2025 untuk mendapatkan informasi yang bertujuan untuk menyusun skripsi dengan judul “pengembangan media pembelajaran TV box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi untuk melatih keterampilan komunikasi siswa kelas IV SDN 18 Babana Cimpu Kabupaten Luwu”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cimpu, 17 Mei 2025

Kepala Sekolah

Sulaeha, S.Pd.
NIP. 19660302 1990012002

Lampiran 21 Dokumentasi

Analisis kebutuhan : Wawancara Guru dan Siswa



Tahap Desain : Mempersiapkan bahan media TV Box



Pemberian soal *pretest*



Tahap Implementasi: Uji Coba produk



Uji praktikalitas



Tahap Evaluasi: Pemberian soal *postest*



Foto bersama siswa kelas IV dan wali kelas IV



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Reski Amaliya Sari lahir di Cimpu, 27 November 2003.

Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Usman Tahir dan Ibu Fatmawati.

Saat ini peneliti bertempat tinggal di Tirowali desa Cimpu Utara, Kec. Suli, Kab. Luwu, Prov. Sulawesi

Selatan. Adapun pendidikan yang telah ditempuh oleh

Peneliti yaitu dimulai dari pendidikan tingkat SD tepatnya di SDN 18 Babana Cimpu, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan ditingkat SMP, tepatnya di SMPN 3 Belopa. Selanjutnya menempuh pendidikan SMA di SMAN 1 Luwu dan dinyatakan lulus pada tahun 2021. Kemudian peneliti menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di kampus Institut Agama Islam Negeri Palopo. Peneliti pernah bergabung dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (HMPS PGMI) sebagai anggota di bidang keagamaan. Pada periode 2023-2024. dan menjadi kordinator dibidang inventaris dan kesekretariatan priode 2024-2025