



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

Reski Amaliya Sari^{1*}, Baderiah², Arwan Wiratman³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Institut Agama Islam Negeri Palopo

*Email: : 2102518452@iainpalopo.ac.id, baderiah@iainpalopo.ac.id, arwan.wiratman@iainpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3284>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan 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. Tujuan penelitian meliputi: (1) menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran TV Box berbasis parodi lagu; (2) merancang dan mengembangkan media tersebut; (3) menguji kevalidan media dari aspek materi, media, dan bahasa; (4) menilai kepraktisan media berdasarkan respons 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 tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV dan satu guru wali kelas di SDN 18 Babana Cimpu. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes, serta dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, mengalami kesulitan memahami materi, dan lebih tertarik belajar melalui lagu. Validasi media memperoleh skor dari ahli media sebesar 81,81%, ahli materi 81,25%, dan ahli bahasa 86,11%, yang semuanya masuk kategori sangat valid. Kepraktisan media dinilai sangat praktis oleh guru (84,37%) dan siswa (95%). Uji efektivitas menunjukkan nilai N-gain pada setiap indikator berada pada rentang 0,45–0,74 (kategori sedang hingga tinggi). Dengan demikian, media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu efektif meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada materi bentuk energi.

Kata Kunci: Pengembangan Media, TV Box, Parodi Lagu, Bentuk Energi, Keterampilan Komunikasi.

1. PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia dianugerahi kelebihan yang membedakannya dari makhluk lain, yaitu kemampuan berbicara. Kemampuan ini merupakan wujud karunia Allah Swt. yang sangat besar karena melalui berbicara, manusia dapat menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi. Dalam perspektif Islam, kemampuan komunikasi adalah potensi bawaan yang diberikan langsung oleh Allah sejak manusia diciptakan. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Ar-Rahman ayat 4, "Dia mengajarnya pandai berbicara." 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 sarana penting dalam menyampaikan pesan, informasi, serta menjalani interaksi sosial. Selain itu, ayat ini menegaskan bahwa berbicara bukan hanya kemampuan biasa, tetapi merupakan anugerah yang patut disyukuri dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Sebagai bentuk rasa syukur atas karunia tersebut, keterampilan ini perlu dijaga, dilatih, dan dikembangkan. Pendidikan menjadi sarana utama dalam pengembangan kemampuan tersebut.



Sekolah berperan penting dalam melatih keterampilan komunikasi siswa sejak dini. Menurut Munawir (dalam Nurdin, 2020:164), sekolah merupakan instrumen penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Hal ini sangat relevan di jenjang pendidikan dasar, karena pada tahap ini siswa mulai membentuk pola pikir, sikap, dan keterampilan dasar yang akan memengaruhi masa depan mereka (Alisnaini et al., 2022:387). Pendidikan dasar merupakan upaya terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang mendukung pengembangan potensi siswa secara optimal. Saat ini, pendidikan dasar di Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Salah satu mata pelajaran yang menekankan keterampilan komunikasi adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), hasil integrasi dari IPA dan IPS. Kurikulum ini berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk keterampilan komunikasi sebagai salah satu aspek utamanya (Sulhelayanti et al., 2023).

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan untuk menyampaikan ide, gagasan, atau informasi kepada orang lain secara efektif. Serly Marpaung et al. (2022:13204) menyatakan bahwa keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan berbicara, tetapi juga mencerminkan cara seseorang mengekspresikan pikirannya dengan baik. Bagi siswa sekolah dasar, keterampilan komunikasi memegang peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran. Melalui komunikasi yang baik, siswa dapat memahami materi pelajaran, mengungkapkan pendapat, berdiskusi dengan teman, dan menjelaskan kembali apa yang mereka pahami kepada guru.

Menurut Erica Meilia Safitri et al. (2022:2654), keterampilan komunikasi terdiri dari beberapa komponen, seperti perilaku, kemahiran berbahasa Indonesia, serta kemampuan berbicara dan mempresentasikan. Kemampuan ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks akademik, tetapi juga dalam membentuk hubungan sosial yang sehat. Siswa yang mampu berkomunikasi dengan jelas dan percaya diri cenderung lebih aktif dalam berinteraksi dan menyampaikan ide-idenya di lingkungan sekolah. Namun demikian, tantangan dalam melatih keterampilan komunikasi juga semakin kompleks. Siswa kelas IV SD saat ini hidup di tengah arus perkembangan teknologi dan media sosial yang pesat. Mereka terbiasa dengan komunikasi singkat dan informal melalui platform digital, namun kurang terlatih dalam berbicara secara langsung dan formal. Perbedaan ini menyebabkan kesenjangan antara kemampuan teknologi dan keterampilan komunikasi lisan. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan komunikasi sejak dini agar siswa siap menghadapi tantangan sosial dan akademik di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis pada 5 April 2024 di kelas IV SDN 18 Babana Cimpu, ditemukan bahwa mayoritas siswa memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam berbicara di depan umum. Mereka kesulitan mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan guru, atau menyampaikan ide secara lisan. Banyak dari mereka lebih nyaman menggunakan bahasa daerah (Bugis) daripada bahasa Indonesia, dan sering kali hanya membaca teks dari buku tanpa memahami maknanya secara mendalam. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran seperti TV Box merupakan alat bantu visual berbasis 3D yang menyerupai televisi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Teori konstruktivisme (dalam Lilis et al., 2024:84) menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Selain pemilihan media, strategi pembelajaran yang digunakan juga berpengaruh besar terhadap minat dan efektivitas belajar siswa.

Parodi lagu adalah salah satu strategi yang berkembang saat ini yang dapat menarik perhatian siswa. Strategi yang dimana penyampaian menyampaikan materi pelajaran dilakukan melalui lirik lagu yang diubah agar sesuai dengan topik pembelajaran. Strategi ini terbukti mampu menarik perhatian siswa, membuat materi lebih mudah diingat, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Dian, 2022:6). Lagu-lagu yang digunakan bisa diambil dari lagu populer maupun tradisional, disesuaikan dengan minat siswa dan konteks pembelajaran.

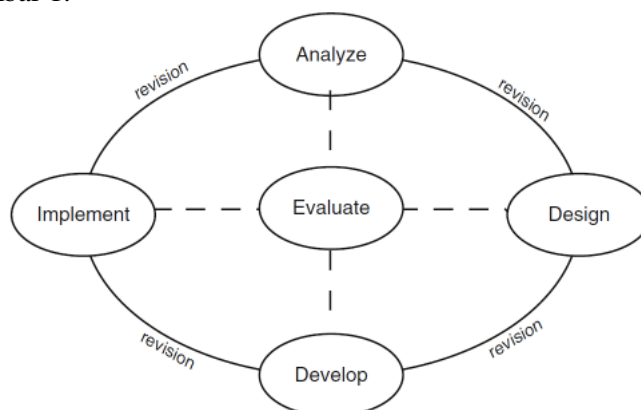
Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu untuk menyampaikan materi bentuk energi pada siswa kelas IV di SDN



18 Babana Cimpu. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan lirik lagu edukatif sebagai alat bantu untuk melatih keterampilan komunikasi siswa secara kreatif dan interaktif. Diharapkan, melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep energi secara lebih menyenangkan, tetapi juga mampu mengungkapkan pendapat dan pemahamannya dengan lebih percaya diri.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau lebih dikenal dengan istilah R&D. Penelitian ini menggunakan model Penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan antara lain: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Desain pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Model pengembangan ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN 18 Babana Cimpu Kecamatan Suli, Kabupaten Luwu dengan subjek sebanyak 26 siswa kelas IV yang terdiri dari 16 perempuan dan 10 laki-laki. 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. Data kuantitatif didapat dengan adanya perolehan penilaian angket serta tes yang telah dijawab oleh responden. Sedangkan, data kualitatif didapat dari adanya masukan atau saran yang diperoleh dari para ahli media, materi dan bahasa. Untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut;

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

Skor penilaian masing-masing validasi ahli dicari rata-rata guna menentukan kevalidan media pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria kevalidan

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

Sumber: Nilam Permatasari Munir (2018:167)

Data respon guru dan siswa tentang media yang digunakan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada peserta didik. Skor penilaian yang digunakan yaitu : 1= Tidak praktis, 2 = Cukup prktis, 3 = praktis, 4 = Sangat praktis. Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan



persentase nilai tanggapan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel kriteria respon/tanggapan yang digunakan seperti pada table 2

Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Praktikalitas

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

Sumber: Riduwan (2005:89)

Nilai efektifitas media pembelajaran dalam melatih keterampilan komunikasi 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 3

Tabel 3 Kriteria N-Gain

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

Tabel 4 Kategori perolehan Efektifitas N-Gain (%)

Skala Kelayakan	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Moh Irma Sukarelawa et al (2024:11)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis kebutuhan media pembelajaran TV Box bebrbasi strategi parodi lagu

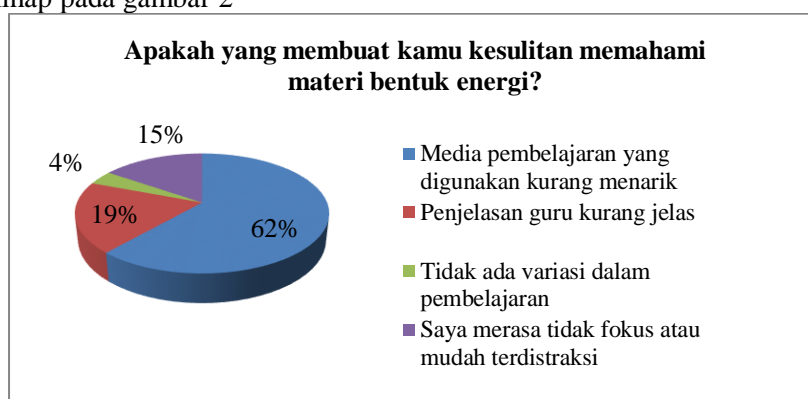
Pada tahap analisis kebutuhan terdapat beberapa tahapan yang peneliti lakukan. Tahapan ini mengikuti teori teori Januszewski dan Molenda di mana tahapan tersebut lebih lanjut dijelaskan oleh Cahyadi bahwa tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis siswa, analisis fakta,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

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. Ibu Nurhadia mengungkapkan 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. Sesekali, metode demonstrasi digunakan jika materi memungkinkan untuk dipraktikkan langsung Berdasarkan



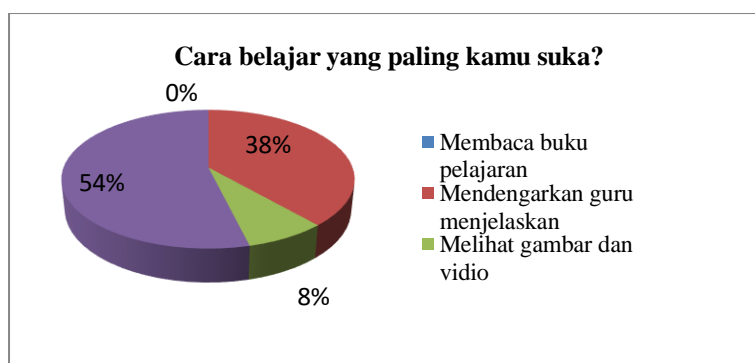
hal tersebut dapat dilihat bahwa metode-metode tersebut belum efektif dalam menarik perhatian siswa dan mendorong mereka mengemukakan pendapat. Media pembelajaran yang digunakan seperti poster yang berukuran kecil sulit dilihat oleh siswa di bagian belakang kelas, sedangkan metode demonstrasi tidak dapat 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.

Untuk memperkuat data, peneliti juga menyebarkan angket pilihan ganda kepada siswa. Tujuan dari angket ini adalah untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai karakteristik siswa, kesulitan yang mereka alami, serta bentuk media pembelajaran yang mereka butuhkan. Hasilnya menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kesulitan memahami materi bentuk energi karena beberapa faktor, dengan faktor yang paling dominan adalah media pembelajaran yang kurang menarik. Hasil angket dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 Hasil olah angket Kesulitan Memahami materi

Dari hasil pengolahan data pada Gambar 2, terlihat 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. Untuk mengetahui preferensi belajar siswa, peneliti menyajikan data pada Gambar 3

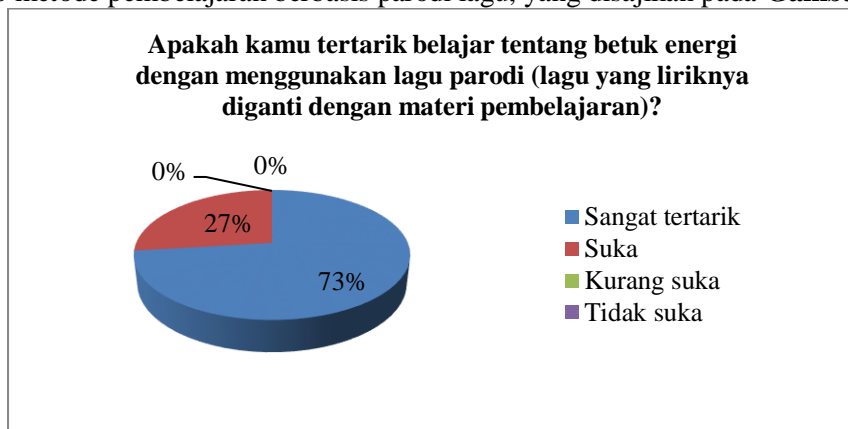


Gambar 3 Hasil olah angket cara belajar yang mereka sukai

Dari hasil angket pada Gambar 3, diketahui bahwa sebanyak 38% atau 10 siswa lebih suka belajar dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru. Sebanyak 8% atau 2 siswa lebih memilih belajar dengan melihat gambar dan video, sementara 54% atau 14 siswa lebih menyukai metode belajar melalui bernyanyi dan mendengarkan lagu. Menariknya tidak ada siswa yang memilih metode belajar dengan membaca buku pelajaran. Berdasarkan temuan ini, peneliti menggali lebih lanjut minat



siswa terhadap metode pembelajaran berbasis parodi lagu, yang disajikan pada **Gambar 4**



Gambar 4 Hasil olah angket Ketertarikan siswa dengan pembelajaran menggunakan parodi

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.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu. Fokus pengembangan media ini berada pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada topik **perubahan bentuk energi**. Materi ini dirancang untuk disampaikan dalam lima jam pelajaran (JP), yang dibagi ke dalam 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. Capaian pembelajaran pada topik ini adalah siswa 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). Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai yaitu (a) Peserta didik mampu konsep kekekalan energi. (b) Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan bentuk energi di sekitarnya berdasarkan pengamatan. Alur Tujuan Pembelajaran (a) Mengidentifikasi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari. (b) Menjelaskan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari

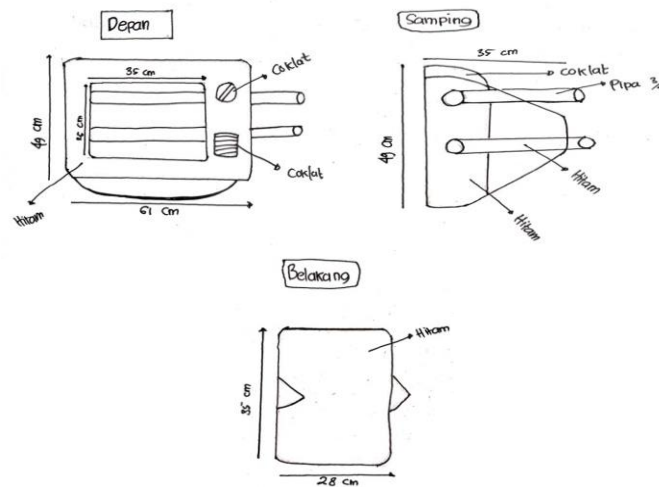
Desain media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu materi bentuk energi

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 siswa. Proses pembuatan media pembelajaran ini melibatkan dua tahapan utama yaitu tahapan pembuatan desain materi dan desain fisik TV Box. Desain materi dikembangkan 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. Desain







karangka TV Box dapat dilihat pada gambar 5











Gambar 5 Desain Karangka TV

Materi yang telah dicetak kemudian digulung dan dipasang pada pipa di dalam TV Box, menyerupai mekanisme pemutar film klasik. Total terdapat 14 slide materi dalam satu perangkat, yang dapat digerakkan secara manual. Media ini dirancang agar penggunaannya mudah dan menyenangkan bagi siswa. Berikut adalah tabel prototipe media pembelajaran TV Box beserta fitur-fitur yang dimilikinya.

Tabel 5 Prototipe Media Pembelajaran

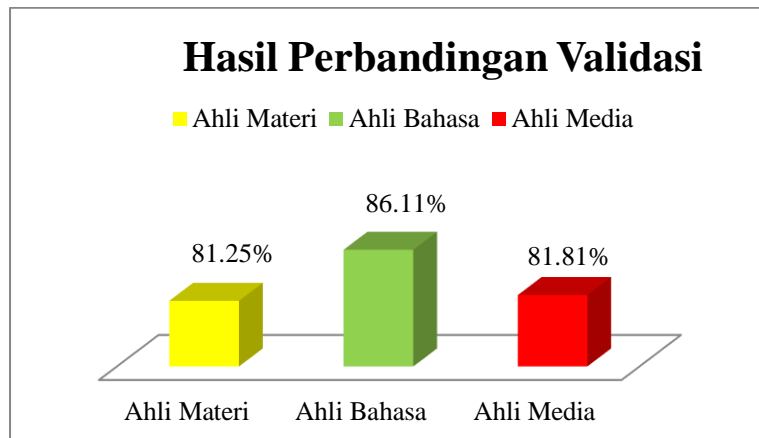
Tampilan TV Box	
 <p>Desain tombol dan <i>speaker</i> pada TV Box yang menyerupai fitur asli pada televisi asli</p>	 <p>Terdapat dua pipa di sisi kanan TV Box yang berfungsi untuk menggerakkan materi pembelajaran</p>
 <p>Bagian belakang TV Box dapat dibuka sebagai ruang untuk memasukan <i>speaker</i></p>	 <p>Tampilan judul materi</p>



 <p>Tampilan Tujuan pembelajaran</p>	 <p>Pertanyaan pemantik</p>
 <p>Desain tampilan materi yang membahas berbagai jenis energi</p>	 <p>Tampilan praktikum sederhana</p>
 <p>Tampilan desain teks dan QR Code parodi lagu</p>	 <p>Tampilan desain permainan <i>Truth or Dare</i> dan QR Code berisi aturan bermain.</p>
 <p>Tampilan desain materi contoh transformasi energi</p>	 <p>Kesimpulan Materi Daftar Pustaka</p>

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

Setelah produknya selesai dikembangkan 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. 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. Hasil validasi oleh ketiga validator dirangkum dan disajikan pada **Grafik 1**



Grafik 1 Hasil Perbandingan Validasi ahli materi, bahasa dan media

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. Meskipun begitu, masing-masing validator tetap memberikan saran revisi agar media menjadi lebih optimal sebelum diimplementasikan. Berikut adalah rincian saran dari masing-masing validator:

Tabel 6 Revisi dan saran dari ahli materi, bahasa dan media

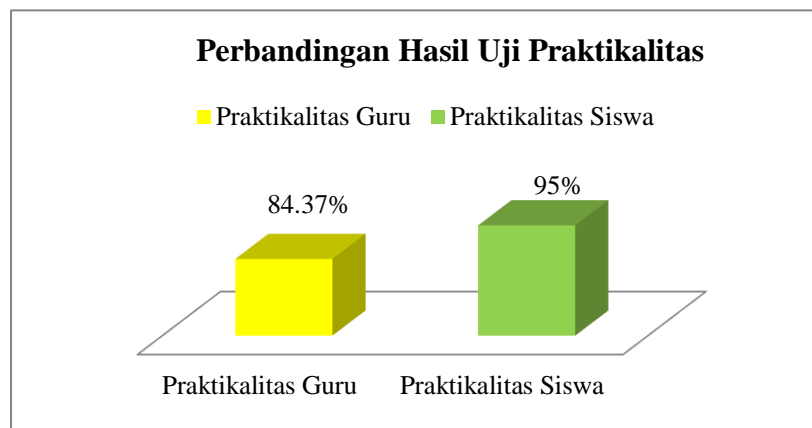
Nama Validator	Ahli	Saran Revisi
Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Materi	1. Terdapat kesalahan penulisan pada judul materi 2. Tujuan pembelajaran pertama belum sepenuhnya menggambarkan tujuan pembelajaran yang baik, karena masih terdapat beberapa komponen yang belum terpenuhi 3. Konsistem dalam menampilkan contoh dan jumlah perubahan bentuk energi 4. Tambahkan <i>slide</i> yang dapat menstimulus pemahaman peserta siswa 5. Tambahkan <i>slide</i> tantangan 6. Tambahkan <i>slide</i> kesimpulan dan daftar pustaka
Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.	Bahasa	Masih terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki oleh peneliti seperti perbaikan pada beberapa kalimat yang kurang efektif dan memiliki makna ganda.
Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Media	1. <i>Tools</i> atau kotak yang digunakan untuk permainan <i>trut or dare</i> dibuat permanen dengan menggunakan <i>tripleks</i> . 2. Materi yang ada dalam TV Box perlu di cetak ulang karena ada beberapa <i>slide</i> tidak terbaca dengan jelas

Setelah dilakukan validasi dan menyelesaikan revisi sesuai saran dari para validator media dapat di uji cobakan.



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

Setelah media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Uji coba ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 18 Babana Cimpu dengan melibatkan 26 peserta didik. Pada tahap uji coba, peran peneliti sangat penting untuk memastikan bahwa media digunakan sesuai dengan aturan penggunaan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setelah penerapan media, angket praktikalitas disebarakan kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media. Hasil dari angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan lebih lanjut. Hasil perbandingan uji praktikalitas media pembelajaran TV Box untuk siswa dan guru dapat dilihat pada grafik 2

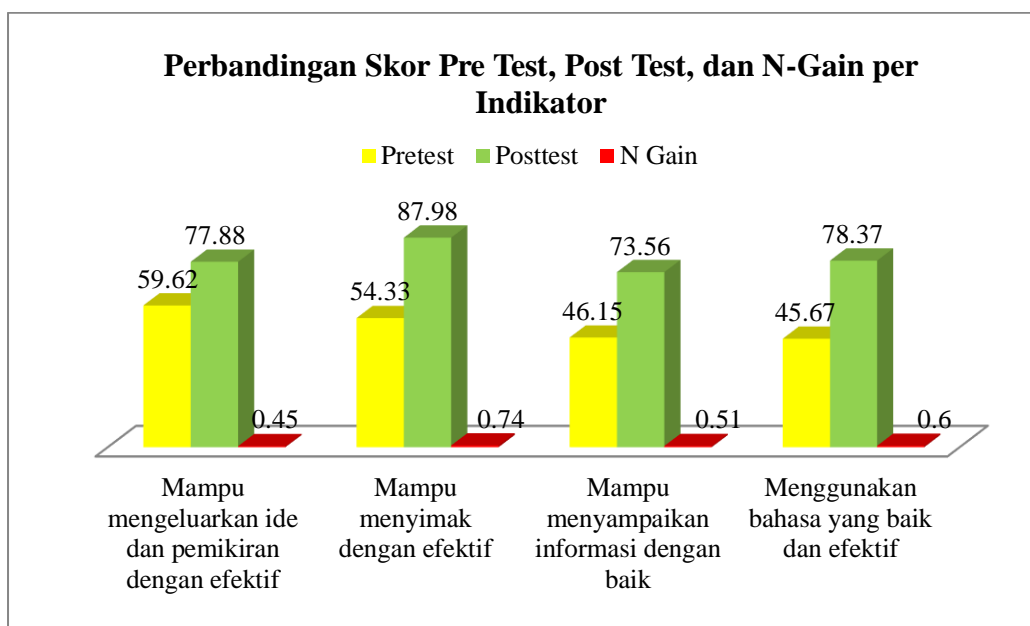


Grafik 2 Perbandingan Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa dan Guru

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh siswa dan guru di kelas IV SDN 18 Babana Cimpu terhadap media pembelajaran TV Box berbasis strategi parodi lagu mendapatkan respon positif. Nilai kepraktisan termasuk dalam kategori sangat praktis, dengan persentase 95% dari siswa dan 84,37 % dari guru. Selain itu, guru juga memberikan komentar agar pelaksanaan pembelajaran lebih mengkondisikan semua siswa untuk terlibat aktif, sehingga mereka tidak hanya sekadar menonton saja.

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, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest yang terdiri dari delapan soal, dengan fokus pada empat indikator keterampilan komunikasi: mengeluarkan ide, menyimak secara efektif, menyampaikan informasi, dan menggunakan bahasa yang baik. Diagram berikut menyajikan perbandingan skor *pretest*, *posttest*, dan nilai N-Gain per indikator keterampilan komunikasi siswa.



Grafik 3 Perbandingan Skor Pre Test, Post Test, dan N-Gain per Indikator

Grafik ini menunjukkan 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 tinggi, 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.

Pembahasan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta karakteristik siswa dan guru guna memastikan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kondisi riil di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SDN 18 Babana Cimpu cenderung pasif, kurang percaya diri, dan mudah merasa bosan karena metode pembelajaran yang monoton serta minimnya variasi media. Proses analisis ini mengacu pada empat pendekatan utama, yaitu analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Januszewski dan Molenda serta diperjelas kembali oleh Cahyadi (2019:36) sebagai langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif.

Karakteristik siswa yang dominan dengan gaya belajar audio-visual menjadi dasar dalam perancangan media berbasis lagu parodi. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar melalui nyanyian, gambar, dan kegiatan bersama teman. Hal ini sejalan dengan teori gaya belajar Fleming dan Mills (dalam Miftakhuiddina et al., 2022:42) yang mengklasifikasikan gaya belajar menjadi visual, auditori, dan kinestetik. Pendekatan ini juga diperkuat oleh teori kecerdasan majemuk dari Gardner (dalam Dinda, 2023:1109) yang menekankan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan dan preferensi belajar yang berbeda, sehingga pembelajaran perlu disesuaikan agar lebih optimal. Selain karakter siswa, materi pembelajaran juga menjadi fokus dalam analisis. Materi bentuk dan perubahan energi dipilih karena bersifat abstrak dan kontekstual, sehingga menuntut pendekatan konkret melalui media interaktif.

TV Box dikembangkan sebagai media tiga dimensi berbentuk televisi yang dirancang dengan



tampilan menarik dan fitur interaktif, seperti QR Code serta penggerak manual, guna mendukung pembelajaran visual dan kinestetik. Desain visual dalam media ini disusun menggunakan aplikasi Canva untuk mempermudah pemahaman siswa melalui tampilan yang sistematis dan atraktif. Hal ini sesuai dengan pandangan Arsyad (dalam Amelia Putri et al., 2023:3932) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi, memperjelas informasi, serta mengaktifkan berbagai indera dalam proses belajar. QR Code yang terhubung ke lagu parodi edukatif menjadi strategi audio yang efektif dalam membantu siswa memahami dan menyampaikan ulang materi. Strategi ini sejalan dengan pendapat Ramlah (2017:73) bahwa lagu parodi dapat meningkatkan pemahaman siswa karena penyampaiannya lebih menyenangkan dan dekat dengan kehidupan mereka.

Sebagai bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan melatih keberanian siswa dalam berkomunikasi, permainan edukatif *Truth or Dare* ditambahkan ke dalam media. Strategi ini mengadopsi prinsip *game-based learning* yang diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang positif. Meliasari et al. (2025:754) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat menurunkan kecemasan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan unsur lagu, gambar, dan permainan, media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, untuk menilai kelayakan isi, struktur penyampaian, serta desain visual. Proses ini penting untuk menjamin kualitas media yang dikembangkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Sholiha et al. (2022:130), tahap validasi dan revisi merupakan proses yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran guna memastikan produk sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan pengguna. Hasil validasi menunjukkan bahwa media masuk dalam kategori sangat layak, dengan saran perbaikan yang meliputi perumusan ulang tujuan pembelajaran, konsistensi istilah, serta kejelasan tampilan slide yang kemudian dijadikan dasar revisi sebelum media diujicobakan.

Praktikalitas media diuji melalui angket yang dibagikan kepada guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media TV Box berbasis strategi parodi lagu sangat praktis untuk digunakan. Media ini mudah dioperasikan, penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mampu menarik perhatian siswa. Kemudahan penggunaan menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kepraktisan suatu media. Nieveen (dalam Ardy Irawan, 2021:91) menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa serta mendapatkan respon positif dari pengguna. Namun demikian, guru juga memberikan masukan agar pelaksanaan media lebih kondisikan, sehingga seluruh siswa dapat terlibat secara aktif, bukan hanya menjadi penonton. Hal ini menunjukkan pentingnya pengelolaan kelas agar penggunaan media dapat dimaksimalkan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bentuk dan perubahan energi serta peningkatan keterampilan komunikasi setelah penggunaan media. Lagu-lagu parodi yang disisipkan dalam media membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi karena disampaikan secara menarik dan kontekstual. Hal ini didukung oleh pendapat Teni (dalam Gerremy et al., 2023:180) bahwa media audiovisual berbasis musik dapat meningkatkan partisipasi dan keterampilan komunikasi siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, permainan edukatif seperti *Truth or Dare* mendorong siswa untuk lebih berani berbicara dan mengekspresikan pendapat secara lisan di depan kelas. Menurut Hanifah (2024:67), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi sosial dan motivasi siswa karena memberikan ruang aman untuk berekspresi tanpa tekanan.

Peningkatan juga terjadi pada aspek keterampilan menyimak dan menyampaikan ide, baik secara lisan maupun tertulis. Integrasi elemen audio dan visual dalam media mampu meningkatkan fokus dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Syamsuardi (2021:163) mengemukakan bahwa metode *storytelling* yang dipadukan dengan musik instrumental terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa secara signifikan. Suasana belajar yang menyenangkan juga membangun rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide. Hal ini diperkuat oleh pendapat Susurya (2024:68) yang menyatakan bahwa media interaktif dalam suasana belajar



yang kondusif mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian 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 dengan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media ini layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi bentuk energi dan memiliki kemampuan komunikasi yang rendah, yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mayoritas siswa menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur lagu dan visual, sehingga media dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Media ini divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli desain media dengan skor 81,81%, ahli materi 81,25%, dan ahli bahasa 86,11%, yang menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid. Kepraktisan media juga tinggi, dengan persentase kepraktisan menurut guru sebesar 84,37% dan siswa sebesar 95%, yang berarti media mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menarik bagi siswa. Dari aspek efektivitas, media ini mampu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan nilai N-gain pada setiap indikator berada di rentang 0,45–0,74, yang termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media TV Box berbasis strategi parodi lagu efektif dalam membantu siswa memahami materi bentuk energi dan meningkatkan keterampilan komunikasi secara menyeluruh.

5. DAFTAR PUSTAKA

- 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): 180. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/30207/21746>.
- Alisnaini, A. F., F. Syahira, V. Ariyani, S. Syahrial, dan S. Noviyanti. "Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Berbasis Teks Dalam Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022).
- 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>
- Berliana, Dinda, 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>.
- Irawan, Ardy, dan 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 (2021). <https://doi.org/10.33373/pythago>
- Marpaung, Serly, 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).
- Meiliasari, Rosana, 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." *Journal on Education* 5, no. 3 (2025).
- 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).
- 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): 167–78.



- <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>.
- Nurdin K. dan Ahmad Munawir. "Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses pada Pembelajaran Konsep Bunyi di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 2 (2020).
- Rahayu, Dian Rosdiana. *Strategi Jitu Guru Kreatif*. Cetakan pertama. Jakarta: Prenada, 2022.
- 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.
- Riduwan, Belajar Mudah Penelitian (Jakarta: Alfabeta, 2005)
- Safitri, Erica Meilia, Izza Fauziah Maulidina, Nurul Iqdam 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): 2654–63. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2472>.
- Safitri, Erica Meilia, Izza Fauziah Maulidina, Nurul Iqdam 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): 2654–63. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2472>.
- Saodi, Syamsuardi, 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). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1196>
- Sholiha, Sangidatus, 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).
- 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): 67. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.
- Sukarelawa, Moh Irma, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Penerbit Suryacahya, 2024.
- 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): 84–95. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1131>.
- Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023). <http://jonedu.org/index.php/joe>.