



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO KLIP LAGU SAINS PADA MATERI
KEANEKARAGAMAN HAYATI KELAS IV MI MATHLAUL HUDA**

Siti Jamilah, Pebrisa Amrina, Desi Setiyadi

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Institut Daarul Quran Jakarta

Coessponding Author: sitij8560@gmail.com, pebrisaamrina1702@gmail.com,
desisetiyadi12@idaqu.ac.id,

Abstrak:

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan video klip lagu sebagai media pembelajaran materi keanekaragaman hayati kelas IV MI Mathlaul Huda yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE, tahap penelitian terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluacion*, Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Hasil tingkat validitas dari ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, penilaian dari ahli materi sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, dan penilaian dari ahli bahasa sebesar 80% dengan kriteria sangat valid, rata-rata nilai 88% dengan kriteria sangat valid. Hasil praktikalitas media di peroleh dari angket respon siswa sesudah pembelajaran, dari 25 siswa, 17 siswa menyatakan sangat praktis, dan 8 siswa menyatakan praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat di simpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video klip lagu sains pada materi keanekaragaman hayati untuk kelas IV dinyatakan valid, praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci: Media, Video Klip Lagu Sains, Keanekaragaman Hayati dan MI.

Abstract:

This study aimed to produce a valid and practical music video as a learning medium for the topic of biodiversity for fourth-grade students at MI Mathlaul Huda. It was a development study utilizing the ADDIE model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation; questionnaires were used as the data collection instruments. The validity results showed a score of 92% (highly valid) from the media expert, 92% (highly valid) from the subject matter expert, and 80% (highly valid) from the language expert, resulting in an average score of 88% (highly valid). Practicality results were obtained from student response questionnaires administered after the lesson; out of 25 students, 17 rated the medium as "very practical," and 8 rated it as "practical." Based on these findings, it is concluded that the developed science music video—covering biodiversity for fourth-grade students—is valid and practical, and is suitable for use in the Natural and Social Sciences (IPAS) learning process at the Madrasah Ibtidaiyah level.

Keywords: Media, Science Song Video Clips, Biodiversity and MI

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan seluruh potensi diri kita-baik fisik maupun mental supaya bisa hidup sesuai dengan aturan, nilai, dan budaya yang ada di masyarakat (Sadriani et al., 2023). Peran guru sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa, sebab perubahan dan tahapan perkembangan negara tak lepas dari peran pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 ditegaskan bahwa guru merupakan pendidik profesional yang mempunyai tugas utama mendidik. (Mukarromah & Andriana, 2022). Maka dari itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran berkualitas dan menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh, dengan menggunakan strategi pengajaran yang mengombinasikan teknologi. Salah satu langkahnya adalah menyediakan media pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran (Ghazy & Wibowo, 2025).

Media telah menjadi instrumen penting dalam proses pembelajaran (Nurhamidah et al., 2021). Media diperlukan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik (Adel Ritongaia Priscila et al., 2022). Minimnya penggunaan media saat menyampaikan materi dapat menyebabkan peserta didik kesulitan memahami penjelasan guru (Purwowidodo & Zaini, 2023). Seiring pesatnya perkembangan teknologi, guru dituntut kreatif dan mahir menggunakan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami penjelasan gurunya (Fitriyani et al., 2021). Guru juga harus pandai menyesuaikan media yang cocok untuk materi tertentu, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Kurniawan et al., 2024).

Media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran. Media yang baik akan membantu peserta didik mencapai tujuan belajar (Setiyadi et al., 2022). Karena setiap media punya karakteristik, kelebihan, dan kekurangan, maka penggunaannya harus direncanakan secara sistematis (Nada et al., 2025). Media pembelajaran digital melibatkan pemakaian teknologi seperti *software*, komputer, dan internet untuk menyampaikan informasi (Setiyadi & Dasar, 2022). Guru dapat memakai media digital dalam proses belajar mengajar, dan media digital layak menjadi alternatif pembelajaran mandiri baik secara online maupun tatap muka (Rusandi & Yulia, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS di Madrasah Ibtidaiyah berperan penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah peserta didik (Amrina, 2024). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan dapat mengenali berbagai fenomena alam serta memahami hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya (Muhammadiyah & Hamka, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya disajikan secara menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak madrasah ibtidaiyah yang masih berada pada tahap operasional konkret (Waisakanitri et al., 2023).

Salah satu materi IPAS di kelas IV adalah keanekaragaman hayati. Tujuan materi ini adalah supaya peserta didik dapat mengenal berbagai jenis makhluk hidup, memahami manfaatnya, dan menyadari pentingnya pelestarian (Ratnasari et al., 2025). Namun materi

ini memuat banyak konsep dan contoh yang perlu dipahami dan diingat. Jika pembelajaran hanya dilakukan lewat ceramah atau buku teks, peserta didik cenderung kesulitan memahami dan mengingat materi secara optimal (Aryanto et al., 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di MI Mathlaul Huda, pembelajaran IPAS masih didominasi oleh buku paket dan penjelasan lisan. Penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas sehingga proses belajar belum memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Di et al., 2023). Akibatnya, beberapa peserta didik kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan kesulitan mengingat materi yang diajarkan (Rustandi, 2021).

Salah satu alternative media pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut adalah video klip lagu sains (Anam et al., 2026). Media ini menggabungkan elemen visual, audio, animasi, dan lirik yang disesuaikan dengan materi, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Adel Ritongaia Priscila et al., 2022). Lagu dalam bentuk video klip dapat membantu peserta didik mengingat konsep penting melalui irama, lirik, dan tampilan visual yang saling mendukung (Setiyadi et al., 2025). Selain itu, karena peserta didik kelas IV umumnya menyukai musik, gambar, dan aktivitas menyenangkan, oleh karena itu video klip lagu sains sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran (Nada et al., 2025).

Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kualitas agar hasilnya layak digunakan (Amrina, 2021). Oleh karena itu, video klip lagu sains yang dikembangkan perlu divalidasi oleh ahli untuk menilai kelayakan isi materi, penyajian media, serta aspek kebahasaan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Amrina, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menganggap perlu melaksanakan penelitian pengembangan berjudul Pengembangan Media Video Klip Lagu Sains pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas IV MI Mathlaul Huda. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan berdasarkan penilaian ahli, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah (Hasbullah et al., 2022).

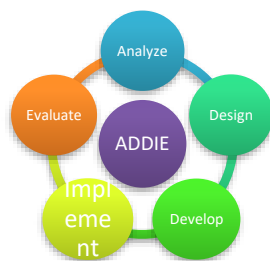
Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu, berbagai penelitian telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual seperti video pembelajaran, video animasi, dan video klip lagu sains dengan tingkat validitas dan kelayakan tinggi. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media audiovisual secara umum atau pada jenjang pendidikan dan materi yang berbeda. Pengembangan media pembelajaran Audio-Visual bermuatan literasi sains menggunakan aplikasi Powtoon tentang materi keanekaragaman hayati memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Masih terbatas penelitian yang mengembangkan video klip lagu sains secara khusus pada materi keanekaragaman hayati untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan video klip lagu sains yang mengintegrasikan materi keanekaragaman hayati dengan lirik lagu edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV MI. Media yang dikembangkan telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas sehingga memiliki kualitas yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran keanekaragaman hayati berbasis Android untuk siswa kelas V sekolah dasar dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif Dani et al., (2025). Selain itu, penelitian ini fokus pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah yang masih jarang dieksplorasi dalam pengembangan media video klip lagu sains.

Berdasarkan latar belakang penelitian, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video klip lagu sains pada materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas IV MI Mathlaul Huda dengan model Addie yang valid dan praktis. Manfaat penelitian dapat menghasilkan media video klip lagu sains khususnya materi keanekaragaman hayati kelas IV, manfaat lainnya video klip lagu sains dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi guru untuk mengembangkan pemahaman peserta didik mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan yang digunakan mengikuti model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap dalam proses pengembangan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi seperti gambar 1 (Branch & Varank, 2009).



Gambar 1. Model ADDIE Teori Robert Maribe Branch

Penelitian dilaksanakan di MI Mathlaul Huda Kampung Tahfidz Teluknaga, Kabupaten Tangerang. Subjek penelitian terdiri atas 25 peserta didik kelas IV MI Mathlaul Huda sebagai subjek uji coba serta satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan satu orang ahli bahasa sebagai validator produk. Tahap analysis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media. Tahap design meliputi penyusunan materi, lirik lagu, storyboard, dan desain video. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan media video klip lagu sains serta memvalidasinya kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementation berupa uji coba penggunaan media kepada peserta didik kelas IV.

Selanjutnya, tahap evaluation dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli dan angket respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa, serta angket respon siswa. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kondisi lapangan, kebutuhan peserta didik, dan temuan dokumen terkait. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validitas bahasa, dan angket respon siswa, data ini dianalisis secara statistik deskriptif untuk menentukan angket respon siswa dalam penerimaan produk oleh responden. Hasil analisis kualitatif dan kuantitatif selanjutnya diintegrasikan untuk mengevaluasi kelayakan serta kepraktisan produk yang dikembangkan melalui angket respon siswa.

Tabel 1. Persentase Skala Validitas

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

Sumber: (Akbar, 2013)

Tabel 3. Persentase Skala Likert Untuk kepraktisan

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

Sumber : (Andini et al., 2023)

Hasil Dan Pembahasan

Tahapan Analisis (*Analyze*)

Peneliti melakukan analisis kebutuhan di MI Mathlaul Huda Telukaga, Tangerang, melalui observasi langsung di sekolah, wawancara dengan guru dan siswa, serta studi dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan rendahnya penggunaan media pembelajaran di sekolah disebabkan oleh keterbatasan jenis media yang dimiliki dan fasilitas sekolah yang kurang memadai. Media pembelajaran yang sering digunakan guru umumnya bersifat konvensional. Pembelajaran konvensional kurang mendapat respons positif dari siswa karena hanya bersifat ceramah sehingga penyampaian materi menjadi kurang mendalam.

Selain itu, penggunaan media oleh guru pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tergolong jarang padahal siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap mata pelajaran ini.



Gambar 2, Tampilan Guru Mengajar Konvensional

Mengingat IPAS bersifat kompleks dan luas, diperlukan media pembelajaran yang memadai agar materi tersampaikan secara tepat. Hasil survei juga menunjukkan bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang memadukan gambar, suara, dan video serta dikemas secara menarik. Dengan demikian, siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, khususnya yang berbasis teknologi, agar tetap konsentrasi dan semangat belajar. Sebagai solusi, direncanakan pengembangan media pembelajaran berbasis video klip untuk materi keanekaragaman hayati pada pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV MI.

Tahap Desain (*Design*)

Langkah awal pada tahap desain adalah menyiapkan perangkat yang diperlukan. Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan meliputi laptop dan *smartphone* Android. Perangkat lunak (*software*) yang dimanfaatkan antara lain Canva, CapCut, dan YouTube. Selanjutnya dikumpulkan aset pendukung berupa gambar, video, dan musik yang relevan dengan materi; gambar diperoleh dari Google dan Canva, sedangkan video serta background bersumber dari YouTube. Sumber materi yang digunakan adalah buku guru, buku siswa, dan sumber internet yang membahas keanekaragaman hayati, berikut alur proses pembuatan video klip lagu sains materi keanekaragaman hayati kelas IV MI Mathlaul Huda,

1. Tahap Canva (Penyusunan Visual)

Pilih dan gabung template, buat proyek di canva, gabungkan beberapa template visual yang diinginkan, lalu sesuaikan teks dan transisinya. Ekspor, unduh proyek akhir dalam format MP4 (minimal 1080p).

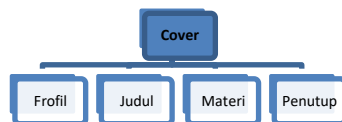
2. Tahap Capcut (pengeditan audio & beat)

Impor video, masukkan video dari canva ke capcut, edit suara & irama, tambahkan musik/audio, sesuai ketukan (beat) lagu dengan gerakan visual, ekspor, simpan video akhir (rasio 16:9 untuk video biasa atau 9:16 untuk video short).

3. Tahap Youtube (unggah & publikasi)

Upload, buka youtube studio, lalu unggah video dari capcut. Lengkapi detail, masukkan judul, deskripsi dan thumbnail. Publikasi & bagikan, atur visibilitas ke publik, lalu tautkan ringkasnya untuk dibagikan. Tahap berikutnya adalah penyusunan *storyboard* media

pembelajaran. *Storyboard* merupakan representasi visual yang menggambarkan urutan pemanfaatan fungsi-fungsi dalam suatu sistem. Diagram *storyboard* materi pembelajaran berbasis video klip lagu sains disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Storyboard video Klip Lagu Sains.

Pada tahap desain peneliti menghasilkan media pembelajaran video klip lagu materi keanekaragaman hayati yang sesuai dengan hasil desain dapat dilihat di link <https://bit.ly/4gwYqDE>. *Background* cover bahan ajar menggunakan design *software* Canva. Ketika pembuatan cover perlu pemilihan model, letak gambar, serta warna mewakili isi cover tersebut. Tantangan bagi peneliti terkait cover yang berisi nama penulis, logo institusi, daftar lirik lagu yang digunakan, serta identitas lembaga yg ada dalam kalimat pada cover seperti Gambar 4 (a-e).



Gambar 4. Tampilan Cover (a), Tampilan Profil (b), Tampilan Judul (c), Tampilan Materi (d), Tampilan Penutup (e).

Gambar 4 (b) merupakan layar pembuka atau profil untuk sebuah video klip edukatif bertema Keanekaragaman Hayati. Pada gambar terlihat papan kayu bertuliskan judul besar Keanekaragaman Hayati dengan keterangan Video Klip Lagu Sains, terdapat nama penyusun atau peneliti, dan dua nama dosen pembimbing berikut gelar akademik. Latar gambar bergaya ilustrasi alam dengan daun hijau, beberapa burung berwarna, dan dua monyet di sudut kiri atas, yang memberi nuansa hutan tropis dan mendukung tema keanekaragaman hayati. Di pojok kanan atas ada tiga logo institusi, menunjukkan afiliasi atau sumber materi. Secara keseluruhan desain menggunakan warna hijau dan coklat

untuk menekankan nuansa alam dan ramah anak, sehingga sesuai sebagai cover profil bahan ajar untuk siswa, berikut ini gambar profil video klip lagu sains.

Gambar 4 (c) berisikan judul dari materi video klip lagu dengan tetap menampilkan logo institusi yang berada di pojok kanan atas gambar, pemberian warna hijau pada gambar dilakukan untuk melambangkan alam, kehidupan, pertumbuhan dan kesuburan, yang cocok dengan tema hayati, teks ditulis menggunakan warna putih memberikan warna kontras membuat teks mudah di baca, berikut gambar Judul video klip sains. Gambar 4 (d) ini tentang materi keanekaragaman hayati dan penyebarannya, yaitu asiatis, peralihan dan australis, gambar ini masih menggunakan warna hijau yang dominan guna memberikan kesan alam dan hutan yang sesuai dengan dengan tema materi pembelajaran, digambar juga terdapat gambar hewan bertema kartun yang sesuai dengan usia anak, pada gambar juga masih memunculkan ikon institusi, berikut gambar tampilan materi.

Gambar 4 (e) merupakan gambar tampilan penutup pada rangkaian video klip lagu sains, terdapat gambar monyet kecil yang bergelantungan , gambar monyet dipakai sekaligus untuk merefleksi setelah pembelajaran berlangsung , pada gambar disertakan kalimat terima kasih sebagai penanda berakhirnya video pembelajaran.berikut tampilan gambar penutup.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap Pengembangan produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Instrumen yang sudah divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Muhammad Fauzan Muttaqin, M.Pd, untuk menilai kelayakan media pembelajaran secara menyeluruh. Penilaian dilakukan melalui dua aspek utama, yaitu aspek kelayakan media dan aspek komunikasi visual. Aspek kelayakan media mencakup efektivitas penggunaan, kemudahan pengelolaan, kemudahan penggunaan, dan daya guna ulang, sedangkan aspek komunikasi visual meliputi pusat perhatian, penyajian gambar, proporsi gambar, kerapian desain, komposisi warna, dan daya tarik visual, mendapatkan persentase 92% dengan kriteria sangat valid.

Instrumen Validasi materi, yang telah divalidasi oleh Ibu Fitriana Siregar, M.Pd, dengan aspek kelayakan isi yang mencakup kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari, kesesuaian materi dengan materi keanekaragaman hayati, keakuratan contoh dan kasus, keakuratan gambar dan ilustrasi, ketepatan bahasa mudah dipahami, kemudahan materi untuk dipahami, kelengkapan materi dan gambar. Aspek kelayakan kontekstual mencakup ketertarikan materi dengan situasi dunia nyata peserta didik, dan gambar yang digunakan sesuai dengan materi. Mendapatkan persentase 80% dengan kriteria valid.

Instrumen validasi bahasa, yang sudah divalidasi oleh Ibu Feny Nida Fitriyani, M.Pd, dengan aspek komunikasi visual menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah menggunakan kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, kalimat yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami, serta irama lirik yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam mengingat isi materi, penyampaian narasi materi

keanekaragaman hayati dapat berlangsung secara lebih runtut dan logis, pemilihan jenis huruf, ukuran teks, dan penempatan teks pada layar dinilai mudah dibaca serta tidak mengganggu tampilan layar video, bahasa yang digunakan dalam video klip tersebut telah mendukung penyampaian materi secara menarik dan menyenangkan, sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada siswa sekolah madrasah. Bahasa yang digunakan dalam video tidak menimbulkan kesalahpahaman bagi peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media video klip lagu sains ini dinyatakan layak digunakan dari segi kebahasaan dalam pembelajaran kelas IV Madrasah ibtidaiah, hasil persentase 92% dengan kriteria sangat valid.

Hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut berdasarkan persentase skala likert mendapatkan hasil rata-rata 88% dengan kriteria sangat valid, berikut tabel persentase penilaian para ahli :

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media, Materi, dan Bahasa

No.	Ahli	Hasil	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	46	92%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	36	80%	Valid
3.	Ahli Bahasa	46	92%	Sangat Valid
Jumlah		128	264%	
Rata-rata			88%	Sangat Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil penilaian validitas media pembelajaran telah memenuhi kriteria “sangat Valid”, penilaian ahli materi telah memenuhi kriteria “valid”, dan validitas ahli bahasa dalam pembelajaran juga telah memenuhi kriteria ”sangat valid”, maka dapat disimpulkan bahwa validitas video klip lagu sains pada materi keanekaragaman hayati dinyatakan layak untuk selanjutnya di implementasikan kepada siswa MI Mathlaul Huda.

Tahap Implementasi

Implementasi media video klip lagu sains materi keanekaragaman hayati di lakukan di MI Mathlaul Huda Kampung Tahfidz Teluknaga Tangerang pada tanggal 2 April 2026. Implementasi melibatkan kelas IV yang terdiri dari 25 siswa. Sebelum Implementasi Video klip lagu sains siswa terlebih dahulu di berikan angket respon siswa saat pembelajaran belum menggunakan video klip lagu sains atau hanya menggunakan LKS, kemudian peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan sekilas materi, dan penggunaan media saat pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan media video klip lagu sains , selanjutnya peneliti menayangkan video pembelajaran , siswa menyimak video dengan fokus, setelah menyaksikan video pembelajaran guru memberikan pertanyaan pemantik tentang materi yang sudah di saksikan siswa, tahap akhir dalam Implementasi yaitu siswa di berikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran video klip lagu sains.



Gambar 5. Tampilan Implementasi.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi menggunakan uji kepraktisan dilakukan menggunakan angket respon siswa sesudah pembelajaran, untuk mengukur respon siswa terhadap media video klip lagu sains pada materi keanekaragaman hayati. Berikut persentase hasil respon siswa sesudah pembelajaran pada tabel 4.

Tabel 4. Persentase Hasil Respon Siswa Sesudah Pembelajaran

No.	Hasil	Persentase	Keterangan
1.	44	88%	Sangat praktis
2.	44	88%	Sangat praktis
3.	31	62%	Praktis
4.	46	92%	Sangat praktis
5.	45	90%	Sangat praktis
6.	41	82%	Sangat praktis
7.	37	74%	Praktis
8.	36	72%	Praktis
9.	44	88%	Sangat praktis
10.	49	98%	Sangat praktis
11.	47	94%	Sangat praktis
12.	42	84%	Sangat praktis
13.	35	70%	Praktis
14.	41	82%	Sangat praktis
15.	46	92%	Sangat praktis
16.	40	80%	Praktis
17.	44	88%	Sangat praktis
18.	36	72%	Praktis
19.	42	84%	Sangat praktis
20.	44	88%	Sangat praktis
21.	34	68%	Praktis
22.	48	96%	Sangat praktis
23.	43	86%	Sangat praktis
24.	40	80%	Praktis
25.	44	88%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4 tentang angket respon siswa sesudah pembelajaran. Menyajikan data hasil evaluasi penggunaan media video klip lagu sains pada materi keanekaragaman hayati berdasarkan angket respon siswa terhadap penggunaan media.

Dari data diatas berdasarkan angket respon siswa sesudah pembelajaran, dari 25 siswa, 17 siswa menyatakan sangat praktis dan 8 siswa menyatakan praktis , dengan demikian media pembelajaran video klip lagu sains dinyatakan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di MI Mathlaul Huda kelas IV.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media video klip lagu sains untuk materi keanekaragaman hayati kelas IV Madrasah Ibtidaiyah dilaksanakan berdasarkan permasalahan dan kebutuhan di MI Mathlaul Huda (Inayati, 2022) . Di sekolah tersebut, guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan belum mampu menyajikan media yang interaktif untuk siswa (Taroreh et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang berkembang dalam proses belajar (Nadhiroh & Anshori, 2023). Sebagai solusi, dirancanglah media pembelajaran berbasis teknologi. Video klip lagu sains dipilih karena siswa sudah terbiasa dengan perkembangan media digital (Suparmi et al., 2025).

Media pembelajaran tentang keanekaragaman hayati termasuk multimedia interaktif karena menggabungkan gambar, teks, suara, dan video dalam satu platform. Media ini membantu siswa memahami materi keanekaragaman hayati yang sulit diamati secara langsung (Zega et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian Renggani et al., (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Pembuatan media Android mengombinasikan gambar, suara, animasi, dan video dalam penyajian yang menarik, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan.

Media pembelajaran keanekaragaman hayati juga termasuk jenis media interaktif. Media interaktif adalah sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa yang memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan teknologi (Askin & Rozi, 2025). Media ini memungkinkan siswa mengoperasikan media secara mandiri sehingga dapat mengembangkan pemahaman belajar (Biologi & Hayati, 2024). Hal ini sesuai dengan karakteristik media pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik sebagai pengguna, sehingga dapat mengembangkan pemahaman siswa (Sartika, 2021).

Keabsahan media pembelajaran keanekaragaman hayati dinilai melalui uji validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa (Sarip et al., 2022). Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase 92% dengan kriteria Sangat valid, validasi ahli materi mencapai 80% dengan kriteria yang sama, dan validasi ahli bahasa 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa desain media termasuk komposisi gambar, warna, ukuran, suara, dan video sudah tepat. Hal tersebut sejalan dengan Waisakanitri et al. (2023) yang menyatakan bahwa karakteristik utama media pembelajaran meliputi suara, visual, dan gerak, serta perlu mempertimbangkan kondisi siswa agar penerapannya lebih mudah (Emosi et al., 2025).

Kepraktisan media pembelajaran keanekaragaman hayati berbasis Android dinilai dari analisis angket respons siswa kelas V. Angket respons siswa menunjukkan dengan kriteria “Sangat setuju”. Media ini bersifat fleksibel dan mudah digunakan di mana saja serta kapan saja, memungkinkan siswa belajar mandiri dan dapat diakses secara offline. Hal ini sejalan Annisa et al. (2020) dengan yang menyatakan bahwa sebuah media dikatakan praktis jika penggunaannya mudah mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Kepraktisan pengembangan video klip lagu sains pada materi keanekaragaman hayati kelas IV MI Mathlaul Huda, dinilai dari analisis angket respons siswa sesudah pembelajaran, angket respon siswa sesudah pembelajaran dari 25 siswa, 17 siswa menyatakan sangat praktis dan 8 siswa menyatakan praktis. Media ini bersifat praktis untuk digunakan di mana saja serta kapan saja, memungkinkan siswa belajar mandiri dan dapat diakses secara offline.

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas disimpulkan bahwa Pengembang video klip lagu Sains Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas IV MI Mathlaul Huda, mendapatkan hasil kevalitan dari ahli Media dengan persentase 92% dengan kriteria sangat valid, hasil persentase dari ahli Materi 80% dengan kriteria valid, dan hasil dari ahli Bahasa dengan persentase 92% dengan kriteria sangat valid, hasil rata-rata yang didapat 88% dengan kriteria sangat valid. Media juga memenuhi kriteria kepraktisan berdasarkan hasil angket respon siswa sesudah pembelajaran, bahwa 17 dari 25 siswa menyatakan media sangat praktis untuk digunakan pada kelas IV MI, dengan demikian Pengembangan Media Video Klip Lagu Sains Materi Keanekaragaman Hayati Kelas IV MI Mathlaul Huda, sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS madrasah ibtidaiyah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media video klip lagu sains pada mata pelajaran IPAS kelas IV madrasah ibtidaiyah dengan materi keanekaragaman hayati yang dikemas dalam bentuk aplikasi Youtube. Aplikasi tersebut dapat dibagikan melalui file dan dapat diakses secara offline. Media video klip lagu sains materi keanekaragaman hayati kelas IV madrasah ibtidaiyah telah memenuhi kriteria valid berdasarkan persentase validitas ahli media sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, validitas ahli bahasa sebesar 80% dengan valid, dan validitas ahli materi sebesar 92% dengan kriteria sangat valid, mendapatkan hasil rata-rata 88% dengan kriteria sangat valid.

Media ini juga telah memenuhi kriteria kepraktisan berdasarkan persentase respon siswa sesudah pembelajaran, 17 dari 25 siswa menyatakan kepraktisan media dengan kriteria sangat praktis pada siswa kelas IV. Hal ini membuktikan bahwa produk pengembangan media video klip lagu sains pada materi keanekaragaman hayati kelas IV MI Mathlaul Huda Valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Implikasi penelitian ini membuktikan bahwa integrasi seni (klip lagu) dan sains efektif dalam mempermudah pemahaman materi IPAS yang kompleks seperti keanekaragaman

hayati. Guru kelas IV MI kini memiliki alternatif media yang valid dan praktis untuk meningkatkan antusiasme serta respon positif siswa dalam belajar offline maupun online. Aksesibilitas video secara offline memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah tanpa harus bergantung pada kuota internet atau sinyal

Daftar Rujukan

- Akbar, S., & others. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*.
- Amrina, P. (2021). Efektivitas buku guru ipa berbasis pembelajaran terpadu tipe connected dengan tema fluida darah. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 2(1), 49–60.
<https://doi.org/10.51875/jispe.v2i1.34>
- Amrina, P. (2024). Pengembangan Tes Diagnostik Untuk Materi Gaya Pembelajaran IPA Kelas IV SD Daarul Qur'an International. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 41–49.
<https://doi.org/10.31100/dikdas.v7i1.3464>
- Anam, I., Muttaqin, M. F., & Amrina, P. (n.d.). Pendekatan Deep Learning pada Pembelajaran IPAS Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 11(2), 259–266.
<https://doi.org/10.14421/jpm.2026.259-266>
- Andini, F. S., Sa'adah, S., & Yusuf, I. R. (2023). Analisis respon siswa terhadap model pembelajaran level of inquiry berbantu media Liveworksheet. *Gunung Djati Conference Series*, 30, 132–141.
- Annisa, N., Akrim, A., & Manurung, A. A. (2020). Development Of Teacher's Professional Competency In Realizing Quality Of Human Resources In The Basic School. *IJEMS: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 1(2), 91–95.
- Aryanto, S., Agustina, P. A., Erlianda, M., Silaen, A. E., Puspitasari, A. P., & others. (2023). Pengembangan buku ramah cerna berbasis human security sebagai upaya penguatan profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1846–1860.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6900>
- Branch, R. M., & Varank, \.Ilhan. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dani, E. A. R., Arisyanto, P., & Priyanto, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis Android Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 197–207.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.20742>
- Dewi, V. A., Setiyadi, D., & Amrina, P. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Etnomatematika Bernuansa Masjid Tionghoa (Babah Alun) Terhadap Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1370–1385.
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i3.455>
- Di, I., Iv, K., Dasar, S., Putri, L. D., & Erita, Y. (2023). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Pembelajaran*. 3, 7175–7185.
- Fadilah, M., & others. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik pada

- Pembelajaran Biologi: Literature Review. *Jurnal Bioshell*, 13(1), 89–98.
<https://doi.org/10.56013/bio.v13i1.278>
- Febra Rusandi, Y., & Yulia, P. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Tanya Jawab terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 2(01), 1–7.
<https://doi.org/10.61683/jome.v2i01.62>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–109.
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974–2997.
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.59>
- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran Video Scribe materi banjir bukan sekedar bencana alam mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555.
<http://doi:10.31004/basicedu.v6i4.3537>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Inayah, F. (2025). *Pengembangan bahan ajar e-modul berbasis etnomatematika dengan model auditory, intellektually, repetition (air) untuk meningkatkan literasi numerasi siswa*. Uin raden intan lampung.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlas, A. (2024). Pengembangan pendidikan anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 836–843.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1349>
- Malika, H. A., & Rozi, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Sites pada Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas XB MA Al Fattahiyyah. *AKSIOMA: Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(12), 2773–2780.
<https://doi.org/10.62335/aksioma.v2i12.2122>
- Mukarromah, A. (2022). Dakwah dalam Pandangan Imam Khomeini (1902-1989 M). *Al-Qaul: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 1(1), 1–29.
<https://doi.org/10.33511/alqaul.v1n1.1-29>
- Nada, K., Amrina, P., & Fitriyani, F. N. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi energi dan perubahannya melalui metode roleplaying kelas III MI. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(2), 139–150.
<https://doi.org/10.69896/modeling.v12i2.2889>
- Nadhiroh, S., Anshori, I., & others. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran

- pendidikan agama islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 56–68.
<https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.292>
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis media nearpod dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 80–91.
<https://doi.org/10.24853/pl.4.2.80-91>
- Nurina, P., & Setiyadi, D. (2025). Peran Guru dalam Pengelolaan Lingkungan Emosional Siswa: Studi Fenomenologi dengan Pendekatan Teori Emosi Daniel Goleman. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3229–3251.
<https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.587>
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*, 65.
- Ratnasari, Y., Suastika, I. K., & Sesanti, N. R. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis game edukasi wordwall pada materi luas bangun datar siswa kelas V SD. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(1), 78–89.
<https://doi.org/10.33373/pyth.v14i1.7471>
- Renggani, S. A., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11, 233–241.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348.
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 32–37
<https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Sania, K., Yogica, R., Ristiono, R., & Selaras, G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual Bermuatan Literasi Sains Menggunakan Aplikasi Powtoon tentang Materi Keanekaragaman Hayati: *BIODIK*, 8(1), 109–119.
<https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.1701>
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas dan keterbacaan media ajar e-booklet untuk siswa SMA/MA materi keanekaragaman hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol1.Iss1.30>
- Sartika, E. (2021). Pemanfaatan media digital pada pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 11(2), 173–182.
<https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol1.Iss1.30>
- Setiyadi, D., Alpiyah, N., Zahra, S. A., Anjani, R. R., Latifah, N., Nuraeni, W., Nurfaturahmah, A., & Labuha, M. S. (2025). *Sekolah yang Menyenangkan: Rahasia Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Ideal*. Cahya Ghani Recovery.

- Setiyadi, D., Munjaji, I., & Naimah, N. (2022). Pengembangan bahan ajar bernuansa etnomatematika pada tingkat sekolah dasar dengan satuan hitung tidak baku khas Banyumas. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 227–234.
<https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2571>
- Setiyadi, D., Rohyana, H., & Muttaqin, M. F. (2022). Media Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 4(1), 62–70.
<https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v4i1.2387>
- Suparmi, N. W., Laksana, D. N. L., & Laudasarni, Y. (2025). Pengembangan media video pembelajaran dengan capcut: studi pada mata kuliah bumi dan antariksa di perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(3), 714–726.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5654>
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada materi keanekaragaman hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439.