

## **PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO LAGU SEJARAH KEMERDEKAAN PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SDN MINOMARTANI 1**

*The Development of Audio Media from the Songs of Historical Independence on Social Studies 5<sup>th</sup> Grade in SDN Minomartani 1*

Oleh: Kharimatul Jannah, Pendidikan Sekolah Dasar/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, [kharimatulj@gmail.com](mailto:kharimatulj@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media audio lagu yang layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi perjuangan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan bagi siswa kelas V SDN Minomartani 1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Sebelum dilakukan uji coba kepada siswa, media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli musik. Terdapat tiga tahap uji coba lapangan yaitu uji coba lapangan awal sebanyak 3 siswa, uji coba lapangan utama 6 siswa, dan uji coba lapangan operasional 12 siswa. Hasil penelitian menunjukkan: 1) hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 4,59 (sangat baik), 2) hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 4,53 (sangat baik), 3) hasil validasi ahli musik mendapat skor rata-rata 4,18 (baik), 4) hasil uji coba lapangan awal mendapat skor rata-rata 4,28 (sangat baik), 5) hasil uji coba lapangan utama mendapat skor rata-rata 4,29 (sangat baik), 6) hasil uji coba lapangan operasional mendapat skor rata-rata 4,33 (sangat baik).

Kata kunci: *media audio, lagu, pembelajaran sejarah.*

### **Abstract**

*This research aims at producing an audio from a song which is suitable to used in learning Social Sciences on the chapter of the struggle of preparing the proclamation independence of Indonesia for students of 5<sup>th</sup> grade in SDN Minomartani 1. This was a research and development with a model reference developed by Borg and Gall. Before giving the test to students, media were validated by subject matter experts, media experts, and music experts. There were three steps of field testing in which the preliminary field testing to the three learners, main field testing to six learners, and operational field testing to twelve learners. The result of the research shows: 1) the result of the material validation expert get the average score of 4,59 (very good), 2) the result of the media validation expert get the average score of 4,53 (very good), 3) the result of the music validation expert get the average score of 4,18 (good), 4) the result of the preliminary field testing get the average score of 4,28 (very good), 5) the result of main field testing get the average score of 4,29 (very good), 6) the result of operational field testing get the average score of 4,33 (very good).*

Keyword: *audio media, song, historical learning.*

## **PENDAHULUAN**

Bangsa yang besar adalah bangsa yang mengerti akan sejarah bangsanya. Orang tidak akan mempelajari sejarah jika hal itu tidak ada manfaatnya dan tidak penting. Pada kenyataannya banyak buku-buku sejarah yang terus dicetak. Sejarah barupun mulai ditulis oleh orang-orang dan disebarluaskan melalui buku maupun surat kabar. Hal tersebut menjadi bukti bahwa sejarah itu penting. Peristiwa yang telah terjadi dan telah dituliskan dalam dokumen sejarah akan menjadi sarana penting dalam mempelajari kemajuan dan kemunduran yang terkandung dalam peristiwa masa lalu. Dengan demikian, pengetahuan hasil pelajaran dari peristiwa masa lalu yang telah menjadi bagian-bagian sejarah, berguna dalam memaknai hidup yang telah berjalan demi kemajuan di masa depan.

Pembelajaran sejarah memiliki arti yang strategis dalam pembentukan watak dan bangsa yang bermartabat serta manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Sejarah mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak, serta kepribadian peserta didik. Luhurnya nilai-nilai sejarah tersebut juga diungkapkan oleh presiden pertama Indonesia Ir. Soekarno disetiap argumennya, yang menyatakan bahwa “Jangan sekali-kali melupakan sejarah”. Hal tersebut telah

menjelaskan bahwa ilmu sejarah perlu diketahui dan dipelajari melalui sebuah pendidikan sejarah.

Menurut Wang Gungwu, sejarah memiliki beberapa kegunaan antara lain : (1) untuk melestarikan identitas kelompok dan memperkuat daya tahan kelompok itu, guna kelangsungan hidup; (2) untuk mengambil pelajaran dan teladan dari contoh-contoh di masa lalu sehingga memberikan azas manfaat secara lebih khusus demi kelangsungan hidup; (3) sebagai sarana pemahaman mengenai makna hidup dan mati (Dudung Abdulrahman, 2007: 15). Sedangkan menurut Heuken (2008: 27) sejarah merupakan hal penting karena tanpa sejarah artinya manusia tidak memiliki akar dan identitas. Dengan demikian, menumbuhkan kesadaran akan pentingnya sejarah dilakukan melalui pembelajaran sejarah meliputi proses pendidikan sejarah perjuangan bangsa dalam membentuk sikap dan perilaku nasionalisme.

Di Indonesia, materi sejarah diberikan sejak sekolah dasar melalui proses pembelajaran. Materi sejarah telah diintegrasikan dengan materi sosial lainnya menjadi mata pelajaran IPS terpadu. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada cara mendidik tentang ilmu sosial dan penerapannya. Materi pembelajaran IPS disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di sekitar kehidupan siswa (Nana Supriatna, t.t: 8).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan penyederhanaan, adaptasi seleksi, dan modifikasi dari disiplin ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis (Ahmad Susanto, 2014: 34). Karakteristik pembelajarannya pada pengembangan potensi menjadi warga negara yang baik, penanaman moral, dan rasa cinta tanah air.

Sesuai dengan silabus KTSP, materi sejarah yang diberikan di sekolah dasar khususnya kelas V semester II meliputi, perjuangan melawan penjajah, perjuangan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan, hingga perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Standar kompetensi yang perlu dicapai adalah menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kegiatan pembelajaran seharusnya bukan sekedar menempa aspek kognitif saja melainkan juga aspek psikomotorik dan afektif, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran perlu dilakukan dengan berkualitas. Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran sesuai dengan pendapat Walter Mc Kenzie (Musfiqon, 2012: 32) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan keberadaan

media pembelajaran mampu mempengaruhi kualitas serta keberhasilan pembelajaran.

Komponen pembelajaran yang masih terbatas dalam penciptaan serta penggunaannya adalah media pembelajaran, padahal peran media sangat penting dalam membantu dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief 7: 2009). Media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap minat dan motivasi siswa. Untuk itu perlu penambahan media pembelajaran baik penciptaan media baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Hal tersebut dilakukan dalam proses pengembangan media. Menurut Borg and Gall (Zainal Arifin, 2011: 127) *research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate education products*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu. Proses validasi dilakukan untuk menghasilkan produk pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil observasi di SDN Minomartani 1 ditemukan bahwa media pembelajaran yang dimiliki masih kurang dan terbatas. Terlebih untuk mata pelajaran IPS media yang ada hanya peta, globe dan gambar pahlawan. Keberadaan

media sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi terlebih untuk materi sejarah yang sangat banyak. Untuk dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka dilakukan wawancara dengan siswa pada tanggal 23 Oktober 2016 di SDN Minomartani 1 tentang pembelajaran IPS khususnya materi sejarah, disebutkan bahwa siswa tidak suka dengan materi sejarah terutama pada sejarah kemerdekaan Indonesia. Materi yang disajikan sangat banyak. Siswa sering merasa bosan karena guru selalu ceramah dalam menyampaikan materi. Harapan siswa guru dalam memberikan pembelajaran IPS khususnya materi sejarah kemerdekaan Indonesia dengan variatif atau menggunakan media yang memberi semangat dalam belajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas V dijelaskan bahwa siswa kesulitan dalam menghafal peristiwa-peristiwa sejarah, meskipun tujuan mempelajari sejarah bukan menghafal namun memaknai peristiwa sejarah. Kurangnya motivasi siswa dalam mengetahui makna yang terdapat pada materi sejarah membuat tujuan pembelajaran belum bisa tercapai. Untuk itu diperlukan cara dalam menghafalkan peristiwa sejarah dengan mudah sehingga siswa bisa memaknai peristiwa sejarah serta mengembangkan konsep yang dimiliki.

Observasi selanjutnya dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2016 dengan mengamati

siswa pada proses pembelajaran dan media penunjang pembelajaran yang dimiliki sekolah. Pada saat proses pembelajaran di kelas, guru memberikan materi dengan ceramah di depan kelas sambil membaca buku. Siswa tampak bosan dengan proses pembelajarannya bahkan beberapa siswa selalu ijin ke toilet untuk sekedar keluar. Sekolah telah memiliki laptop, LCD dan sound system yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Namun alat teknologi tersebut belum dimanfaatkan khususnya dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena belum adanya bahan ajar atau media untuk memanfaatkan teknologi tersebut.

Meninjau dari kompetensi guru terkait dengan penguasaan alat teknologi saat ini, telah banyak peningkatan. Penguasaan guru dalam mengoperasikan laptop, LCD atau sound system dinilai cukup dalam mengoperasikan minimal dapat menghidupkan dan mematikan dengan benar. Seperti halnya guru di SDN Minomartani 1 khususnya guru kelas V, mampu mengoperasikan sound system dengan baik karena guru sering menggunakan untuk memutar musik seperti saat lomba atau senam. Dilihat dari kemampuan guru dalam bidang musik juga cukup. Minimal guru dapat bernyanyi dengan baik, terlebih guru kelas V adalah pembina pramuka yang sering mengajarkan lagu-lagu pramuka saat latihan.

Anak-anak pada umumnya suka mendengarkan musik dan bernyanyi (Hadjar,

2001 : 25). Hampir semua siswa kelas V SD suka bernyanyi dengan memainkan alat musik seadanya seperti botol bekas, memukul meja (kothekan) atau dengan tepuk tangan. Siswa-siswa tersebut bernyanyi sebagai sarana hiburan. Demikian pula pada siswa kelas V di SD Minomartani 1. Melalui pengamatan saat observasi, para siswa kelas V sering bernyanyi diwaktu istirahat. Semua lagu dinyanyikan baik lagu yang memiliki isi yang mendidik maupun yang kurang mendidik. Semua lagu yang dinyanyikan mereka hafal diluar kepala. Siswa mendengarkan musik serta mengingat lirik lagu mudah dan cepat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V memiliki kecerdasan auditori meskipun belum diukur secara ilmiah. Selain itu melalui wawancara dengan beberapa siswa perempuan maupun laki-laki, menjelaskan bahwa hampir seluruh siswa kelas V memiliki hobi menyanyi. Selain itu dilihat dari kemampuan siswa saat ini dalam menguasai teknologi seperti hp dan laptop perlu dimanfaatkan dengan baik agar tidak salah dalam penggunaannya. Hasil wawancara juga disebutkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hp minimal setiap keluarga memiliki satu hp yang dapat memutar aplikasi musik.

Pembuatan lagu tentu membutuhkan biaya yang besar. Hal itu disebabkan karena tidak semua orang memiliki keterampilan musikalitas. Diperlukan keahlian dalam memproses atau arransemen setelah menjadi

lagu. Tidak semua orang yang bisa memainkan alat musik dapat mengarransemen lagu. Selain kemampuan dalam memahami unsur-unsur musik juga dibutuhkan aplikasi dan alat untuk digunakan untuk menggubah lagu termasuk perlengkapan untuk rekaman. Kemampuan yang dimiliki pengembang serta adanya kerjasama dengan pihak lain juga mendukung dalam penciptaan lagu anak. Selain itu, lagu yang berbentuk audio ikut meminimalisir biaya. Hasil akhir sebuah rekaman adalah audio, sehingga tidak terdapat proses lagi yang dapat menelan biaya banyak.

Audio menambah dimensi di dalam ruang kelas yang dapat memperluas dan memperdalam pengalaman belajar para siswa Sharon, (2011: 366). Menurut Sudjana & Rivai (1990: 129) media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Sifat media audio pembelajaran yang auditif sebagai salah satu media elektronik yang harganya lebih terjangkau dibandingkan dengan media elektronik lainnya. Pendapat Azhar (2011: 148-149), materi audio yang digunakan dalam tingkat kemampuan siswa dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Media audio ini dapat menjadi salah satu alternatif media elektronik yang dimanfaatkan dalam

belajar mengajar di kelas maupun belajar mandiri.

Kaitannya materi sejarah, mengenai peristiwa persiapan kemerdekaan Indonesia dan proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan media audio, media ini dapat menimbulkan imajinasi dalam meningkatkan daya analisisnya. Musik dengan lirik yang berisi peristiwa perjuangan dalam merebut kemerdekaan bertujuan untuk mencapai aspek kognitif. Lirik yang memuat unsur ajakan untuk senantiasa memanfaatkan pada masa kemerdekaan ini diharapkan dapat memberikan makna dalam menghargai jasa para pahlawan merupakan tujuan untuk mencapai aspek afektif. Hal tersebut juga disesuaikan dengan indikator yang diambil yaitu menceritakan perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan dan menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Hal tersebut merupakan sebuah potensi untuk mengembangkan media audio. Media audio dipilih karena disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa yang auditori meskipun belum diuji serta pembuatan media audio relatif terjangkau. Media audio juga mudah dioperasikan baik oleh siswa maupun guru dengan memanfaatkan alat yang ada seperti sound, laptop dan hp. Media audio tersebut berisi lagu yang dapat dinyanyikan siswa. Lagu-lagu mendidik siswa. Terlebih perkembangan lagu anak-anak di industri musik telah

mengalami kemunduran. Lagu yang berkembang adalah lagu dewasa yang mengikuti arus pasar. Kemampuan pengembang dalam menciptakan lagu juga mendukung dalam pembuatan lagu sesuai dengan karakteristik lagu anak. Lagu yang berfungsi sebagai hiburan, media belajar serta memberikan pesan moral bagi siswa. Lagu tersebut merupakan jembatan dalam menghafal peristiwa sejarah dengan mudah dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memberikan makna pada peristiwa sejarah

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014 : 297) metode pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri dari sepuluh langkah pengembangan yang dikenal dengan "*The R & D Cycle*" (Zainal Arifin, 2011: 29-32). Sepuluh langkah penelitian yaitu *Research and Informing Collecting* (studi pendahuluan), *Planning* (perencanaan), *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk), *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), *Main Product Revision* (revisi tahap pertama), *Main Field Testing* (uji coba lapangan utama), *Operational Product*

*Revision* (revisi tahap kedua), *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional), *Final Product Revision* (penyempurnaan produk akhir), *Desimination and Implementation* (desiminasi dan implementasi). Namun pelaksanaannya hanya sampai tahap kesembilan, karena keterbatasan peneliti untuk melaksanakan tahap kesepuluh.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN Minomartani 1 yang berada di kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dan pelaksanaan uji coba pada bulan April hingga Mei 2016.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Minomartani 1.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah model Borg and Gall. Penelitian ini terdiri dari sepuluh tahapan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah angket, observasi/pengamatan, dan wawancara.

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli musik, dan angket tanggapan oleh siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis hasil jumlah skor pada angket, digunakan konversi data pada

angket, digunakan konversi data kuantitatif ke kualitatif milik Eko Putro Widyoko (2010: 238).

Tabel 1. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Rumus	Skor Rata-rata	Kriteria
$X > X_i + 1,8 \times s_{bi}$	>4,2	Sangat baik
$X_i + 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	>3,4 – 4,2	Baik
$X_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times s_{bi}$	>2,6 – 3,4	Cukup
$X_i - 0,6 \times s_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times s_{bi}$	>1,8 – 2,6	Kurang
$X \leq X_i - 1,8 \times s_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

### **Keterangan**

X = skor empiris

$X_i$  (Rerata ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$S_{bi}$  (Simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal-skor minimum ideal)

### **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila media mendapatkan kriteria “Baik”

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. *Research and Information Collecting* (Hasil Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi)**

Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi meliputi dua tahap observasi lapangan dan studi pustaka. Observasi lapangan dilakukan di kelas V SDN Minomartani 1 pada tanggal 23 dan 24 Oktober 2015 untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap pembelajaran IPS di kelas V. Selain observasi, data juga diperoleh melalui wawancara dengan siswa kelas V dan wali kelas. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

- a. Kurangnya motivasi siswa untuk mengetahui makna yang terdapat pada materi-materi sejarah.
- b. Kurangnya media inovasi yang berfungsi dalam penguatan materi atau pengantar materi.
- c. Media yang digunakan dalam pembelajaran sebatas pada buku teks dan LKS
- d. Siswa belum sepenuhnya menghargai perjuangan para pahlawan yang telah memerdekakan Indonesia yang saat ini menjadi sejarah.
- e. Pemahaman siswa mengenai materi sebatas dilatih dengan cara melihat, mencari, menyimak, dan mengerjakan.

- f. Belum ada media audio pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berupa lagu sejarah kemerdekaan yang dapat membantu dalam proses pembelajaran kelas V di SDN Minomartani 1.

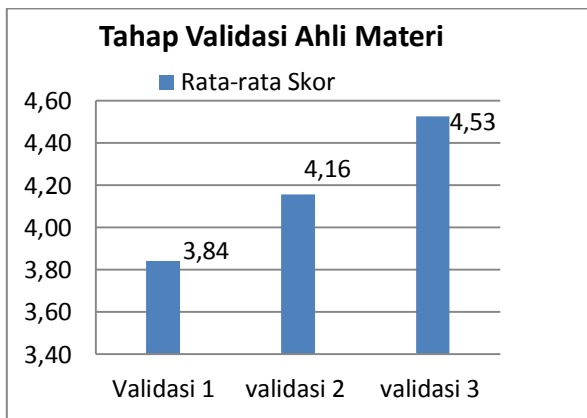
### **2. *Planning* (Hasil Perencanaan Pengembangan)**

Kegiatan perencanaan dilakukan dengan membuat lirik lagu sesuai isi materi dan *software* yang diperlukan untuk membuat lagu diantaranya *piano perfect revontulet*, *cubase 5*, *logic pro x* dan untuk desain *corel draw x6*.

### **3. *Develop Preliminary Form of Product* (Hasil Pengembangan Produk)**

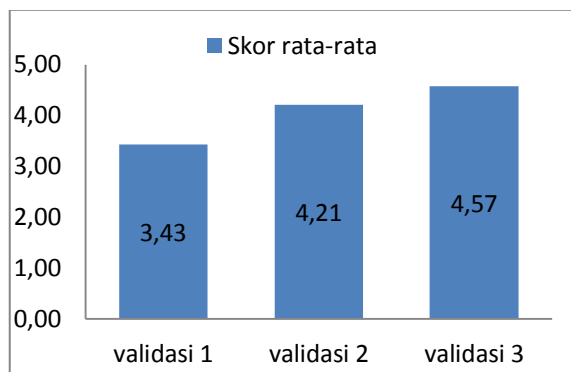
Produk media yang dikembangkan adalah media audio berupa lagu yang memuat sejarah kemerdekaan dengan judul album tersebut “Indonesia Merdeka”. Sebelum diujicobakan kepada siswa, media tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli musik. Berikut hasil validasi ahli materi yang dilakukan tiga tahap. Validasi pertama mendapatkan skor 3,84 (baik), validasi kedua mendapat skor 4,16 (baik), dan validasi kedua 4,53 (sangat baik).





Gambar 1 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama hingga Ketiga

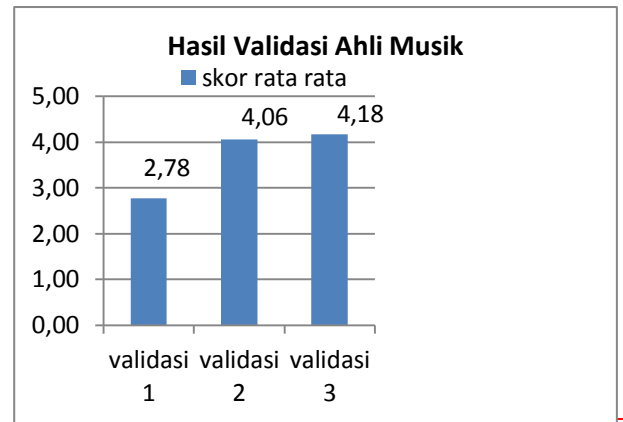
Validasi ahli media dilakukan tiga kali. Validasi pertama mendapatkan skor 3,43 (baik), validasi kedua mendapatkan skor 4,21 (sangat baik), dan validasi ketiga mendapatkan skor 4,57 (sangat baik). Peningkatan skor ditunjukkan pada diagram berikut



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama hingga Ketiga

Validasi ahli musik dilakukan tiga tahap. Tahap pertama mendapatkan skor 2,78 (cukup), tahap kedua mendapatkan skor 4,06 (baik), dan tahap ketiga

mendapatkan skor 4,18 (baik). hasil ketiga validasi ditunjukkan dalam diagram berikut.



Gambar 3 Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Musik Tahap Pertama hingga Tahap Ketiga

Dari hasil ketiga ahli materi, media dan musik menunjukkan bahwa media telah layak diujicobakan pada siswa.

#### 4. *Preliminary Field Testing (Uji Coba Lapangan Awal)*

Uji coba lapangan awal dilakukan oleh tiga siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hasil skor rata-rata yang diperoleh 4,28 dengan kategori sangat baik.

#### 5. *Main Product Revision (Hasil Revisi Tahap Pertama)*

Tidak ada revisi namun perlu penjelasan pada butir-butir penilaian.

#### 6. *Main Fiels Testing (Hasil Uji Coba Lapangan Utama)*

Uji coba lapangan utama dilakukan oleh 6 siswa dengan kemampuan rendah, sedang,

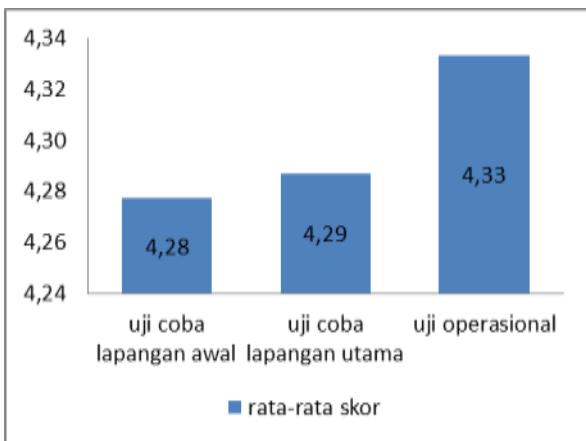
dan tinggi. Hasil skor rata-rata yang diperoleh 4,29 dengan kategori sangat baik. Berikut diagram hasil ketiga uji coba lapangan.

### 7. *Operational Product Revision* (Hasil Revisi Tahap Kedua)

Penambahan lirik lagu tanpa notasi angka. Hal ini dilakukan karena banyak siswa yang belum mampu membaca notasi angka.

### 8. *Operational Field Testing* (Hasil Uji Lapangan Operasional)

Uji coba lapangan operasional dilakukan oleh 11 siswa. perolehan skor rata-rata 4,33 dengan kategori sangat baik.



Gambar 4 Diagram Batang Hasil Ketiga Uji Coba Lapangan

### 9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)

Berdasarkan hasil uji coba sebelumnya peneliti tidak melakukan perbaikan dari segi fisik, lagu maupun materi.

### 10. *Desimination and Implementation* (Desiminasi dan Implementasi)

Tahap pengembangan media audio lagu belum sampai tahap desiminasi untuk dipublikasikan lebih luas karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media audio lagu sejarah kemerdekaan telah berhasil menghasilkan produk satu set album berjudul “Indonesia Merdeka”. Media audio lagu yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan ini didasarkan pada:

1. uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 4,53 dengan kriteria “sangat baik”,
2. uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 4,57 dengan kriteria “sangat baik”,
3. uji kelayakan ahli musik yang mendapatkan skor 4,18 dengan kriteria “baik”,
4. uji kelayakan pengguna yang mendapatkan skor 4,28 dengan kriteria “sangat baik” untuk uji coba lapangan awal, skor 4,29 dengan kriteria “sangat baik” untuk uji coba lapangan utama, dan skor 4,33 dengan kriteria “sangat

baik” untuk uji coba lapangan operasional.

### **Saran**

Berdasarkan keterbatasan dari penelitian ini, maka saran yang diberikan peneliti adalah perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan media audio lagu sejarah kemerdekaan “Indonesia merdeka”. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media audio lagu dengan menggunakan materi dan mata pelajaran yang lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Drs. Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dudung Abdulrahman. (2007). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Az-Russ Media.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hadjar Pamadi, et al. (2001). *Pendidikan Seni di SD*. Universitas terbuka.
- Heinich, et al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. United States of America.
- Heuken. Adolf. (2008). *Teknik Mengarang (diterjemahkan oleh IKAPI)*. Yogyakarta : Kanisius.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nana Sudjana dan Riva’i. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sharon, et al. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning : Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.