

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi. Sebagai fondasi utama dalam pembangunan bangsa, kualitas pendidikan yang baik akan berdampak langsung pada kemajuan negara. Meskipun telah terjadi berbagai kemajuan dalam bidang pendidikan, masih tedapat sejumlah tantangan yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Oleh karena itu pendidik berusaha untuk melakukan berbagai strategi, model, pendekatan, serta dibantu dengan penggunaan media ajar untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik (I2M3). Kesadaran akan pentingnya pendidikan juga mendorong masyarakat untuk berusaha memilih sekolah terbaik, baik dari segi pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi maupun metode pengajaran, karena dengan memperoleh pendidikan yang baik akan membangun kualitas diri seseorang.

Zaman digital yang sangat berkembang pesat saat ini, di mana penggunaan teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang sangat berperan penting dalam berbagai aspek kehidupan secara khusus pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi mampu membantu sekolah melakukan metode pembelajaran yang lebih

efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang diterima oleh peserta didik. Penggunaan teknologi mampu membuat peserta didik belajar dengan taraf kemampuan dan kecepatan mereka sendiri dengan cara yang disesuaikan dengan bantuan alat pembelajaran yang cerdas (Kom, 2021; Iskandar, *et al.*, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran pada proses pembelajaran juga akan membantu guru untuk memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, sehingga peserta didik lebih mampu memaknai materi, lebih menyenangkan dan menarik perhatian, serta dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Semua orang dapat terus belajar kapan saja dan di mana saja, walaupun ada tantangan seperti kesenjangan digital, namun pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tetap menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi mendatang menghadapi dunia yang terus berkembang (Ade, *et al.*, 2021; Bare, *et al.*, 2021; Sizi, *et al.*, 2021).

Media pembelajaran audiovisual sangat berperan penting dalam proses pendidikan modern saat ini, dikarenakan media tersebut adalah kombinasi antara elemen suara dan gambar yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, karena dapat membantu peserta didik dalam mencerna informasi dengan lebih baik, serta memperkuat daya ingat (retensi) mereka terhadap materi yang telah diajarkan, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Berangka & Wuli, 2020; Fridayanti, *et al.*, 2022). Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh Fridayanti, *et al.*, (2022), peserta didik memperoleh rata-rata ketuntasan hasil belajar sebesar 87%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual efektif dalam membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang baik, sebagaimana terlihat dari tingkat ketuntasan yang tinggi. Hal ini menjadi suatu keistimewaan yang utama dari media

audiovisual yaitu kemampuannya dalam menyajikan informasi secara bersamaan melalui indera penglihatan dan indera pendengaran yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang baik dan lebih menarik bagi peserta didik (Kom, 2021; Sujono, 2022; Astuti, *et al*, 2024; Haptanti, *et al.*, 2024). Oleh sebab itu, guru wajib memiliki keterampilan untuk mengintegrasikan media yang tepat ke dalam metode pengajaran yang akan dilakukan di kelas, sehingga mampu memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran dengan optimal.

Hal yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan merancang sebuah lembar kerja peserta didik (E-LKPD). LKPD elektronik adalah lembaran tugas yang di dalamnya terdapat berbagai masalah untuk dipecahkan oleh peserta didik (Hidayati & Suparman, 2018). Pada E-LKPD juga disajikan informasi terkait aktivitas guru dan peserta didik agar dapat mengetahui dan mengerjakan sendiri aktivitas belajar dengan aktif melalui praktek atau penerapan hasil belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan memberikan variasi supaya peserta didik tidak mudah bosan. (Hamidah, *et al.*, 2018; Lestari, *et al.*, 2018; Noprinda, *et al.*, 2019; Eliati, 2020;). Pada pengembangan media E-LKPD ini juga akan menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang berfokus pada gaya belajar audio dan visual, karena akan mengandung unsur suara dan gambar yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mengajak peserta didik untuk melakukan sesuatu. E-LKPD ini akan menggunakan pendekatan saintifik untuk membangun partisipasi belajar peserta didik melalui sintak-sintaknya seperti mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, serta mengomunikasikan. Pendekatan saintifik dalam proses

pembelajaran akan lebih mudah diterapkan apabila didukung oleh ketersediaan media pembelajaran. Oleh karena itu, mengintegrasikan pendekatan saintifik ke dalam media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendukung penerapannya (Latifa, *et al.*, 2022; Trissa, *et al.*, 2022).

Hal yang dapat dilakukan untuk mendukung penggunaan E-LKPD tersebut adalah dengan memanfaatkan penggunaan lagu bermuatan materi atau disebut juga media *cover education song* berbantuan audiovisual (Choiriyah, *et al.*, 2022; Paat, *et al.*, 2022; Putri, *et al.*, 2022). *Cover education song* berbantuan audiovisual adalah media yang memanfaatkan elemen musik dan visual untuk memberikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat oleh pendengarnya, serta membangun partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini juga mampu merangsang pengetahuan kognitif yang berkaitan dengan proses berfikir peserta didik, ditandai dengan dapat lebih cepat mengingat atau menghafal dan menguasai materi yang disajikan dalam lagu dan dapat mengekspresikan perasaan dan emosi yang dirasakan. Hal ini berdampak positif pada peserta didik, sehingga mereka lebih antusias untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai materi serta akan meningkatkan hasil belajar mereka dengan cara yang menyenangkan (Paat, *et al.*, 2022; Putri, *et al.*, 2022; Alfiani, *et al.*, 2023; Sirih, *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas yang telah dilakukan dan wawancara dengan guru biologi kelas XI di SMA Negeri 1 Kubutambahan pada bulan November 2024, pada proses pembelajaran guru dominan menggunakan metode ceramah yang selanjutnya diiringi dengan pemberian tugas. Pada modul ajar yang digunakan oleh guru juga tercantum bahwa metode pembelajaran yang

digunakan adalah ceramah, diskusi, dan penugasan. Berdasarkan Rahayu (2023), mengatakan bahwa saat proses pembelajaran apabila guru menggunakan model pembelajaran langsung atau dengan metode ceramah akan membuat peserta didik cenderung pasif, hanya peserta didik tertentu saja mampu mengikuti dengan aktif bertanya dan menjawab karena mampu memahami pelajaran dengan baik. Guru mengatakan bahwa kendala yang sering terjadi pada saat pembelajaran adalah kurangnya minat serta partisipasi belajar peserta didik khususnya pada materi sistem rangka yang tergolong kompleks dan sulit karena menggunakan banyak istilah ilmiah. Pada materi sistem rangka guru sudah pernah menerapkan pendekatan saintifik, namun penerapan sintaknya masih kurang sesuai, karena pembelajaran berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang dalam melakukan eksplorasi, sehingga kegiatan yang dilakukan kurang sesuai dengan sintak pendekatan saintifik. Selain itu, pada sintak ke 4 (mengasosiasikan), seharusnya peserta didik difasilitasi untuk melatih kemampuan berpikir kritisnya dengan menyajikan soal-soal yang akan di analisis, namun kegiatan mengasosiasikan pada modul aja guru mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan pembelajaran. Apabila implementasi tahapan pendekatan saintifik tidak berjalan sesuai dengan harapan akan menyebabkan pembelajaran masih didominasi oleh guru, dan peserta didik belum aktif dalam berpikir ilmiah maupun keterlibatan kognitif (Setyawan, *et al.* 2016; Arifin & Sunardi 2017). Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui data hasil belajar dan wawancara yang dilakukan bersama guru Biologi kelas XI di SMAN 1 Kubutambahan, diperoleh hasil data belajar peserta didik, dimana dari sekitar 102 peserta didik (3 kelas), hanya 46 peserta didik (45%) yang mencapai KKTP (70) dan 56 peserta didik (55%) yang tidak mencapai

KKTP ,rerata nilai peserta didik yang tidak mencapai KKTP sebesar 51. Terdapat peserta didik dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 20.

Pada proses pembelajaran,materi sistem rangka memiliki waktu 2 JP, dalam modul ajar dijabarkan menjadi kegiatan pendahuluan 10 menit, kegiatan inti 65 menit, dan kegiatan penutup 15 menit. Setiap pertemuan guru membentuk kelompok diskusi peserta didik untuk mengerjakan LKPD, namun LKPD yang digunakan kurang menarik karena hanya berisi soal dan gambar hitam putih saja, serta soal-soal yang terdapat di dalam LKPD hanya mendukung kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS). Hal yang selanjutnya menjadi kendala yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media dan bahan ajar yang menarik bagi peserta didik, karena guru mengatakan kesulitan menciptakan media ajar yang menarik (sekitar 50% kemampuan dalam menciptakan media ajar). Media ajar yang digunakan *PowerPoint*, LKPD (96,6%) dan terkadang menyertakan video pembelajaran dari *YouTube* (11,9%) hanya untuk materi tertentu, dan bahan ajar berupa buku ajar yang bersumber dari: Campbell dengan penerbit Erlangga, Diastuti dengan penerbit Sindunata, dan Pujiyanto penerbit Tiga serangkai. Namun, penggunaan media tersebut dianggap kurang efektif, karena PPT lebih dominan teks, dan LKPD yang kurang menarik (hanya menggunakan soal dan gambar hitam putih) yang menyebabkan banyak peserta didik merasa lebih cepat bosan dan tidak fokus karena suasana pembelajaran terasa datar, yang berdampak pada rendahnya respon peserta didik terhadap pertanyaan guru.

Survei yang dilakukan kepada peserta didik kelas XI 2, XI 3, dan XI 5 di SMAN 1 Kubutambahan diperoleh bahwa sebanyak 76,3% peserta didik menyukai pembelajaran biologi, sekitar 50,8% peserta didik merasa sulit memahami materi

sistem rangka, dan minat belajar peserta didik terhadap materi sistem rangka sekitar 67,8%. Pendapat peserta didik mengenai LKPD yang digunakan bahwa 55,9% mengatakan cukup menarik, dan cukup membantu dalam menjawab soal. Pada penggunaan media pembelajaran sebanyak 96,6% peserta didik mengatakan media yang digunakan yaitu media visual (PPT, LKPD, Buku ajar), sangat jarang menggunakan media audiovisual. Berdasarkan kuisioner gaya belajar, menunjukkan rata-rata peserta didik memiliki lebih dari satu gaya belajar. Sebanyak 41% peserta didik dengan gaya belajar visual dan auditori (VA), 32% auditori dan kinestetik (KA), dan 27% visual dan kinestetik (VK). Walaupun demikian, ada juga beberapa peserta didik yang memiliki kombinasi seimbang antara visual, auditori, dan kinestetik (VAK). Sebanyak 98,3% peserta didik menyukai lagu, terutama genre Pop, dan 84,7% mudah menghafal lirik lagu sehingga memungkinkan untuk mendukung penggunaan media lagu bermuatan materi dalam pembelajaran. Sekitar 95% peserta didik berpendapat bahwa dengan menghubungkan antara musik dan lagu dalam pembelajaran akan berdampak positif, karena merasa belajar dengan lagu akan menyenangkan, membuat suasana hati lebih baik, meningkatkan konsentrasi, dan mengurangi beban materi. Pendapat ini didukung oleh Roffiq, *et al.*, (2017) yang mengatakan manfaat lagu dalam pembelajaran dapat menjadi sarana relaksasi dengan menetralisasi denyut jantung dan gelombang otak, menumbuhkan minat dan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, memberikan kemudahan pada peserta didik untuk mengingat, dan menyentuh emosi rasa estetika peserta didik. Hal ini juga didukung dengan adanya fasilitas *Wifi* sekolah dengan kualitas internet yang baik untuk mendukung penggunaan E-

LKPD, *handphone* pribadi, proyektor LCD, dan speaker di sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran ini baik di kelas maupun di rumah.

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. E-LKPD ini akan mengikuti langkah-langkah pendekatan saintifik. Dalam meningkatkan hasil belajar biologi, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan hakikat sains biologi, yaitu pendekatan saintifik (Marjan, *et al.*, 2014). E-LKPD berbantuan audiovisual yang dipadukan dengan *cover education song* menjadi salah satu alternatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran ini tidak hanya memberikan variasi dalam penyajian materi, tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami konsep sistem rangka yang sesuai dengan hakikat pembelajaran sains secara lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional. Penggunaan pendekatan yang interaktif dan kreatif ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih tergolong menerapkan metode ceramah, di mana metode tersebut berpusat pada guru (*teacher-centered*), kurangnya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan kurang menarik karena hanya mencantumkan soal dengan gambar hitam putih, serta soal yang digunakan masih berbasis *Lower Order Thinking Skills* (LOTS), sehingga tidak adanya tantangan berpikir tingkat tinggi *High Order Thinking Skills* (HOTS) atau kurang sesuai dengan hakikat pembelajaran biologi.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media dan bahan ajar yang menarik bagi peserta didik. Dimana berdasarkan kemampuannya, guru mengatakan 50% mampu menciptakan media pembelajaran, terbatasnya jenis media yang digunakan, sehingga menimbulkan rasa bosan pada peserta didik pada saat proses pembelajaran.
4. Kurangnya variasi media pembelajaran yang di mana guru hanya menggunakan media buku dan *powerpoint*, LKPD (96,6%) dan terkadang video pembelajaran yang diambil dari youtube (11,9%) sebagai bahan ajar, sehingga menyebabkan beberapa peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran.
5. Pada proses pembelajaran sebanyak 96,6 % peserta didik mengatakan kurang memanfaatkan media audiovisual dan lebih memanfaatkan media visual seperti LKPD, buku ajar, dan Powerpoint yang kurang menarik, sehingga kurangnya antusiasme peserta didik terhadap media yang digunakan.
6. Pada proses pembelajaran terlihat masih banyak peserta didik yang tidak konsentrasi mengikuti pembelajaran, di mana peserta didik melihat guru ketika menjelaskan namun, fokus perhatiannya bukan pada materi

pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

7. Minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang, terlihat dari perilaku peserta didik yang masih kurang antusias dan kurang terlibat, kurangnya ketertarikan dan perhatian peserta didik, yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada materi sistem rangka.
8. Suasana belajar yang tercipta masih terasa datar karena metode yang digunakan selalu sama pada setiap pertemuan (tidak bervariasi) dan pasif, sehingga peserta didik merasa terbebani dengan materi-materi pelajaran baru yang diberikan oleh guru.
9. Masih banyak peserta didik kesulitan dalam memahami materi sistem rangka yang tergolong kompleks dan banyaknya istilah-istilah ilmiah yang sulit diingat dan dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, sehingga diperlukan pembatasan masalah agar masalah utama yang diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Hal yang menjadi batasan masalah pada penelitian pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song*. Penelitian dibatasi dan difokuskan kepada kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada penggunaan media audiovisual dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media ajar yang menarik minat dan partisipasi belajar peserta didik yang tergolong rendah,

suasana belajar yang pasif dan monoton, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi sistem rangka pada manusia yang cukup kompleks. Penelitian ini juga hanya menggunakan materi sistem rangka yaitu pada sub materi macam-macam tulang penyusun rangka (aksial dan apendikular), jenis dan bentuk tulang manusia, hubungan antar tulang pada manusia (Persendian).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* pada materi sistem rangka sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik di kelas XI?
2. Bagaimanakah validitas E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* pada materi sistem rangka sebagai media dalam proses pembelajaran peserta didik di kelas XI?
3. Bagaimanakah kepraktisan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* pada materi sistem rangka sebagai media dalam proses pembelajaran peserta didik di kelas XI?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

a. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media E-LKPD berbantuan audiovisual dengan

cover education song pada materi sistem rangka kelas XI yang valid dan praktis.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menyusun rancang bangun dari E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* pada materi sistem rangka dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*) di kelas XI.
2. Untuk mengembangkan media E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* pada materi sistem rangka di kelas XI yang valid berdasarkan uji ahli materi dan ahli media.
3. Untuk mengembangkan media E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* pada materi sistem rangka di kelas XI yang praktis berdasarkan penilaian guru biologi dan peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

a) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan informasi, menjadi masukan dalam proses pembelajaran mengenai sistem rangka manusia, menambah kajian ilmu yang dapat dijadikan pegangan dalam kegiatan belajar mengajar, serta menjadi sumber informasi tambahan bagi peneliti berikutnya.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Dunia Pendidikan

Melalui Pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, diharapkan pengembangan media ini dapat memberikan motivasi kepada para pendidik untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengatasi permasalahan yang sering dihadapi peserta didik dalam proses belajar, sehingga proses pembelajaran kedepannya akan lebih baik.

2. Bagi Guru

Melalui Pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan variasi dan sebagai media tambahan pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak monoton bagi peserta didik. Selain itu, guru juga dapat dengan mudah mengakses dan mengaplikasikan media pembelajaran ini kepada peserta didik tidak memerlukan biaya yang besar.

3. Bagi Peserta didik

Melalui pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual *cover education song* ini diharapkan akan dapat lebih menarik minat peserta didik dalam memahami materi sistem rangka, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam diri peserta didik untuk memahami lebih dalam materi pembelajaran sistem rangka dengan baik dan tepat sehingga dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Melalui pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran dalam bentuk lagu berbantuan audiovisual dalam pembelajaran biologi. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai wadah dalam mengekspresikan kreativitas yang sangat bermanfaat dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang bermanfaat serta dapat mengatasi suatu permasalahan yang ada di sekolah. Adapun spesifikasi yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian merupakan E-LKPD yang di dalamnya terdapat materi sistem rangka, tugas, dan video lagu yang berkaitan dengan materi sistem rangka yang disajikan berupa media audiovisual yang akan dikemas dengan menarik dan akan menampilkan teks dan gambar yang diiringi dengan musik bernuansa bahagia.
- 2) Pada pembuatan media pembelajaran E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* akan menggunakan beberapa aplikasi yang akan membantu dalam perekaman suara, penjernihan suara, pengeditan antara rekaman suara dan video pembelajaran, serta pembuatan E-LKPD. Adapun aplikasi tersebut yaitu: Aplikasi *My voice recorder*, *Wink AI*,

(Aplikasi yang digunakan untuk merekam lagu). Aplikasi *Capcut Premium* (Aplikasi editing video yang akan digunakan untuk memadukan unsur *audio* (Lagu) dan *visual* (Gambar dan *subtitle*), serta aplikasi *Canva* (Pembuatan E-LKPD) sehingga akan membentuk media pembelajaran *cover education song* berbantuan audiovisual.

- 3) Media pembelajaran E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* ini akan dibuat merujuk pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, serta lagu dengan bantuan alunan musik yang sudah tersedia.
- 4) Lirik lagu yang digunakan pada media E-LKPD berbantuan audiovisual *cover education song* ini akan diambil dari materi pembelajaran mengenai sistem rangka dan kemudian setiap kata dirangkai hingga menjadi lirik lagu yang sesuai dengan materi dan nada instrumen musik yang dipilih. Adapun cakupan materi yang akan digunakan pada media ini adalah macam-macam tulang penyusun rangka, jenis dan bentuk tulang, serta hubungan antar tulang (persendian).
- 5) Media pembelajaran E-LKPD berbantuan audiovisual *cover education song* ini, LKPD akan berbentuk elektronik menggunakan *heyzine flip*, dan *cover education song* berbantuan audiovisual dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet/ipad*, dan *laptop*, serta dapat diunduh dan disimpan *flashdisk*, *hardisk*, dan sebagainya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* dilakukan dengan berdasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Kubutambahan. Daya tarik media pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan serta kemudahan dalam memahami isi media pembelajaran menjadi faktor penting dalam penelitian ini. Materi sistem rangka merupakan materi yang terbilang kompleks dan sulit dipahami karena banyak menggunakan istilah ilmiah. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman materi dengan baik. Oleh sebab itu, pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* pada materi sistem rangka di kelas XI sangat penting untuk dilakukan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a) Asumsi

- 1) Pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* menggunakan instrumen lembar angket kuisioner untuk memperoleh nilai validitas melalui perhitungan Gregory dan nilai kepraktisan menggunakan skala likert pada rentang skor 1 sampai 5.
- 2) Media pembelajaran E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* simpel dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Keterbatasan

- 1) Pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* dilakukan di Kelas XI SMA Negeri 1 Kubutambahan.

- 2) Pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* berisi materi sistem rangka pada sub materi tulang penyusun rangka (aksial dan apendikular), jenis dan bentuk tulang, serta hubungan antar tulang (persendian).
- 3) Materi yang akan dibuat pada E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* akan disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator yang disesuaikan pada modul ajar.
- 4) Pengembangan E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* akan diujicobakan pada kelompok besar dengan 31 orang responden/peserta didik.

1.10 Definisi Istilah

- 1) Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik elektronik adalah alat bantu berupa media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Tujuan dari LKPD adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kristis, dan kemampuan analisis peserta didik (Triyanti, *et al.*, 2021).

- 2) *Cover Education Song*

Cover education song adalah media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lagu dengan menggunakan instrumen lagu yang sudah ada. *Cover education song* merupakan jenis media lagu yang disusun secara khusus dengan tujuan untuk mengutarkan pesan edukatif melalui lirik serta melodi yang menarik (Syarifah, 2021).

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah kombinasi dari gambar dan suara, dan dilengkapi dengan penjelasan mengenai suatu hal. E-LKPD dengan *cover education song* berbantuan audiovisual merupakan perangkat ajar yang digunakan memanfaatkan elemen gambar dan suara, dengan mengemasnya dalam bentuk video lagu yang berisi suatu materi pelajaran. Pemanfaatan media audiovisual dalam proses pembelajaran adalah salah satu aspek yang perlu dipersiapkan oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Serungke, *et al*, 2023).

4) Lembar Kerja Peserta Didik Elektroknik (E-LKPD) Berbantuan Audiovisual dengan *Cover Education Song*

Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (E-LKPD) berbantuan audiovisual dengan *cover education song* adalah media pembelajaran berbasis digital yang berisi serangkaian tugas, pertanyaan, atau aktivitas yang dirancang untuk mendorong peserta didik berinteraksi dengan materi, dan didalamnya juga terdapat video pembelajaran (audiovisual) berupa lagu bermuatan materi yang dapat dinyanyikan oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok. E-LKPD berbantuan audiovisual dengan *cover education song* ini akan menggunakan pendekatan saintifik.

5) Sistem Rangka

Sistem rangka adalah suatu sistem organ yang memberikan dukungan fisik pada makhluk hidup. Sistem rangka berfungsi untuk menyimpan bahan mineral, sebagai tempat pembentukan sel darah, tempat melekatnya otot rangka, melindungi tubuh yang lunak dan menunjang

tubuh. Sistem ranagka dari tengkorak, tulang rusuk, tulang belakang, rangka penopang tulang bahu, rangka penopang tulang pinggul, tulang angota badan atas dan bawah (Tresnaasih, 2020).

6) Model Pengembangan 4D (*Four D*)

Model 4D adalah model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran. Pada model pengembangan 4D ini melibatkan 4 tahapan, yakni : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Johan, *et al*, 2023).

