ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Cover Song* Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI" ini ditulis oleh Adilla Fulki Amalia, NIM. 126205211004, dengan pembimbing Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I. M.Pd.

Kata Kunci: Media *Cover Song,* Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pengembangan media *Cover Song* dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang membuat siswa mudah bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajarannya. Pembelajaran lebih menggunakan metode ceramah dan sumber belajar berupa buku saja, kondisi tersebut membuat siswa merasa bosan, siswa membutuhkan adanya media pembelajaran yang mempermudah memahami materi dan menarik minat siswa dalam bentuk gabungan audio dan visual. Pengembangan media *Cover Song* ini mempermudah siswa dalam memahami materi, menghafal materi, dan meningkatkan semangat belajar dengan bernyanyi saat proses pembelajaran.

Tujuan dalam penelitian ini adalah 1) Menjelaskan kebutuhan media *Cover Song* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas III SD/MI; 2) Menjelaskan desain media *Cover Song* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas III SD/MI; 3) Menjelaskan pengembangan media *Cover Song* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas III SD/MI; 4) Menjelaskan implementasi media *Cover Song* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas III SD/MI; 5) Menjelaskan evaluasi media *Cover Song* dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas III SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut R & D *(Research and Development)*. Model pengembangan pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, wawancara, dan angket. Validasi media dilakukan kepada ahli materi dan video pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada guru dan siswa, yang terdiri dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji coba lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif untuk menguji efektivitas media *Cover Song*.

Hasil penelitian ini adalah: (1) Dibutuhkannya media interaktif dan membantu pemahaman materi pendidikan pancasila kelas III SD/MI. (2) Pemilihan lagu anak yang sudah diketaui siswa, pembuatan lirik berbahasa sederhana dan mudah dipahami, konsep video yang berbeda-beda guna memberikan kemenarikan, dan dipilihnya gawai serta aplikasi *Canva* dan *CapCut* sebagai penunjang pengembangan media *Cover Song*. (3) Pengembangan media *Cover Song* memanfaatkan gawai sebagai perekam suara, aplikasi *Canva* dan *CapCut* untuk pengeditan video. (4) Implementasi dilakukan dengan validasi dan uji coba kepada guru serta siswa, validasi oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 100% termasuk kriteria Sangat Valid. Hasil validasi oleh ahli video pembelajaran diperoleh presentase sebesar 96,48% termasuk kriteria sangat valid. Hasil uji coba kepada guru diperoleh presentase sebesar 100% (sangat baik), kelompok kecil diperoleh presentase sebesar 92,85% (sangat baik), hasil uji coba kelompok besar 97,71 % (sangat baik), dan pada hasil uji coba lapangan 97,80% (sangat baik). Berdasarkan hasil validasi dan uji coba penelitian, bahwa media yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran. (5) Hasil dari uji coba menunjukkan media *Cover Song* dinilai sangat baik,

sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna menjawab kebutuhan dan tantangan yang ada dalam proses pembelajaran.

ABSTRACK

Thesis with the title "Development of Media Cover Song for Learning Pancasila Education Class III SD / MI" was written by Adilla Fulki Amalia, NIM. 126205211004, with the supervisor Dr. Uswatun Hasanah, S.Pd.I. M.Pd.

Keywords: Cover Song Media, Pancasila Education Learning

The development of Cover Song media is motivated by the learning process that makes students easily bored and lackluster in their learning. Learning uses more lecture methods and learning resources in the form of books only, these conditions make students feel bored, students need learning media that makes it easier to understand the material and attract student interest in the form of a combination of audio and visual. The development of this Cover Song media makes it easier for students to understand the material, memorize the material, and increase the enthusiasm for learning by singing during the learning process.

The objectives in this study are 1) Explaining the needs of Cover Song media in learning Pancasila education in grade III SD / MI; 2) Explaining the design of Cover Song media in learning Pancasila education grade III SD / MI; 3) Explaining the development of Cover Song media in learning Pancasila education grade III SD / MI; 4) Explaining the implementation of Cover Song media in learning Pancasila education grade III SD / MI; 5) Explaining the evaluation of Cover Song media in learning Pancasila education grade III SD / MI. This research uses research and development methods or called R & D (Research and Development). The learning development model compiled in this study refers to the ADDIE type of development, which consists of 5 stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The data collection techniques used were observation, interview, and questionnaire. Media validation was carried out to material experts and learning videos. The trial was conducted on teachers and students, which consisted of small group trials, large group trials, and field trials. The data analysis technique used was quantitative analysis technique to test the effectiveness of Cover Song media.

The results of this study are: (1) The need for interactive media and help understanding Pancasila education material for grade III SD / MI. (2) Selection of children's songs that students already know, making simple and easy-to-understand lyrics, different video concepts to provide interest, and choosing devices and Canva and CapCut applications to support the development of Cover Song media. (3) Cover Song media development utilises devices as voice recorders, Canva and CapCut applications for video editing. (4) Implementation is carried out by validation and testing to teachers and students, validation by material experts obtained a percentage of 100% including Very Valid criteria. The results of validation by learning video experts obtained a percentage of 96.48% including very valid criteria. The results of the trial to the teacher obtained a percentage of 100% (very good), the small group obtained a percentage of 92.85% (very good), the results of the large group trial 97.71% (very good), and the results of the field trial 97.80% (very good). Based on the results of validation and research trials, the media developed is feasible to be used as learning media. (5) The results of the trial show that Cover Song media is rated very well, so it can be used as a learning media to answer the needs and challenges that exist in the learning process **.**

أطروحة بعنوان "أغنية غلاف تطوير وسائل الإعلام لتعليم البنكاسيلا للصف الثالث الابتدائي/المدرسة الابتدائية" للطالبة عديلة فولكي أماليا، رقم تعريف الطالبة ١٢٦٢٠٥٢١١٠٠٤، بإشراف د. أوسواتون حسنة، بكالوريوس التربية الإسلامية. ماجستير التربية.

كلمات مفتاحية غلاف الأغنية الإعلامية، تعليم بانكاسيلا التعليمي

إن الدافع وراء تطوير وسائط أغاني الغلاف هو عملية التعلم التي تجعل الطلاب يشعرون بالملل بسهولة وعدم الحماس في التعلم. يستخدم التعلم أكثر طرق المحاضرات ومصادر التعلم في شكل كتب فقط، هذه الظروف تجعل الطلاب يشعرون بالملل، يحتاج الطلاب إلى وسائط تعليمية تسهل فهم المادة وتجذب اهتمام الطلاب في شكل مزيج من الصوت والصورة. هذا التطوير لوسائط أغاني الغلاف يجعل من السهل على الطلاب فهم المادة وحفظها وزيادة الحماس للتعلم من خلال الغناء أثناء عملية التعلم.

الأهداف في هذه الدراسة هي ١) شرح احتياجات وسائط أغاني الغلاف الإعلامي في تعلم تعليم البانكاسيلا في الصف الثالث الابتدائي / المدرسة الابتدائية؛ ٢) شرح تصميم وسائط أغاني الغلاف في تعلم تعليم البنكاسيلا في الصف الثالث الابتدائي/الصف الثالث الابتدائي/المدرسة الابتدائية؛ ٣) شرح تطوير وسائط أغاني الغلاف في تعلم تعليم البنكاسيلا في الصف الثالث الابتدائي/الصف الثالث الابتدائي/المدرسة الابتدائية؛ ٤) شرح تطبيق وسائط أغاني الغلاف في تعلم تعليم البنكاسيلا في الصف الثالث الابتدائي/الصف الثالث الابتدائي/المدرسة الابتدائية؛ ٥) شرح تقييم وسائط أغاني الغلاف في تعلم تعليم البنكاسيلا في الصف الثالث الابتدائي/الصف الثالث الابتدائي/المدرسة الابتدائية. يستخدم هذا البحث أساليب البحث والتطوير أو ما يسمى البحث والتطوير (R & D). يشير نموذج تطوير التعلم الذي تم تجميعه في هذه الدراسة إلى نوع التطوير ADDIE، والذي يتكون من 5 مراحل، وهي ١) التحليل، ر٢) التصميم، ٣) التطوير، ٤) التنفيذ، ٥) التقييم. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة، والمقابلة، والاستبيان. تم إجراء التحقق من صحة الوسائط لخبراء المواد ومقاطع الفيديو التعليمية. تم إجراء التجربة على المعلمين والطلاب، والتي تألفت من تجارب المجموعات الصغيرة، وتجارب المجموعات الكبيرة، والتجارب الميدانية. كانت تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية التحليل الكمي لاختبار فعالية وسائط كوفر سونغ.

نتائج هذه الدراسة هي: (١) الحاجة إلى الوسائط التفاعلية والمساعدة في فهم مادة بانكاسيلا التعليمية للصف الثالث الثانوي/مدارس التعليم المتوسط. (٢) اختيار أغاني الأطفال التي يعرفها الطلاب بالفعل، وصنع كلمات بسيطة وسهلة الفهم، ومفاهيم فيديو مختلفة لتوفير الفائدة، واختيار الأجهزة وتطبيقات Canva و CapCut لدعم تطوير وسائط أغنية الغلاف. (٣) تطوير وسائط أغاني الغلاف باستخدام أجهزة مثل مسجلات الصوت وتطبيقات Canva و CapCut لتحرير الفيديو. (٤) يتم التنفيذ عن طريق التحقق من الصحة والاختبار للمعلمين والطلاب، وقد حصل التحقق من صحة المواد من قبل خبراء المواد على نسبة ١٠٠% بما في ذلك معايير صالحة جدًا. حصلت نتائج التحقق من الصحة من قبل خبراء الفيديو التعليمي على نسبة ٩٦،٤٨% بما في ذلك معايير صالحة جدًا. حصلت نتائج التجربة على المعلم على نسبة مئوية ١٠٠% (جيد جداً)، وحصلت نتائج التجربة على المجموعة الصغيرة على نسبة مئوية ٩٢،٨٥% (جيد جداً)، ونتائج تجربة المجموعة الكبيرة ٩٧،٧١% (جيد جداً)، ونتائج التجربة الميدانية ٩٧،٨٠% (جيد جداً). استنادًا إلى نتائج تجارب التحقق والتجارب البحثية، فإن الوسائط المطورة قابلة للاستخدام كوسائط تعليمية. (٥) تُظهر نتائج التجربة أن تقييم وسائط أغنية الغلاف جيد جدًا، لذا يمكن استخدامها كوسائط تعليمية للإجابة عن الاحتياجات والتحديات الموجودة في عملية التعلم.