

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS KINEMASTER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS V SD**

Zulfiana Ramadhani Hasibuan¹, Safrida Napitupulu²
¹²PGSD, FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
Alamat e-mail : ¹ zulfianaramadhanihasibuan@umnaw.ac.id,
² safrida@umnaw.ac.id,

ABSTRACT

The development of Kinemaster-based audio visual media in science and science subjects in class V elementary school was motivated by the use of media or teaching materials that were not yet optimal and varied, there was no use of audio visual learning media based on Kinemaster in science subjects in class V elementary school, and student learning outcomes in There are still many science subjects which are below the criteria for achieving learning objectives (KKTP), which is 75. This research aims to develop Kinemaster-based audio visual media in science subjects for fifth grade elementary school to produce appropriate learning media and find out student learning outcomes after using audio media. Kinemaster based visuals. This research uses Research and Development using the ADDIE development model through 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this research were material experts, media experts, teachers and 28 class V students at UPT SPF SDN 106184 Sekip, Lubuk Pakam District. Data collection techniques in this research used observation, questionnaires, tests and documentation. Data analysis techniques are qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results of the research show that the Kinemaster-based audio visual media product for grade V elementary school science subjects that has been developed and published via the YouTube application obtained a product validation data value, namely by material expert validators of 90.9% in the "Very feasible" category and by media expert validators of 90.9%. 98% in the "Very appropriate" category, and teacher response results of 96% in the "very appropriate" category. Student learning outcomes after using Kinemaster-based audio visual media obtained an N-Gain value of 0.4 in the "medium" category. Based on the results of the feasibility assessment, teacher responses, and student learning outcomes, it can be concluded that KineMaster-based audio visual media products for grade V elementary school science and science subjects are very feasible and good for use in learning to have a positive impact on student learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, KineMaster-Based Audio Visual Media, Class V Elementary School Science and Science Subjects, Student Learning Outcomes*

ABSTRAK

Pengembangan media audio visual berbasis kinemaster pada mata pelajaran IPAS kelas V SD dilatarbelakangi oleh penggunaan media atau bahan ajar yang belum maksimal dan belum bervariasi, belum adanya penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis kinemaster pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih banyak yang dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 75. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis kinemaster pada mata pelajaran IPAS kelas V SD untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual berbasis kinemaster. Penelitian ini menggunakan Research and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu analisis, design, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru serta siswa kelas V UPT SPF SDN 106184 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam sebanyak 28 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan produk media audio visual berbasis kinemaster pada mata pelajaran IPAS kelas V SD yang telah dikembangkan dipublikasikan melalui aplikasi Youtube diperoleh nilai data validasi produk yaitu oleh validator ahli materi sebesar 90,9% dalam kategori "Sangat layak" dan oleh validator ahli media sebesar 98% dalam kategori "Sangat layak", serta hasil respon guru sebesar 96% dalam kategori "sangat layak". Hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual berbasis kinemaster memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,4 dalam kategori "sedang". Berdasarkan hasil penilaian kelayakan, respon guru, dan hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa produk media audio visual berbasis KineMaster pada mata pelajaran IPAS kelas V SD sangat layak dan baik digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Audio Visual Berbasis KineMaster, Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD, Hasil Belajar siswa

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan semakin maju, di abad 21 ini beberapa sekolah sudah mulai mengadakan sarana prasarana dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Saat ini para guru dituntut untuk mampu mengaplikasikan teknologi kedalam media pembelajaran, guru juga dituntut untuk dapat merancang media pembelajaran yang menarik agar proses belajar efisien. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga menjadi bermakna dan

pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Dalam proses pembelajaran, guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran, baik itu media pembelajaran konvensional ataupun media pembelajaran berbasis elektronik. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang bersifat satu arah yaitu menggunakan metode ceramah. Dengan tidak adanya media pembelajaran, tentunya proses pembelajaran dikelas akan terasa membosankan dan cenderung

monoton serta tidak menarik. Hal tersebut yang mengakibatkan kurangnya antusiasme dari peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan pembelajaran yang membosankan membuat siswa kurang tertarik untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambar ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia dimuka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Tatang Sunendar, 2022)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas 5 UPT SPF SDN 106184 Sekip

Kecamatan Lubuk Pakam. Dari hasil wawancara bersama Ibu Riska Agustin S.Pd guru wali kelas dari kelas V-A pada hari Jumat 8 Maret 2024 pada mata pelajaran IPAS yang dijadikan objek observasi dihasilkan beberapa data yakni, pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket saja dan penggunaan media atau bahan ajar yang belum maksimal dan bervariasi. Hal ini menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hal ini juga dibuktikan dari hasil ulangan harian yang diberikan kepada siswa kelas V UPT SPF SDN 106184 Sekip Kecamatan Lubuk pakam.

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SDN 106184 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2023/2024

N o	Nilai Siswa	KKT P	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	90	75	1	4%
2.	85		2	7%
3.	80		3	11%
4.	75		6	21%
5.	70		7	25%
6.	65		9	32%
Jumlah			28	100%

Sumber: Dokumentasi Nilai Kelas V UPT SPF SDN 106184 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam

KineMaster adalah software atau aplikasi edit video yang disediakan untuk perangkat seluler yaitu Android dan IOS, sehingga guru akan lebih

mudah dalam mengakses aplikasi *KineMaster* guru dapat membuat media pembelajaran kapanpun dan dimanapun dikarenakan aplikasi tersebut dapat diakses dengan menggunakan handphone yang merupakan sudah sangat banyak digunakan masyarakat. Selain itu, *KineMaster* juga merupakan aplikasi yang dirancang dengan baik, sehingga pengguna dari berbagai tingkat keahlian dapat dengan mudah mengaksesnya dan memahami berbagai alat dan fitur yang disediakan yang memungkinkan pengguna membuat video berkualitas tinggi.

Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *KineMaster* dalam proses pembelajaran, tujuannya agar dapat membantu siswa bersemangat dalam belajar serta siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, guru juga harus lebih teliti dalam memilih serta memilih bahan ajar dan juga media pembelajaran yang efektif untuk digunakan. Salah satu faktor pendukung keberhasilan di kelas yaitu media pembelajaran yang menarik, karena dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran berbasis *KineMaster* sebagai media yang akan dikembangkan dalam produk

Oleh sebab itu, peneliti mendesain media pembelajaran yaitu media Audio Visual berbasis *Kinemaster* pada materi IPAS kelas V. Media pembelajaran ini berupa video yang akan memicu siswa melakukan pembelajaran dengan diberikannya masalah-masalah dan peserta didik akan dibantu dalam memecahkan masalah tersebut. Hal ini akan menjadi sesuatu yang baru bagi pendidik dalam menerapkannya pada

proses pembelajaran. Dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, sehingga siswa bisa lebih aktif saat proses belajar mengajar dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis *Kinemaster* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V SD?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media Audio Visual berbasis *KineMaster*?

B. Metode Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ditetapkan, maka penelitian ini dikategorikan ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan

Subjek penelitian dari pengembangan media Audio Visual berbasis *Kinemaster* pada mata pelajaran IPAS di kelas V adalah ahli materi, ahli media, guru kelas V-A dan

siswa kelas V-A di UPT SPF SDN 106184 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan merujuk pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan),

Sehingga penelitian pengembangan ini menggunakan desain model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang dapat dilihat pada bagan berikut (Irawan, 2014).

Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang akan digunakan untuk penilaian validator pada media Audio Visual berbasis *Kinemaster* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD di UPT SPF SDN 106184 Sekip kecamatan Lubuk Pakam adalah angket.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli media

N O	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1.	Tampilan Media	1) Kesesuaian huruf dengan pemahaman siswa 2) Tata letak gambar/v ideo sudah tersusun secara sistematis	1, 2, 3, 4, 5 dan 6

		3) Kejelasan ilustrasi gambar terhadap materi 4) Kejelasan tampilan 5) Kesesuaian gambar/v ideo terhadap materi 6) Desain tampilan yang menarik	
2.	Usabilitas	1) Media pembelajaran menggunakan <i>KineMaster</i> dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman siswa 2) Kemudahan pengoperasian	7 dan 8
3.	Komunikasi Visual	1) Komunikatif 2) Sederhana dan memikat 3) Audio dan visual	9, 10 dan 11

Sumber: Wahono (2006)

a. Instrument Tes Hasil Belajar siswa

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu lembar tes objektif (pilihan ganda). Soal tes berasal dari materi BAB 1 Melihat Karena Cahaya,

Mendengar Karena Bunyi pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar dengan topik A: Cahaya dan Sifatnya.

Soal tes terdiri dari 10 butir untuk masing-masing tes (pre-test dan post-test) berbentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberi media Audio Visual berbasis *KineMaster*. Berikut kisi-kisi soal tes pilihan ganda yaitu:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Pilihan Ganda

N o	Tujuan Pembelajaran	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Peserta didik dapat mendesain percobaan sederhana untuk membuktikan sifat cahaya.	1, 2, 3, 4 dan 5	5
2.	Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat cahaya berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan.	6, 7, 8, 9 dan 10	5
Jumlah		10	10

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Angket
3. Tes
4. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif berupa hasil dari kritik dan saran dari para validator. Data ini akan diseleksi berdasarkan relevan atau tidaknya dengan masalah yang ada pada produk yang dikembangkan, data yang dianggap relevan akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran. Sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa angket validasi dan tes hasil belajar siswa. Data kuantitatif yang diperoleh adalah skor dari angket validasi yang diisi oleh dosen ahli dengan menggunakan skala likert, sedangkan perolehan nilai tes hasil belajar siswa akan menggunakan rumus rata-rata (mean).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Validasi Materi Tahap I

Validasi tahap I dilakukan pada hari Selasa tanggal 2 Juli 2024 oleh dosen Ibu Rofiqoh Hasan Harahap, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi untuk menilai materi dalam produk media Audio Visual berbasis *KineMaster*. Berikut tabel hasil validasi ahli materi tahap I:

Jadi hasil kelayakan materi pada media Audio Visual berbasis *KineMaster* adalah 69,09% yang pada tabel kategori kelayakan ialah layak digunakan setelah revisi atau perbaikan. Hasil validasi ahli materi pada tahap I terdapat beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan revisi atau materi yang terdapat dalam media Audio Visual berbasis *KineMaster* tersebut. Perbaikan atau revisi yang secara singkat disajikan dalam tabel 4.3.

Tabel 1. Hasil Data Penilaian Saran dan Masukan Ahli Materi dan Hasil Revisi

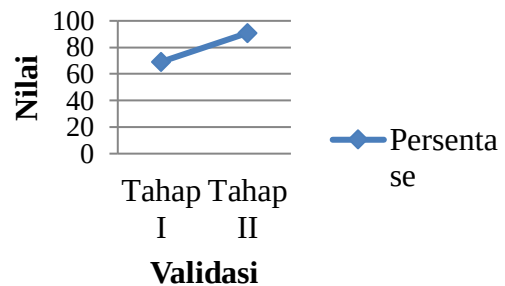
Saran, Masukan, dan Hasil Revisi Ahli Materi
Saran dan Masukan  Saran: 1) Sesuaikan jabaran materi dengan Background 2) Background materi jangan terlalu ramai 3) Isi dubbing sebaiknya suara sendiri
Hasil Revisi 

Hasil Validasi Materi Tahap I

Validasi tahap II dilakukan pada hari Jum'at tanggal 5 Juli 2024 oleh dosen Ibu Rofiqoh Hasan Harahap, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi untuk menilai materi dalam produk media Audio Visual berbasis *KineMaster*. Berikut tabel hasil validasi ahli materi tahap II:

Jadi hasil kelayakan materi pada media Audio Visual berbasis *KineMaster* adalah 90,9% yang pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa. Hasil Validasi Materi tahap I dan tahap II dapat dilihat dari diagram berikut.

Diagram Hasil Validasi Ahli Materi



Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Audio Visual berbasis *KineMaster* yang akan digunakan. Untuk menguji kelayakan media Audio Visual berbasis *KineMaster* yang dikembangkan maka ada 3 aspek yang akan diuji kelayakannya yaitu: tampilan media Audio Visual berbasis *KineMaster*, usabilitas dan komunikasi visual. Aspek-aspek tersebut dikembangkan menjadi 10 pernyataan untuk mendapatkan hasil penilaian kelayakan media Audio Visual berbasis *KineMaster* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, metode pengukuran menggunakan skala Likert dengan lima kategori,

yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Setelah melakukan tahap pengujian, dilakukan penyesuaian berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli.

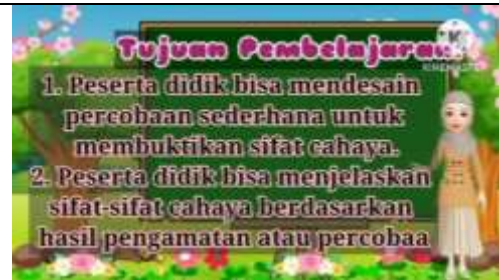
Hasil Validasi Media Tahap I

Validasi tahap I dilakukan pada hari Senin tanggal 1 Juli 2024 oleh dosen Ibu Cut Latifah Zahari, M.Pd sebagai ahli media untuk menilai media dalam produk media Audio Visual berbasis *KineMaster*. Berikut tabel hasil validasi ahli media tahap I:

Jadi hasil kelayakan media Audio Visual berbasis *KineMaster* adalah 84% yang pada tabel kategori sangat layak digunakan setelah revisi atau perbaikan. Hasil validasi ahli media pada tahap I terdapat beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan revisi yang terdapat dalam media Audio Visual berbasis *KineMaster* tersebut. Perbaikan atau revisi yang secara singkat disajikan dalam tabel 4.5.

Tabel 2 Hasil Data Penilaian Saran dan Masukan Ahli Materi dan Hasil Revisi

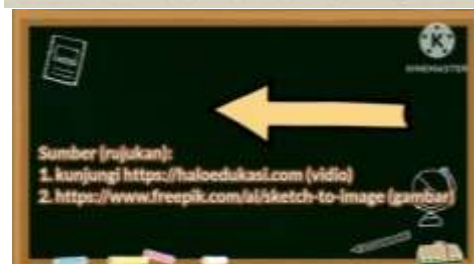
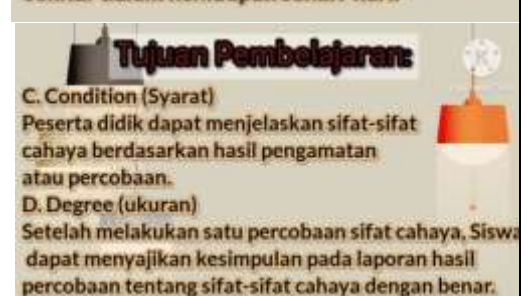
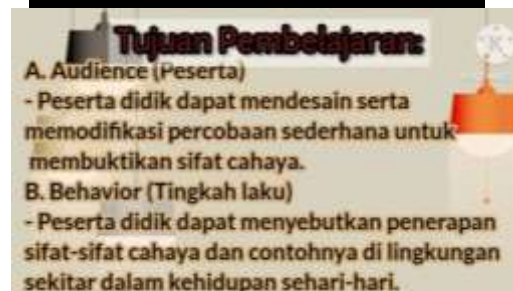
Saran, Masukan, dan Hasil Revisi Ahli Materi
Saran dan Masukan 



Saran:

- 1) Jenis Huruf pada media jangan terlalu beragam
- 2) Tujuan pembelajaran pakai konsep a, b, c, d
- 3) Tambahkan sumber rujukan

Hasil Revisi



Hasil Validasi Media Tahap II

Validasi tahap I dilakukan pada hari Senin tanggal 5 Juli 2024 oleh dosen Ibu Cut Latifah Zahari, M.Pd sebagai ahli media untuk menilai media dalam produk media Audio Visual berbasis *KineMaster*. Berikut tabel hasil validasi ahli media tahap II:

Jadi hasil kelayakan media Audio Visual berbasis *KineMaster* adalah 98% yang pada tabel kategori sangat layak untuk diuji cobakan pada siswa. Hasil Validasi Media tahap I dan tahap II dapat dilihat dari diagram berikut.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini bertujuan untuk melihat suatu kelayakan dari setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat proses validasi. Penilaian produk media Audio Visual berbasis *KineMaster* didapatkan berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media, ahli materi, angket respon guru dan juga hasil belajar siswa terhadap media yang dikembangkan. Berikut ini hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 3 Rekapitulasi Validasi

Validator	Hasil Validasi	
	Nilai yang Didapat	Kategori
Ahli Materi Tahap I	69,09%	Layak
Ahli Materi Tahap II	90,9%	Sangat Layak

Ahli Media 1	84%	Sangat Layak
Ahli Media Tahap II	98%	Sangat Layak
Angket guru	96%	Sangat Layak
Hasil Belajar siswa	0,4	Sedang

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media Audio Visual berbasis *KineMaster* dalam pembelajaran dapat mempermudah pengajar dalam memberikan informasi supaya peserta didik lebih memahami materi dengan mudah. Peneliti mengembangkan produk berupa media Audio Visual berbasis *KineMaster* didasarkan belum terdapatnya media pembelajaran berbasis media Audio Visual berbasis *KineMaster* oleh guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada pengembangan media Audio Visual berbasis *KineMaster* sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD Negeri 106184 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam.

Tahap awal yang dilakukan yaitu tahap analisis (*Analysis*). Dimana peneliti menganalisis kebutuhan dengan observasi bersama guru kelas V-A UPT SPF SDN 106184 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat masalah diantaranya terdapat analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran

yang dapat menunjang pembelajaran agar belajar menjadi lebih efektif.

Tahap kedua yaitu tahap design (Design), perancangan produk yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi digital dalam pembuatan media Audio Visual berbasis *KineMaster*. Media Audio Visual berbasis *KineMaster* digital dibuat dengan memuat gambar, teks, audio dan sebagainya. Materi disajikan dalam media Audio Visual berbasis *KineMaster* dengan sederhana dan menarik. Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang diperlukan, seperti lembar validasi untuk ahli media, ahli materi, angket respon guru dan instrument tes hasil belajar siswa.

Tahap ketiga yaitu tahap development (Pengembangan), dimana pelaksanaannya dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan oleh validator yaitu dua dosen dari PGSD UMN sebagai ahli materi dan ahli media. Kedua validator tersebut yaitu Ibu Rofiqoh Hasan Harahap, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi dan Ibu Cut Latifah Zahari, M.Pd sebagai ahli media. Pada tahap ini produk divalidasi dan hasil penilaian yang diperoleh digunakan untuk merevisi media Audio Visual berbasis *KineMaster* sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang sangat layak sehingga dapat dilakukan uji coba di lapangan.

Tahap keempat ialah tahap implementasi atau disebut dengan tahap uji coba media Audio Visual berbasis *KineMaster* di sekolah. Media pembelajaran yang selesai direvisi sesuai dengan saran para ahli dan dinyatakan layak dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas V untuk proses pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan hasil penilaian guru untuk mengetahui

kelayakan media Audio Visual berbasis *KineMaster* dan hasil belajar siswa untuk mengetahui pengaruh media terhadap siswa. Uji coba dilaksanakan dengan mengisi sebuah angket respon respon guru dan pemberian tes hasil belajar dengan jumlah siswa 28 siswa. Uji coba media Audio Visual berbasis *KineMaster* di sekolah divalidasi oleh guru dan siswa menggunakan instrument yang disediakan untuk mendapatkan penilaian untuk dilakukan revisi tahap akhir jika diperlukan untuk produk yang layak digunakan.

Tahap pengembangan yang terakhir adalah tahap Evaluation (Evaluasi). Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi kelayakan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun evaluasi yang dilakukan oleh para ahli media, ahli materi dan uji coba kelompok kecil. Dari hasil yang telah didapatkan pada tahap evaluasi menyatakan bahwa media Audio Visual berbasis *KineMaster* sangat layak digunakan pada saat pembelajaran di kelas V SD.

Kualitas produk media Audio Visual berbasis *KineMaster* divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum melakukan uji coba produk. Hasil evaluasi yang didapat dari masing-masing validator memiliki kriteria yang menyatakan produk pengembangan media Audio Visual berbasis *KineMaster* sangat layak dan dapat digunakan. Data penilaian kelayakan produk berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket menggunakan skala likert yang memiliki skor dari skala 5 sampai 1 dan hasil belajar siswa. Setelahnya, data tersebut akan dijadikan acuan untuk mengukur

kelayakan media Audio Visual berbasis *KineMaster*.

Adapun hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian oleh validasi ahli materi Ibu Ibu Rofiqoh Hasan Harahap, S.Pd., M.Pd mendapat skor 69,09% dengan kriteria **“Layak”** dan mendapat sedikit revisi. Kemudian hasil penilaian validasi ahli media yaitu Ibu Cut Latifah Zahari, M.Pd mendapatkan skor 90,9% dengan kategori **“Sangat Layak”** dan mendapat sedikit revisi. Hasil uji coba kelompok kecil dengan memberikan angket kepada guru kelas yaitu Ibu Riska Agustin, S.Pd mendapatkan skor 96% dan data hasil belajar siswa dengan instrumen tes yang dilakukan kepada 28 siswa mendapatkan skor 0,4 sehingga dapat dikategorikan **“Sedang”**.

E. Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi), penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa media Audio Visual berbasis Kinemaster pada materi IPAS Bab 1 Melihat Karena cahaya, Mendengar Karena Bunyi Topik A: Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD. Media ini merupakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dengan adanya media audio visual berbasis *KineMaster* ini peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.
2. media Audio Visual berbasis *KineMaster* telah memperoleh tingkat validasi yang sangat baik, yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan angket respon

guru. Perolehan nilai masing-masing validator yaitu sebesar 90,9%, 98% dan 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid berdasarkan kriteria yang diperoleh. Meskipun demikian, hasil validasi ini tetap perlu dilihat dalam konteks penggunaannya dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa dan materi yang diajarkan

3. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio visual berbasis *KineMaster* pada materi IPAS Bab 1 Melihat Karena cahaya, Mendengar Karena Bunyi Topik A: Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD mengalami peningkatan dengan perolehan nilai *N-Gained* sebesar 0,4 dengan kategori **“sedang”**. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *KineMaster* memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun pengaruh media tersebut masih dalam kategori sedang, namun sudah dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M. and Dewi, N. P. S. R. (2020) 'Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM)', *Jurnal Senadimas Undiksha*, pp. 1758–1765.

- Afandi, M. Evi, C. Oktarina, P. W. (2013). *MODEL & METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Agustin, N. N., Nurhasanah, A., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster Materi Aku Dan Citacitaku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 386-403.
- Alfianti, A., Taufik, M., Hakim, Z.R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1):1-12
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294
- Hera, R. (2014). *Pengembangan Handout Pembelajaran Embriologi Berbasis Konstektual Pada Perkuliahan Perkembangan Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Di Universitas Muhamadiyah Banda Aceh*. Jurnal Edubio Tropika, 225.
- Khadijah. (2013). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Medan: Citapustaka media.
- Hariawan, I. K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation (GI) Berbantuan Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1)
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran kereta membaca berbasis kontekstual learning siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314-326.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1): 28-37.
- Atiah, N. (2020, May). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Masyarakat 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Kristanto, A. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Maulidiyah, C. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 76-85.

- Meltzer, D.E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible "Hidden Variabel" in Diagnostic Pretest Scores. *Am. J. Phys.*, 70(12): 1259-1268.
- Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 1(2):257-266
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwono, U. (2008). Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Jurnal Profesi Kependidikan*, 1(1):1-12
- Setyowati, D., Rasyid, H.A., & Ramansyah, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pejagan 1. *Jurnal Pamator*, 11(1):92-100
- Sjam, D.A. & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2):185-196
- Sudjana, N. & Rivai, A., (1992). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja
- Sunendar, T. (2022). Merancang Pembelajaran IPAS Di SD. Retrieved April,06, 2024.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2012). *STRATEGI PEMBELAJARAN DAN TEORI APLIKASI*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suranto. (2005). *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: Media Wacana
- Susilana, R., dan Riyana, C. (2018), *Media Pembelajaran*, Bandung: CV WACANA PRIMA
- Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran/>