



PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL *KINEMASTER*  
DALAM PEMBELAJARAN TEMA 8 PADA KELAS IV  
DI SD NEGERI SERANG 20

Pirdayuni<sup>1</sup>, Damanhuri<sup>2</sup>, Aan Subhan Pamungkas<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

<sup>1</sup>[pirdayuni754@gmail.com](mailto:pirdayuni754@gmail.com), <sup>2</sup>[damanhuri@untirta.ac.id](mailto:damanhuri@untirta.ac.id), <sup>3</sup>[asubhanp@untirta.ac.id](mailto:asubhanp@untirta.ac.id)

DEVELOPMENT OF *KINEMASTER* AUDIO-VISUAL MEDIA IN THEME 8  
LEARNING FOR CLASS IV STUDENTS AT SD NEGERI SERANG 20

ARTICLE HISTORY

Submitted:  
12 Januari 2022  
12<sup>th</sup> January 2022

Accepted:  
22 Februari 2022  
22<sup>th</sup> February 2022

Published:  
22 April 2022  
22<sup>th</sup> April 2022

ABSTRACT

**Abstract:** This article discusses the development process, the feasibility of the developed *Kinemaster* audio-visual media, and the student's responses to the *Kinemaster* audio-visual media in thematic learning. The study explained in this article was conducted at SD Negeri Serang 20. This study involved 23 students of class IV in a limited trial. The method used in the study refers to the steps of development research developed by Borg and Gall in Sugiyono by doing (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial. The instrument used was a questionnaire sheet for media validation with a percentage of 72.75% material experts with a percentage of 89.2% and a student response questionnaire sheet of 89.5%. Based on the validation analysis, it could be concluded that the quality of the *Kinemaster* Audio-Visual Media developed in the study was in the very feasible category, while the results of student responses to the *Kinemaster* Audio-Visual Media were in the very good category.

**Keywords:** Audio-Visual Media, Thematic Learning, *Kinemaster*

**Abstrak:** Artikel ini membahas tentang proses pengembangan, kelayakan media audio-visual *Kinemaster* yang dikembangkan, dan respon peserta didik terhadap media audio visual *Kinemaster* pada pembelajaran thematic. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Serang 20 dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV pada uji coba terbatas yaitu 23 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan mengacu pada langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono dengan melakukan (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk validasi media dengan presentase 72.75% ahli materi dengan presentase 89.2% dan lembar angket respon siswa sebesar 89.5%. Berdasarkan analisis validasi dapat disimpulkan bahwa kualitas Media Audio Visual *Kinemaster* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil respon peserta didik terhadap Media Audio Visual *Kinemaster* termasuk kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Audio-Visual, Tematik, *Kinemaster*

CITATION

Pirdayuni, P., Damanhuri, D., & Pamungkas, A.S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual *Kinemaster* Dalam Pembelajaran Tema 8 Pada Kelas IV Di SD Negeri Serang 20. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (2), 306-315. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8536>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan alat yang paling penting dalam mengembangkan potensi kehidupan manusia, baik intelegensi, kreatifitas, maupun akhlak al-karimah, melalui

kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan. Pendidikan harus dilakukan secara tepat agar tidak terjadi penyimpangan atau kemunduran moral dan perilaku bangsa. Pendidikan di sekolah dasar saat ini

menerapkan kurikulum 2013. Dalam penerapannya, kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran secara tematik. Menurut Majid (2014) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang merupakan penggabungan sebuah konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna.

Dengan kata lain, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema untuk setiap kegiatan pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran tematik peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan materi yang cukup banyak dan penggunaan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV A SDN Serang, peneliti menemukan adanya kegiatan pembelajaran yang masih terpaku pada pemberian tugas sehingga murid kurang antusias dan peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi di setiap pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa guru sangat menerima dan mengharapkan adanya media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu media audio visual *Kinemaster*. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru saat melakukan pembelajaran di kelas, dan peran guru yang didominasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran terfokus pada buku tema dan jarang menggunakan media pembelajaran tetapi sesekali menggunakan media gambar saja. Pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting yang menjadi keharusan setiap guru. Pembelajaran *virtual class* menjadi penting dilakukan agar peserta didik tidak kehilangan haknya sebagai pelajar. Namun, kenyataannya pembelajaran *virtual class* masih memiliki banyak kekurangan. Kekurangan ini salah satunya adalah kesiapan guru dalam

melaksanakan pembelajaran secara virtual. Masih banyak guru yang tidak biasa bahkan tidak pernah menggunakan aplikasi media pembelajaran yang bisa menunjang pembelajaran daring.

Pembelajaran *virtual class* membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung yang menjadi pelengkap dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Menurut Aqib (2013:50) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai penyeragam materi, pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi interaktif, mengefektifkan waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas belajar, belajar bisa dilaksanakan di mana dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif terhadap proses dan materi belajar, serta dapat meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang membuat peserta didik antusias dalam belajar dan dapat mempermudah penyerapan atau pemahaman materi peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru tetapi berpusat pada peserta didik juga. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media audio visual *Kinemaster* dalam pembelajaran tema 8 pada siswa kelas IV di SD Negeri Serang 20. Media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat penunjang peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring atau *virtual class*.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Ashar (2012:8) berpendapat media pembelajaran bisa kita pahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk peralatan serta kelengkapan dari suatu sumber yang terencana, sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar

secara efisien dan efektif. Sejalan dengan pengertian di atas, Djamarah dan Zain (2010:121) media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang berbentuk apa saja yang mampu dijadikan sebagai penyalur pesan atau materi agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendapat lain disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (2015:1) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang masuk dalam komponen metodologi sebagai salah satu terciptanya lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan atau materi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran.

Sudjarat (dalam Putri, 2011:20) mengemukakan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan kelas. 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi lain antara peserta didik dengan lingkungan. 4) Media menghasilkan keragaman pengamatan. 5) Media dapat menanamkan konsep yang benar, konkrit, dan realistis. 6) Media dapat merangsang dan memotivasi peserta didik untuk belajar. 7) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari pengetahuan yang bersifat konkrit sampai dengan abstrak.

Pendapat lain, Sudjana (dalam Arsyad, 2013: 28) mengemukakan fungsi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. 2) Bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga mudah dimengerti dan dikuasai oleh peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode pembelajaran akan lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan guru tidak

kehabisan tenaga. 4) Siswa akan melakukan aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Lebih lanjut, fungsi media pembelajaran dijelaskan oleh Sadiman dkk. (2010:17-18) adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas proses penyampaian materi agar tidak terlalu bersifat verbalistik. 2) Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya: (a) Objek yang kecil dapat diperbesar dengan bantuan mikroskop, (b) sebuah gambar yang bergerak terlalu cepat atau lambat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*, (c) mampu menampilkan kembali kejadian atau peristiwa dimasa lampau. 3) Pemilihan media pendidikan yang tepat dan bervariasi mampu mengatasi sikap pasif peserta didik seperti meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas, dan memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 4) Dengan sifat yang unik dan pengalaman yang berbeda yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Media pembelajaran memudahkan guru dalam memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman belajar, dan menimbulkan sebuah persepsi yang sama.

Dari beberapa fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih jelas dan konkrit kepada peserta didik, menarik minat belajar peserta didik, memotivasi peserta didik dalam belajar, mempermudah penyampaian materi, dan sebagai media yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **Aplikasi KineMaster**

*KineMaster* adalah sebuah aplikasi telepon pintar untuk editing video dengan tampilan seperti komputer dengan tampilan Ponsel. Video dan foto hampir sulit untuk dipisahkan, karena keduanya merupakan bukti otentik setiap momen bahagia seseorang yang

dapat dikolaborasikan, dipisah menjadi album foto dan video yang berbeda. Foto dan video juga kerap menjadi pilihan orang untuk menghiasi akun media sosialnya, dan bahkan video mendapatkan area istimewa lewat layanan berbagi video seperti *YouTube*, *Vimeo* dan *Dailymotion*.

### **Pembelajaran Tematik di SD**

Menurut Akbar (2016) Pembelajaran tematik terpadu ini perlu dilaksanakan karena: (a) Dalam kehidupan sehari-hari mata pelajaran berdiri sendiri-sendiri; (b) Tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (c) Keunggulan pembelajaran tematik materi yang disampaikan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, dapat mengaitkan mata pelajaran satu dengan yang lain, dan pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan.

Sedangkan Kurniawan (2011) menyatakan pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada pengorganisasian materi yang terintegrasi dan dipadukan pada suatu tema. Menurut Akbar (2016) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pengembangan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep menjadi lebih mudah melalui tema yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

Hernawan dan Novi (2012) berpendapat ada beberapa karakteristik yang perlu dipahami dari pembelajaran tematik, yaitu: (1) Berpusat pada siswa (*student centered*), peran guru lebih banyak sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. (2) Dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*), siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkrit*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. (3)

Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa. (4) Menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. (5) Bersifat luwes (*fleksibel*), sebab guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya. (6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2020 - Mei 2021 selama 6 bulan dan dilaksanakan di SD Negeri 20 Serang yang merupakan salah satu sekolah dasar yang berstatus negeri berakreditasi B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019:396) metode penelitian dan pengembangan dapat kita artikan sebagai suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dapat disingkat menjadi 4P (*Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian*). Langkah-langkah penelitian yang digunakan dalam penelitian R&D Sugiyono (2019:404). Adapun sebagai berikut.

#### **1. Potensi dan Masalah**

Potensi adalah sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah sedangkan masalah adalah penyimpangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi apabila kita dapat memberdayagunakannya. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif

yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

## 2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan beberapa informasi dan studi literatur yang bisa dipakai sebagai bahan guna merencanakan membuat produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut. Studi ini ditujukan guna menemukan konsep-konsep maupun landasan-landasan teoritis yang bisa memperkuat suatu produk khususnya yang berhubungan dengan produk pendidikan.

## 3. Desain Produk

Desain ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian. Desain produk harus diwujudkan dengan gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya serta akan memudahkan pihak lain untuk memahaminya.

## 4. Validasi Ahli

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini, sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman

untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan validasi kepada 4 validator yaitu 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media.

## 5. Revisi Produk

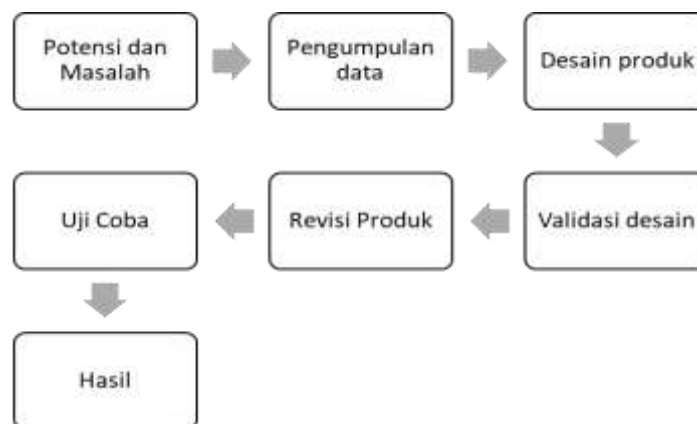
Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, dan yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

## 6. Uji Coba

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk dan produk tersebut yang diuji coba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran audio visual Kinemaster dalam pembelajaran tema 8 pada siswa kelas IV SD Negeri Serang 20. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut.



**Gambar 1. Tahapan Penelitian**



### 1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan karena adanya potensi dan masalah. Peneliti melakukan analisis masalah dengan cara melakukan observasi dan wawancara. Pada tahap ini juga dilakukan analisis potensi dan masalah dengan analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan.

#### a. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini peneliti mencari tahu kurikulum apa yang ada di SDN Serang 20. Kemudian diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 dan menerapkan pembelajaran tematik. Materi pembelajaran terdiri dari Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, dan PPKn.

#### b. Analisis Materi

Pada tahap ini dilakukan analisis materi pada produk berupa media audio visual *Kinemaster* yang dikembangkan. Materi yang digunakan adalah Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 “Daerah Tempat Tinggalku” yang terdapat pada Kurikulum 2013.

#### c. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mengenai pengembangan produk berupa media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi analisis kebutuhan pada materi Tematik 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV SDN Negeri Serang 20 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa gambar saja, sehingga media audio visual *Kinemaster* tidak ditemukan dalam pembelajaran tematik.

### 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan cara studi literatur didapatkan dari beberapa sumber

seperti jurnal, skripsi, buku-buku, artikel, *youtube* yang berkaitan dengan media audio visual serta dapat menunjang pembuatan media audio visual *Kinemaster*.

### 3. Desain Produk

Tahap pertama yang dilakukan dalam pembuatan produk ini yaitu dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan media audio visual dengan membuat konsep dan rancangan awal agar bagian-bagian dari media audio visual yang dibuat dapat tersusun dengan baik dan terstruktur. Desain ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian. Desain produk harus diwujudkan dengan gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya serta akan memudahkan pihak lain untuk memahaminya.

### 4. Validasi Ahli

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah media audio visual *Kinemaster* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan atau belum. Produk berupa media audio visual *Kinemaster* ini dilakukan uji validasi oleh 2 tim ahli media dan 2 tim ahli materi. Berikut hasil dari tim ahli media dan ahli materi.

#### a. Ahli media

Hasil validasi desain media ditinjau dari 3 aspek yaitu aspek kualitas isi/konten, kualitas teknis, dan implementasi. Hasil validasi desain media ditinjau dari 3 aspek yaitu aspek kualitas isi/konten, kualitas teknis, dan implementasi. Validasi ahli media melibatkan 2 orang validator yang merupakan dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Untuk lebih jelas, berikut ini hasil perhitungan dari validasi ahli media :

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Validator	Jumlah	Presentasi	Kategori
1.	I	39	71%	Layak
2.	II	41	74.5%	Layak
	<b>Skor rata-rata</b>	40	72.75%	Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli desain media I yaitu sebesar 71% dengan kategori “Layak” dan hasil validasi ahli desain II sebesar 74,5 % dengan kategori “Layak” sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,75% dan dengan kategori “Layak”.

b. Ahli Materi

Kegiatan validasi dengan tim ahli materi dilakukan dengan melibatkan 2 orang ahli yang terdiri dari dosen dan guru. Aspek yang dinilai pada materi ini ditinjau dari 3 aspek yang terdiri dari, kelayakan isi/materi, keakuratan materi, dan kemutakhiran materi. Berikut ini tabel hasil penilaian validasi ahli materi.

**Tabel 2. Tabel Validasi Ahli Materi**

No.	Validator	Jumlah	Presentasi	Kategori
1.	I	54	83.07%	Sangat Layak
2.	II	62	95.4%	Sangat Layak
	<b>Skor rata-rata</b>	58	89.2%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi di atas, pada validator I mendapatkan skor 83.07% dengan kategori “ Sangat Layak”. Sedangkan untuk validator ahli II mendapatkan skor sebesar 95.4% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian diperoleh rata-rata sebesar 89.2% dengan kategori “Sangat Layak”.

**5. Revisi Produk**

a. Revisi ahli media

Dilihat berdasarkan hasil validasi tim ahli media dapat diketahui bahwa media audio visual *Kinemaster* termasuk dalam kategori “Layak” untuk digunakan. Revisi pada media audio visual *Kinemaster* berdasarkan saran ahli media adalah kualitas gambar dan *background* serta pemilihan *font* yang lebih kontras agar peserta didik semangat dalam belajar, pemilihan komposisi warna, penjabaran tujuan pembelajaran, dan perlu adanya penambahan referensi diakhir video pembelajaran.

b. Revisi ahli materi

Dilihat berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa media audio visual *Kinemaster* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Saran yang diberikan oleh ahli materi terkait media audio visual *Kinemaster* adalah perlu diperhatikan keterkaitan *background* dengan gambar harus dipadukan agar warna *background* tidak bentrok dengan gambarnya. Serta diperlukan penjelasan tambahan pada bagian materi “perbedaan mata pencaharian penduduk desa dan kota”.

**6. Uji Coba Produk (Terbatas)**

Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba produk skala kecil dengan jumlah 8 orang peserta didik dan uji coba skala besar dengan jumlah 15 orang peserta didik. Dengan keseluruhan jumlah sampel 23 orang peserta didik. Untuk mengetahui respon dari peserta didik terkait pembelajaran dan media audio visual *Kinemaster* peneliti membagikan angket. Berikut ini tabel hasil perhitungan angket respon peserta didik untuk skala kecil ditinjau dari 4 aspek.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil (8 Peserta Didik)**

Respon Pengguna	Aspek			
	Isi	Kebahasaan	Penyajian	Tampilan Media
Skor	175	35	71	70
Nilai Akhir (%)	87.5	87.5	89	88

Berdasarkan hasil rata-rata angket respon peserta didik untuk uji coba produk skala kecil terhadap pembelajaran media audio visual *Kinemaster* didapatkan nilai sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik”. Namun, untuk menguji keajegan respon peserta didik

terhadap kelayakan pengembangan media audio visual *Kinemaster* maka peneliti melakukan uji coba dalam skala besar sebanyak 15 orang peserta didik. Berikut ini tabel hasil perhitungan angket respon peserta didik untuk skala besar ditinjau dari 4 aspek.

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Besar (15 Peserta Didik)**

Respon Pengguna	Aspek			
	Isi	Kebahasaan	Penyajian	Tampilan Media
Skor	338	35	71	70
Nilai Akhir (%)	90.1	90.7	90.7	92

Berdasarkan hasil rata-rata angket respon peserta didik untuk uji coba produk besar terhadap pembelajaran media audio visual *Kinemaster* didapatkan nilai sebesar 91% dengan kategori “Sangat Baik”.

Produk yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya dilakukan uji coba terbatas.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Langkah-langkah pengembangan media audio visual *Kinemaster* menggunakan desain penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono. Desain penelitian pengembangan media audio visual *Kinemaster* terdiri dari 6 langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (4) revisi desain, (6) uji coba produk. Pada tahap potensi dan masalah dilakukan analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan. Selain itu, melakukan pengumpulan data dan informasi yang digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk. Setelah data terkumpul, dilakukan desain produk berupa bagian awal, isi/materi, dan penutup. Selanjutnya produk *Kinemaster* dilakukan uji validitas desain dan materi untuk mengetahui kelayakan pada produk tersebut. Produk dilakukan revisi/perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari tim ahli.

Kelayakan media audio visual *Kinemaster* diperoleh dari uji validitas tim ahli media dan ahli materi. Hasil uji validitas ahli media memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 72.75% dengan kategori “Layak”. Hasil uji validitas materi memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 89.2% dengan kategori “Sangat Layak”. Diperoleh rata-rata hasil uji validitas dengan presentase nilai rata-rata 81% sehingga dinyatakan kategori “Sangat Layak”.

Respon peserta didik terhadap media audio visual *Kinemaster* pada pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 yang telah menjadi produk akhir telah diuji coba dengan hasil penilaian akhir respon peserta didik untuk uji coba skala kecil mendapatkan skor sebesar 88% dan untuk uji coba skala besar sebesar 91%, keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata respon peserta didik dari uji coba skala kecil dan besar dengan presentase nilai sebesar 89.5% dengan kategori “Sangat Baik”.





### Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan media audio visual *Kinemaster* di atas, peneliti hendak memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar khususnya pada saat pembelajaran secara online atau daring.
2. Bagi pendidik (Guru SD) sebagai bahan pertimbangan dan sumber informasi bagi guru dalam pembelajaran di kelas agar menambah pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam meningkatkan mutu / kualitas / kinerja sekolah.
4. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana cara melakukan langkah praktis dalam mengembangkan media menjadi efektif, menyenangkan, bermakna, dan lebih mudah dipahami.
5. Bagi peneliti lain hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak pihak yang sedang berada dalam situasi yang sama dengan apa yang dilakukan di dalam penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Renaja Rosdakarya.
- Agustina, P. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Akbar, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Reaja Rosdakarya
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Basri, S. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Budi, E. N. (2017). Penerapan Pembelajaran Virtual Class Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas Xi IPS 2 SMA 1 Kudus Tahun 2017. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 1-12.
- Djamarah, S. B., dan Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hernawan., dan Resmi, N. (2012). *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI
- Kurniawan, D. (2011). *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Novantara, P., dan Muhammad, A. (2019). Implementasi E-Learning Berbasis Virtual Class Dengan Menggunakan Metode Synchronous Learning Pada Pembelajaran Di Universitas Kuningan. *Jurnal Manajemen Informatika*, 6(2), 20-30.
- PerGub. (2020). *Nomor 44 Tahun tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Penanganan Corona Virus Disease 2019*.
- Sadiman, A. dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sohibun dan Filza, Y. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 02(2), 30-40.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.



PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

VOLUME 11 NOMOR 2 APRIL 2022

ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949

DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8536>

<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>

---

- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Surat Edaran Gubernur. (2020). *Nomor 44 Tentang Penundaan Kegiatan Belajar Mengajar Tatap Muka di Provinsi Banten*
- Syaiful, B. D., dan Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.