

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS KINEMASTER MATERI AKU DAN CITA-CITAKU

Nelin Nur Agustin¹, Ana Nurhasanah², M. Taufik³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

²Sejarah FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹nelinnura@gmail.com, ²ananur74@untirta.ac.id, ³putramilk@yahoo.com

ABSTRACT

The goal of this study is to develop kinemaster-based audio-visual media. This study uses Research and Development (RnD) with 4D model (Define, Design, Development, Disseminate). The subjects were 38 students of class IV B SDN Kramatwatu 1. The data were collected through observation, interviews, and questionnaires. Data analysis carried out is qualitative and quantitative. The results of the study obtained an average value of expert validation with a percentage of 88.6% which was included in the very feasible category, the average value of student respondents obtained a percentage of 92.7% which was included in the very feasible category. Thus, it can be concluded that kinemaster-based audio-visual media can be used in learning and is worthy of being used as learning media.

Keywords: Audio Visual Media, Kinemaster

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual berbasis *kinemaster*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model 4D (*Design, Development, Disseminate*). Subjek penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data yang dilakukan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata validasi ahli dengan presentase. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *kinemaster* dapat digunakan dalam pembelajaran dan layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Audio Visual, *Kinemaster*

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini memasuki industri 4.0, yang dimana secara terus menerus mengalami perubahan-perubahan yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu hal yang penting pada kehidupan manusia.

Manusia mempunyai keistimewaan dibandingkan dengan makhluk lainnya yaitu dengan dibekalnya akal menurut Suprihatin & Hariyadi dalam Aturrohmah dkk (2022:75). Tentunya memberikan pengaruh atau dampak yang besar dalam dunia digital. Kurikulum 2013 menuntut guru untuk kreatif dan menciptakan ide-ide dalam

pembelajaran agar lebih menarik. Kurikulum 2013 lebih menekankan peserta didik yang lebih aktif dalam pembelajaran, guru hanya sebagai tutor dan memberikan fasilitas yang bertujuan untuk mendorong peserta didik agar aktif dalam bertanya, bernalar serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan disebut sebagai pembelajaran tematik. Tematik diberikan untuk menyatukan suatu konten kurikulum dalam satuan-satuan yang utuh sehingga dapat membuat pembelajaran bermakna.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Kramatwatu 1 khususnya kelas IV B, peneliti melihat guru dalam menyampaikan suatu materi hanya menggunakan media 2D, peserta didik kurang antusias pada saat pembelajaran, kurang menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, sementara sekolah tersebut memiliki sarana yang mendukung yaitu infokus untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik misalnya melalui video, akan tetapi guru kurang memanfaatkan

sarana dengan baik, karena jika menyampaikan menggunakan media yang menarik akan menumbuhkan minat yang baru dalam pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih mudah serta jelas dalam menyampaikan materi pelajaran

Media yang bisa digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik bisa dengan media audio visual karena dari media tersebut peserta didik lebih mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media audio visual berbasis *kinemaster*. Media audio visual salah satu alat untuk membantu dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, serta mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik. Media juga bisa berbentuk audio, visual, bahkan audio visual. Media audio visual mempunyai unsur indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual).

Sebagai upaya memperbaiki pembelajaran tematik khususnya di kelas IV B SDN Kramatwatu 1, peneliti berencana mengembangkan sebuah media audio visual berbasis aplikasi kinemater. Alasan peneliti memilih

media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* ini yaitu agar peserta didik dapat memperhatikan guru pada saat menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran dan memiliki pengalaman yang baru serta pembelajarannya tidak monoton atau tidak mudah bosan dengan adanya media tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka analisis kebutuhan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster*, media ini akan dibuat semenarik mungkin, mulai dari warna, latar belakang video (*background*), huruf maupun gambar. Media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* ini akan diaplikasikan dalam pembelajaran khususnya peserta didik kelas IV B pada tema 6 materi aku dan cita-citaku. Penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* ini sebagai salah satu alternatif peserta didik. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *kinemaster* Pada Materi Aku dan Cita-Citaku di Kelas IV SDN Kramatwatu 1".

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sitepu dalam Lestari & Lutfi (2021:19), R&D mempunyai definisi sebagai metode penelitian secara sengaja, sistematis, memperbaiki, mengembangkan, dengan tujuan atau mengarahkan untuk dirumuskan, menghasilkan, menguji keefektifan sebuah produk, jasa, model, metode/strategi/cara, prosedur tertentu lebih unggul, efisien, produktif, baru, efektif, serta juga bermakna.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D. Menurut Thiagarajan dalam Risa Nur Sa'adah & Wahyu (2020:61), bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D yaitu: *define, design, development, and dissesmination*.

Define (pendefinisian), yang berisi tentang kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan dan spesifikasinya, tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Design* (Perancangan) ialah membuat rancangan terhadap produk yang

sudah ditetapkan. *Development* (Pengembangan) ialah aktivitas membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang hingga dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan, *Dissemination* (desimaliasi) adalah tahap ini menyebarkan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

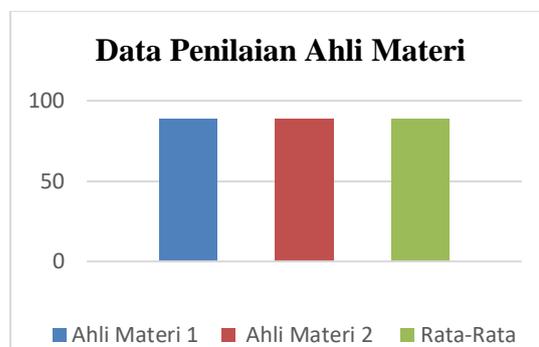
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Kramatwatu 1 tahun ajaran 2021-2022 yang bertempat di Jl. Serang-Cilegon No. 8 KM. 88 Kramatwatu, Kabupaten Serang, Provinsi Banten selama kurang lebih satu semester. Hasil penelitian pada pengembangan media audio visual berbasis *kinemaster* ini dilakukan berdasarkan prosedur pada pendekatan oleh Menurut Thiagarajan dalam Risa Nur Sa'adah & Wahyu (2020:61), yaitu pendekatan 4D (*Define, Design, Development, Desseminate*). Pengembangan media audio visual berbasis *kinemaster* berdasarkan 4D tersebut hasil yang didapat sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli

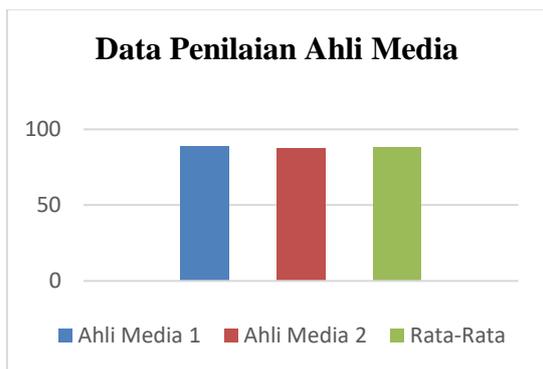
Pada tahapan validasi ahli dilakukan mulai tanggal 19-28

September 2022. Peneliti melakukan beberapa validasi kepada tim ahli materi, media, dan bahasa. Adapun tujuan dari validasi ahli, yaitu untuk mendeskripsikan kelayakan produk media audio visual berbasis *kinemaster* yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan penilaian dari para ahli. hasil penilaian yaitu sebagai berikut:



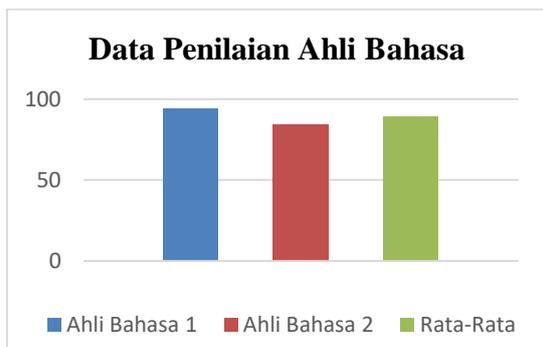
Grafik 1 Data Penilaian Ahli Materi

Hasil dari penilaian ahli materi pada grafik 1 menunjukkan bahwa presentase penilaian dari ahli materi 1 sebesar 88,57% dan ahli materi 2 sebesar 88,57% dengan nilai rata-rata sebesar 88,57% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Ada Beberapa yang harus peneliti revisi kembali sebelum media audio visual berbasis *kinemaster* diuji cobakan, adapun yang hal-hal yang diperbaiki akan dijelaskan lebih detail pada bagian selanjutnya.



Grafik 2 Data Penilaian Ahli Media

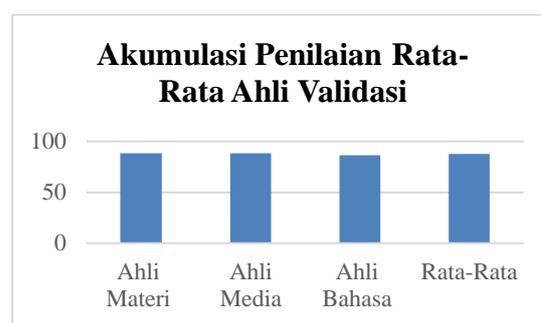
Hasil dari diagram penilaian ahli media pada grafik 2 menunjukkan bahwa presentase penilaian dari ahli media 1 sebesar 89,23% dan ahli media 2 sebesar 87,69% dengan nilai rata-rata sebesar 88,46% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Adapun beberapa hal yang harus peneliti revisi sebelum media audio visual berbasis kinemaster diuji cobakan.



Grafik 3 Data Penilaian Bahasa

Hasil dari penilaian ahli Bahasa pada grafik 3 menunjukkan bahwa presentase penilaian dari ahli Bahasa 1 sebesar 94% sedangkan ahli bahasa 2 sebesar 84%, jadi peneliti mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86% masuk dalam kategori "Sangat

Layak". Ada Beberapa hal yang peneliti harus revisi Kembali sebelum media audio visual berbasis kinemaster diuji cobakan, hal-hal yang harus diperbaiki sebelum diuji cobakan. Akumulasi dari penilaian tim ahli terhadap media audio visual berbasis kinemaster dapat dilihat berikut ini:



Grafik 4 Akumulasi Penilaian Rata-Rata Ahli Validasi

Hasil penilaian pada diagram 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata materi penilaian dengan jumlah 88,57%, kemudian ahli media dengan jumlah 88,46%, dan ahli bahasa dengan jumlah 86%. Sehingga memperoleh nilai akumulasi rata-rata validasi ahli berjumlah 87,67% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Maka dari itu media audio visual berbasis kinemaster telah memenuhi aspek kelayakan dan dapat diuji cobakan di SDN Kramatwatu 1.

Kemudian dari hasil penelitian, dilanjutkan kepada tahap pengembangan, Hasil

pengembangan media audio visual berbasis *kinemaster* ini dilakukan berdasarkan prosedur pada penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam Risa Nur Sa'adah & Wahyu yaitu pendekatan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media audio visual berbasis *kinemaster* materi aku dan cita-citaku khususnya kelas IV Sekolah Dasar. Berikut ini adalah penjelasan dari setiap tahapan yang dilakukan peneliti dan pengembangan ini:

2. Tahap *Define*

Pada tahap ini dilakukan analisis. Analisis yang akan dilakukan ada 3 yang diantaranya analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Adapun penjelasan mengenai tahap *define*:

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan yaitu mengidentifikasi kurikulum 13 (kurtilas) sebagai kurikulum yang diterapkan di SDN Kramatwatu 1. Tahapan selanjutnya mengidentifikasi kompetensi dasar (KD) yang sesuai dengan materi yaitu tema 6 Aku dan Cita-Citaku.

b) Analisis Kurikulum

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi. Informasi dikumpulkan menggunakan teknik observasi. Observasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran dan media yang digunakan. Pada tahap ini adalah analisis bahan ajar yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui angket, angket tersebut diberikan kepada guru. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui jenis bahan ajar yang digunakan guru pada saat mengajar di kelas IV SDN Kramatwatu 1. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang sering digunakan buku tema dan gambar cetak sesuai dengan materi yang diajarkan. Proses pembelajaran tematik di kelas IV SDN Kramatwatu 1 tidak menggunakan bahan ajar media audio visual berbasis *kinemaster*.

Guru kelas IV pada angket menyatakan setuju dengan adanya bahan ajar berbentuk

media audio visual berbasis *kinemaster* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran pada materi aku dan cita-citaku. Dengan harapan mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak mudah bosan. Selain itu, peserta didik juga sebagai responden lebih banyak memilih media audio visual berbasis *kinemaster* sebagai penunjang dalam pembelajaran.

c) Analisis Materi

Analisis materi ini menyesuaikan materi dengan KD kelas IV. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam media audio visual berbasis *kinemaster* yang berkaitan dengan materi pembelajaran pada materi Aku dan Cita-Citaku.

3. Tahap *Design*

Pada Tahap ini adalah tahap mendesain media audio visual berbasis *kinemaster*. Pada pembuatan desain media pembelajaran ini perlu memperhatikan kriteria kelayakan, yaitu isi, Bahasa,

dan kesederhanaan media yang dikembangkan. Pada tahap ini untuk membuat spesifikasi desain awal produk dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah sebuah rancangan secara umum yang meliputi tampilan dan materi yang akan di tampilkan. Media audio visual dibuat dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*, untuk desain *background* menggunakan *PictArt*.

a) Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* berisi gambaran media audio visual berbasis *kinemaster*. *Storyboard* yang dibuat dari aplikasi *kinemaster* dan disisipkan juga dari aplikasi *PictArt*. Pembuatan *storyboard* dan naskah digunakan untuk memudahkan pembuatan dan merancang gambar. *Storyboard* yang menggambarkan secara garis besar susunan dan hal-hal yang akan dibuat dalam media audio visual berbasis *kinemaster*. Berikut ini adalah *storyboard* media audio visual berbasis *kinemaster* materi aku dan cita-citaku.

b) Pemilihan Format

Mengembangkan media audio visual berbasis *kinemaster*

pada tahap ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bagian-bagian media audio visual berbasis *kinemaster* sebagai berikut:

1) Bagian Pembuka

Pada bagian pembuka meliputi halaman depan video berupa teks informasi mengenai tema, subtema, pembelajaran yang ingin diajarkan, nama peneliti dan pembimbing, indikator serta tujuan pembelajaran.

2) Bagian Isi

Terdapat sebuah materi pembelajaran serta soal evaluasi.

3) Bagian Isi

Pada bagian penutup meliputi daftar pustaka, profil peneliti serta identitas pembimbing 1 dan 2.

4. Tahap *Development*

Tahap ini untuk menerapkan tahap desain terkait dengan media yang akan dikembangkan yaitu media audio visual berbasis *kinemaster*, yang disesuaikan dengan tema, tujuan, KI dan KD pada materi yang akan digunakan yaitu materi tentang cita-cita.

a) Pembuatan Media Audio Visual Berbasis *Kinemaster*



Gambar 1 *Storyboard* dan Hasil Tampilan Informasi Tema

Gambar 1 ini menampilkan sebuah informasi judul/tema serta nama peneliti dan dosen pembimbing. Pada bagian sisi kanan dan kiri disisipkan sebuah background didesain dengan aplikasi *PictArt* sebuah gambar mengenai cita-cita.



Gambar 2 *Storyboard* dan Hasil Tampilan Informasi Kabar

Gambar 2 ini menampilkan sebuah informasi tentang kabar kepada peserta didik.



Gambar 3 *Storyboard* dan Hasil Tampilan Informasi Kabar

Gambar 3 ini menampilkan sebuah informasi tentang tujuan pembelajaran tema aku dan cita-citanya. Tujuan pembelajaran tersebut ada 4 diantaranya yaitu: (1) melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri puisi dengan benar. (2) melalui kegiatan membuat kesimpulan peserta didik dapat menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi secara lengkap. (3) Melalui kegiatan pengamatan peserta didik mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitar. (4) Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan makhluk hidup peserta didik mampu membuat skema makhluk hidup yang ada di sekitar dengan benar.



Gambar 4 *Storyboard* dan Hasil Tampilan Pengantar Materi

Gambar 4 menampilkan sebuah kalimat yang akan digunakan sebagai pengantar pembelajaran mengenai cita-cita. Peserta didik diminta untuk membayangkan cita-citanya masing-masing dan apakah yang dibayangkan mereka itu sebuah kegiatan atau pekerjaan.



Gambar 5 *Storyboard* dan Hasil Tampilan Tampilan Sebuah Profesi

Gambar 5 Menampilkan sebuah teks dan gambar berbagai profesi mengenai cita-cita yaitu guru, arsitek, dokter hewan, dokter hewan, pelukis dan pilot, dan setiap gambar

terdapat penjelasan mengenai profesi masing-masing.



Gambar 6 Storyboard Percakapan Lani dan Udin

Gambar 6 Menampilkan sebuah percakapan antara Lani dan Udin mengenai cita-cita.



Gambar 7 Storyboard dan Hasil Tampilan Informasi Ciri-Ciri Puisi

Gambar 7 Menampilkan sebuah informasi yang berisikan ciri-ciri puisi. Peserta didik melakukan kegiatan pengamatan terkait ciri-ciri pada puisi. Setelah itu peserta didik membuat puisi terkait cita-citanya masing-masing dan

membacakannya di depan kelas dengan intonasi yang sudah dijelaskan dalam video.



Gambar 8 Storyboard dan Hasil Tampilan Informasi Siklus Hidup

Gambar 8 Menampilkan sebuah informasi mengenai siklus hidup hewan metamorphosis sempurna dan metamorphosis tidak sempurna.



Gambar 9 Storyboard dan Hasil Tampilan Siklus Hidup Kucing

Gambar 9 Menampilkan sebuah informasi contoh siklus hidup hewan. Pada slide ini peserta didik agar mengetahui dan lebih paham bagaimana siklus hidup / daur hidup kucing

dari mulai kucing muda sampai kucing dewasa.



Gambar 10 Storyboard dan Hasil Tampilan Biodata Peneliti



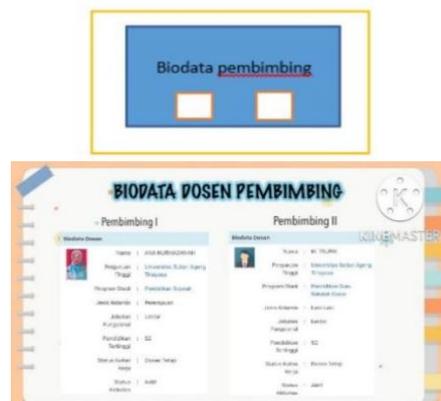
Gambar 11 Storyboard dan Hasil Tampilan Biodata Pembimbing

Gambar 11 Menampilkan sebuah informasi mengenai biodata dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II.



Gambar 12 Storyboard dan Hasil Tampilan Terimakasih

Gambar 12 menampilkan sebuah informasi ucapan “terimakasih dan sampai jumpa dipembelajaran selanjutnya” kepada peserta didik.



Gambar 13 Storyboard dan Hasil Tampilan Daftar Pustaka

Gambar 13 ini menampilkan sumber yang dijadikan rujukan untuk bahan pada media yang peneliti kembangkan sesuai apa yang sebelumnya ada pada storyboard.

Pada tahap pengembangan yang akan dilakukan yaitu membuat validasi oleh para ahli dan revisi

produk awal. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

b) Validasi Ahli

Media audio visual berbasis kinemaster yang telah dibuat kemudian di nilai oleh tim ahli. Sebelum dilakukan penilaian produk, instrument penilaian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli supaya layak untuk digunakan. Pada penilaian dilakukan dengan menggunakan angket penilaian. Penilaian terdapat produk awal digunakan untuk memperbaiki kekurangan sehingga media audio visual berbasis kinemaster yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap validasi ini dikonsultasikan kepada dosen dengan masing-masing bidang, mulai dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari penilaian yang diberikan oleh validator sebagai berikut:

1) Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada tahapan ini yaitu Nana Hendra Cipta, M.Pd selaku dosen Pnedidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas

Sultan Ageng Tirtayasa dan Een Isnaeni, S.Pd. selaku wali kelas IV SDN Kramatwatu 1. Media audio visual berbasis kinemaster materi aku dan cita-citaku ini divalidasi oleh dua validator dengan hasil validasi berikut:

Tabel 1 Data Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
I	88,57	35	88,57%	Sangat Layak
II	88,57	35	88.57%	Sangat Layak
Rata-rata			88,57%	Sangat Layak

Hasil dari penilaian ahli

materi tabel 4.1 menunjukkan bahwa presentase penilaian penilaian dari ahli media 1 sebesar 88,57% dan ahli materi 2 sebesar 88,57% dengan rata-rata sebesar 88.57%.

2) Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan produk ini dilakukan oleh Bapak Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd. selaku dosen Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Bapak Mahrawi, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Media audio visual berbasis kinemaster ini sudah divalidasi oleh kedua validator, hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 2 Data Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
I	89,23	65	89,23%	Sangat Layak
II	87,69	65	87,69%	Sangat Layak
Rata-rata			88,46%	Sangat Layak

Hasil dari penilaian ahli media pada diagram 4.2 menunjukkan bahwa presentase penilaian dari ahli media 1 sebesar 89,23% dan ahli media 2 sebesar 87,69% dari kedua ahli media tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,46% termasuk dalam kategori "Sangat Layak", dan ada beberapa hal yang harus peneliti revisi

kembali sebelum media audio visual berbasis kinemaster diuji cobakan. Data tersebut menunjukkan bahwa media audio visual berbasis kinemaster masuk dalam kategori sangat layak dilihat dari aspek media. Dapat disimpulkan bahwa dari kedua ahli media, produk peneliti sangat layak digunakan setelah revisi.

3) Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan produk ini oleh Bapak Dr. Odien Rosidin, S.Pd., M.Hum. dan Ibu Anggraini Kartika Devi selaku dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Media audio visual berbasis *kinemaster* ini divalidasi oleh kedua validator tersebut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Data Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
I	94	65	94%	Sangat Layak

II	84	65	84%	Sangat Layak
	Rata-rata		86%	Sangat Layak

Hasil dari penilaian ahli bahasa pada diagram 3 menunjukkan bahwa presentase penilaian dari ahli bahasa 1 sebesar 94% dan ahli bahasa 2 sebesar 84% maka nilai rata-rata dari kedua ahli bahasa tersebut 86% masuk dalam kategori "Sangat Layak". Data tersebut menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *kinemaster* termasuk pada kategori layak, dilihat dari aspek bahasa. Sebelum peneliti melakukan uji coba terdapat beberapa masukan dari dosen ahli sehingga peneliti melakukan revisi untuk menyempurnakan media tersebut.

c) Uji Lapangan

Pada tahap uji lapangan ini dilakukan setelah tahap revisi media selesai. Tahap ini untuk melihat respon peserta didik terhadap media audio visual

berbasis *kinemaster* yang telah dikembangkan. Setelah melakukan uji kepraktisan ini dihasilkan produk akhir berupa media audio visual berbasis *kinemaster* sebagai media pembelajaran untuk melihat bagaimana respon peserta didik terhadap media yang sudah dibuat oleh peneliti, dengan mengambil sampel kelas IV B yang terdiri dari 38 peserta didik SDN Kramatwatu 1. Pada tanggal 28 September 2022 peneliti memberikan surat kepada Kepala SDN Kramatwatu 1 dan sekaligus melakukan uji kepraktisan media secara luring. Respon peserta didik terhadap media audio visual berbasis *kinemaster* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Data Hasil Respon Peserta Didik

No	Skor	Persentase	Keterangan
R1	10	100%	Sangat Baik
R2	9	100%	Sangat Baik
R3	10	100%	Sangat Baik

R4	10	100%	Sangat Baik	R19	10	100%	Sangat Baik
R5	10	90%	Sangat Baik	R20	10	100%	Sangat Baik
R6	10	100%	Sangat Baik	R21	9	80%	Sangat Baik
R7	10	90%	Sangat Baik	R22	10	90%	Sangat Baik
R8	9	100%	Sangat Baik	R23	10	100%	Sangat Baik
R9	10	100%	Sangat Baik	R24	10	100%	Sangat Baik
R10	10	90%	Sangat Baik	R25	10	100%	Sangat Baik
R11	10	90%	Sangat Baik	R26	10	100%	Sangat Baik
R12	10	80%	Sangat Baik	R27	10	100%	Sangat Baik
R13	9	90%	Sangat Baik	R28	10	100%	Sangat Baik
R14	10	100%	Sangat Baik	R29	10	100%	Sangat Baik
R15	10	100%	Sangat Baik	R30	8	80%	Baik
R16	10	100%	Sangat Baik	R31	9	90%	Sangat Baik
R17	90	100%	Sangat Baik	R32	10	100%	Sangat Baik
R18	10	100%	Sangat Baik	R33	10	100%	Sangat Baik

R34	10	100%	Sangat Baik
R35	10	100%	Sangat Baik
R36	9	90%	Sangat Baik
R37	10	100%	Sangat Baik
R38	10	100%	Sangat Baik
Nilai Akumulasi	371	92,7%	Sangat Baik

Dilihat dari tabel di atas bahwa hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan respon yang baik dengan nilai akumulasi 371 dari skor maksimal 400 dan presentase sejumlah 92,7% termasuk pada kategori "Sangat Layak", jadi uji kepraktisan media audio visual berbasis kinemaster yang dilakukan oleh peneliti berhasil dan memberikan dampak yang positif.

Kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak positif bagi peserta didik berdasarkan hasil validasi ahli dan uji kepraktisan/uji coba

produk di lapangan sebagai berikut:

- a) Hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata presentase sebesar 88,57% masuk ke dalam kategori "Sangat Layak".
- b) Hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata presentase sebesar 88,46% masuk ke dalam kategori "Sangat Layak".
- c) Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan rata-rata presentase sebesar 86% masuk ke dalam kategori "Sangat Layak".
- d) Hasil uji kepraktisan media terhadap respon peserta didik mendapatkan rata-rata presentase 92,7% masuk ke dalam kategori "Sangat Layak"

Berdasarkan hasil dari validasi ahli, dan uji kepraktisan media di lapangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *kinemaster* yang telah dikembangkan oleh peneliti Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Tahap *Desseminate*

tahap penyebaran ini bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang dibuat yaitu media audio visual berbasis *kinemaster*. Penyebaran produk bisa dilakukan kepada guru kelas IV di SDN Kramatwatu 1.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Pengembangan media audio visual berbasis kinemaster dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah ini dilakukan berdasarkan prosedur pada pendekatan yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu pendekatan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*).
- b) Validasi media audio visual berbasis kinemaster melibatkan 3 ahli untuk uji kelayakan produk, yaitu 1 dosen dan 1 guru sebagai ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli bahasa. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata mencapai 88,57%,

hasil validasi media yang memperoleh nilai rata-rata 88,46%, dan hasil validasi bahasa memperoleh nilai rata-rata 86%, sehingga memperoleh akumulasi rata-rata ahli validasi 87,67%, maka masuk pada kategori "Sangat Layak".

- c) Respon peserta didik terhadap media audio visual berbasis kinemaster pada saat uji coba lapangan yang melibatkan 38 peserta didik memperoleh presentase 92,7% termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Atrohmah, A. Susanto, S. & Wana, P. R. (2022). Pengaruh Metode *Mind Mapping* Pada Tema 5 Materi Pengelompokan Hewan Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDIT Salsabila 6 Magetan: *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, VII (1), 74-84*.
- Lestari, R. F. & Rahmat, L. I. (2021). Pengembangan Buku Bahasa Madura Sebagai Penunjang Pembelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar: *Pendas: Jurnal*

*Ilmiah Pendidikan Dasar, VI (1),
15-28.*

Sa'adah R. N., & Wahyu (2020).

Metode Penelitian R&D (research and development):
Kajian Teoritis dan Aplikatif.
Malang: Literadi Nusantara.

Sugiyono (2017). (*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D.* edisi cetakan ke-25). Bandung : ALFABETA, CV.