

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS  
KINEMASTER DALAM PELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V UPTD SDN 14 SAMANGGI KABUPATEN MAROS**

***DEVELOPMENT OF KINEMASTER-BASED INTERACTIVE AUDIO  
VISUAL MEDIA SOCIAL STUDIES LEARNING FOR CLASS V  
STUDENTS UPTD SDN 14 SAMANGGI MAROS REGENCY***



**RINIWANTI**

**Nomor Induk Mahasiswa: 105061100922**

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS  
KINEMASTER DALAM PELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V UPTD SDN 14 SAMANGGI KABUPATEN MAROS**

**TESIS**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister



Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR  
2025**

## TESIS

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS  
KINEMASTER DALAM PELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK  
KELAS V UPTD SDN 14 SAMANGGI KABUPATEN MAROS

Yang disusun dan diajukan oleh

RINIWANTI

NIM: 105061100922

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis  
Pada tanggal 25 Juli 2024

Menyetujui  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si

Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd  
NBM : 613 949

Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd  
NBM : 955732

## HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

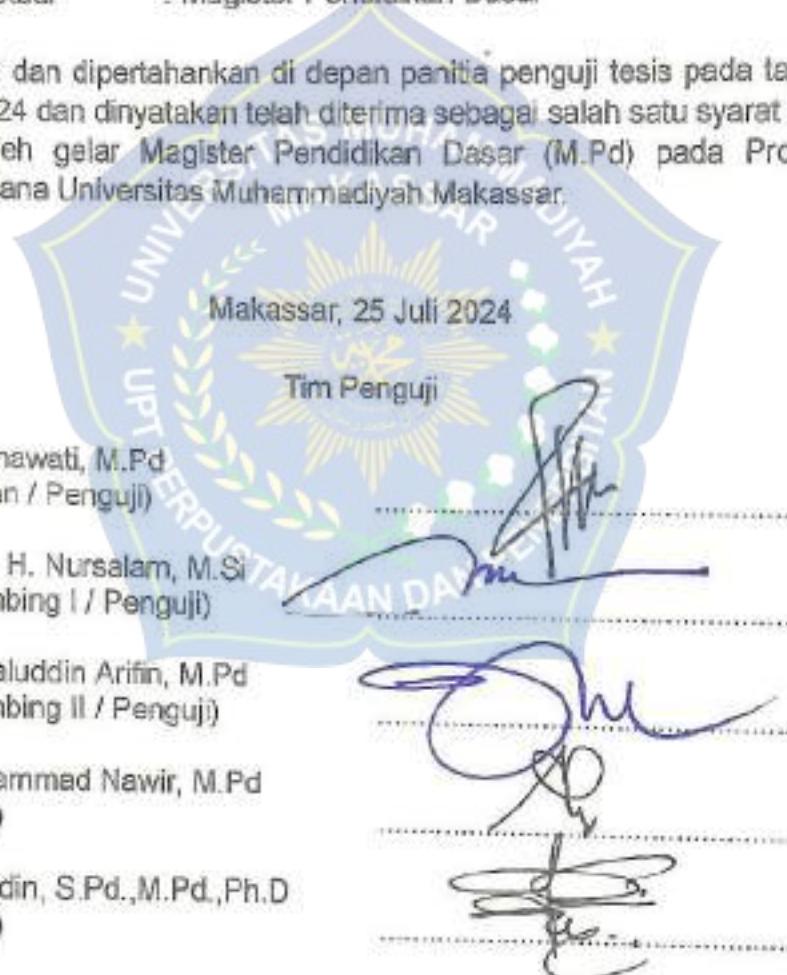
Judul Tesis : Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis KineMaster dalam Pelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros.

Nama Mahasiswa : Riniwanti

Nim : 105061100922

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 25 Juli 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.



## **PERNYATAAN KEASLIAN TESIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Riniwanti

NIM : 105061100922

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihhan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hasil terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi ata perbuatan tersebut.

Makassar, 25 Juli 2024



Riniwanti

## ABSTRAK

**Riniwanti,2024.** Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis *KineMaster* dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros, dibimbing oleh Nursalam dan Jamaluddin Arifin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN 14 Samanggi, dengan fokus pada kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut. Desain penelitian menggunakan pendekatan *research and development* (R&D) dengan model ASSURE. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui angket validitas, angket respon guru dan siswa, observasi keterlaksanaan, dan tes hasil belajar. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator ahli, yang mengevaluasi modul ajar, materi pembelajaran, media audiovisual, dan instrumen angket. Hasil validitas menunjukkan bahwa media memiliki persentase klasikal di atas 97,5% pada semua komponen yang diuji, menandakan media ini sangat valid untuk digunakan. Respon guru dan siswa menunjukkan kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase masing-masing 100% dan 99,37%, serta hasil observasi keterlaksanaan sebesar 99,25%. Tes hasil belajar menunjukkan bahwa 90% siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rata-rata 80. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* sangat layak, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPS. Studi lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi teknologi pembelajaran yang lebih maju seperti *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR) untuk meningkatkan pengalaman belajar.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran; Audio Visual; KineMaster*

## ABSTRACT

Riniwanti, 2024. Development of Kinemaster-Based Interactive Audio Visual Media in Social Studies Learning for Class V Students of UPTD SDN 14 Samanggi, Maros Regency. Supervised by Nursalam and Jamaluddin Arifin.

This research aimed to develop and evaluate Kinemaster-based audio visual learning media for Social Sciences (IPS) subjects in class V at SDN 14 Samanggi, with a focus on the feasibility, practicality and effectiveness of the media. The research design usesd a research and development (R&D) approach with the ASSURE model. The research sample consisted of 20 fifth grade students. Data was collected through validity questionnaires, teacher and student response questionnaires, implementation observations, and learning outcomes tests. The media developed was validated by two expert validators, who evaluated teaching modules, learning materials, audiovisual media and questionnaire instruments. The validity results show that the media was in classical percentage above 97.5% for all components tested, indicating that this media was very valid to be used. Teacher and student responses showed very high practicality with percentages were 100% and 99.37% respectively, and implementation observation results was 99.25%. The learning outcomes test showed that 90% of students achieved or exceeded the Minimum Completeness Criteria (KKM), with the average score 80. This research concludes that Kinemaster-based audio visual learning media is very feasible, practical and effective in supporting social studies learning. Further studies are recommended to explore more advanced learning technologies such as augmented reality (AR) or virtual reality (VR) to enhance the learning experience.

**Keywords:** Instructional Media; Audio visual; Kinemaster



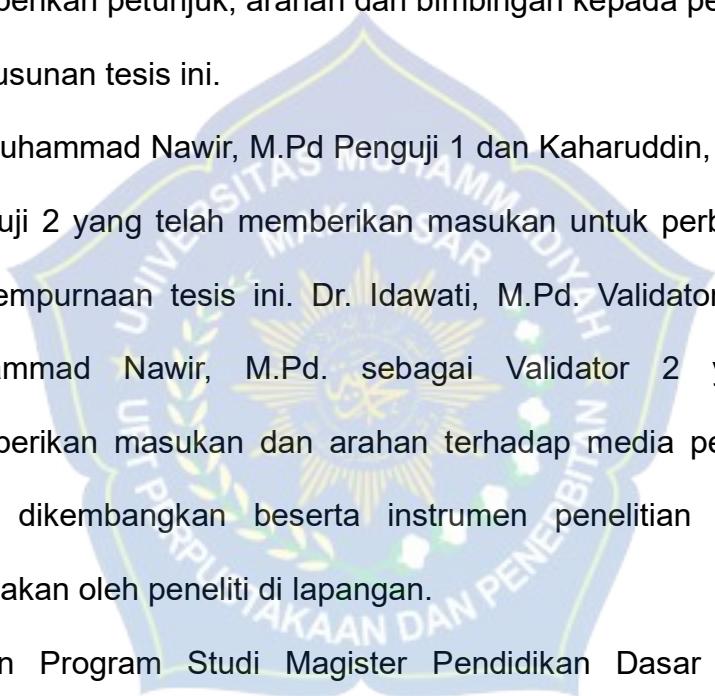
## KATA PENGANTAR

اللَّهُمَّ إِنِّي عَوْنَانِي مِنْ أَنْتَ أَنْتَ الْمُعَذِّبُ

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis *KineMaster* Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta didik Kelas V UPTD SDN 14 Samangi Kabupaten Maros”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi strata dua untuk mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada program studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dg. Hamang Rahimahulla dan Dg. Hanu Puang Salindri merupakan kedua orang yang selalu mendukung dan mendoakan selama proses menempuh pendidikan. Terima kasih untuk Suami tercinta Randi, S.Tr. Pel dan Herman, S.H.,M.H selaku penganti bapak yang telah mendukung dalam bentuk material selama proses perkuliahan.
2. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

- 
4. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kemudahan, arahan, dan bimbingan dalam penyelesaian tesis ini.
  5. Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si Pembimbing 1 dan Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd. sebagai Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam penyusunan tesis ini.
  6. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd Penguji 1 dan Kaharuddin, M.Pd., PhD Penguji 2 yang telah memberikan masukan untuk perbaikan demi penyempurnaan tesis ini. Dr. Idawati, M.Pd. Validator 1 dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. sebagai Validator 2 yang telah memberikan masukan dan arahan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan beserta instrumen penelitian yang telah digunakan oleh peneliti di lapangan.
  7. Dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang begitu bermanfaat kepada peneliti selama proses perkuliahan dikampus tercinta.
  8. Dr. Muhammad Muzaini, M.Pd. Ketua Pusat Publikasi dan Verifikasi KTI yang telah memberikan arahan kepada peneliti untuk proses pengajuan validasi instrumen penelitian hingga penerbitan artikel.

9. Pegawai/Tata Usaha Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah, atas segala perhatian serta pelayanan yang begitu baik terhadap persuratan dan administrasi dalam penyusunan tesis ini.
10. Kepala SDN 14 Samanggi beserta para guru dan staff yang telah memberikan izin melaksanakan dan membantu penelitian ini.
11. Nurfadila MY, S.Pd., M.Pd. Gr. sebagai mentor yang tidak bosan merespon, memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya.
12. Grup Dara Nur Intan Permata Sarif, S.Pd., M.Pd. Ade Astuti Caya, S.Pd., Gr. Ainun Amalia Ripai, S.Pd. Telah banyak membantu dalam proses perkuliahan. Serta seluruh teman kelas C Dikdas angkatan 2022 yang hebat penuh kasih dan cinta memberikan peneliti warna dalam menjalani kehidupan kuliah sebagai mahasiswa magister di Universitas Muhammadiyah Makassar.
13. Irmawati, Irwan, Fandi selaku saudara ipar yang telah membantu dalam pengurusan tesis.
14. Spesial untuk calon anakku terima kasih sudah kuat menemani untuk mengurus dan melakukan bimbingan tesis.
- Atas bantuan dari berbagai pihak, peneliti hanya dapat memanjatkan doa semoga segala bantuan yang telah diberikan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala. Peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan tesis ini, sehingga peneliti yang

juga penulis tesis ini mengharapkan adanya saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bentuk kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Terimakasih atas segala yang hadir dan memberikan pengalaman yang berharga kepada penulis untuk tetap menjadi kuat.



Makassar, 5 Maret 2025

Penulis

Riniwanti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Pengembangan .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Manfaat Pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
A. Landasan Teori .....	14
B. Penelitian Relevan .....	37
C. Kerangka Penelitian .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	46
C. Desain Penelitian .....	46
D. Populasi dan Sampel .....	47
E. Prosedur Pengembangan .....	47
D. Teknik Pengumpulan Data .....	56

E. Instrumen Penelitian .....	57
F. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
A. Hasil Penelitian .....	63
B. Pembahasan.....	113
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>134</b>
A. Simpulan.....	134
B. Saran .....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>137</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengukuran Skala Likert .....	59
Tabel 3. 2 Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi .....	60
Tabel 3. 3 Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi .....	61
Tabel 3. 4 Kategori Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran .....	62
Tabel 3. 5 Kategori Ketuntasan Peserta Didik .....	62
Tabel 4. 1 Data Validasi Modul Ajar.....	87
Tabel 4. 2 Data Validasi Materi Pembelajaran .....	90
Tabel 4. 3 Data Validasi Materi.....	93
Tabel 4. 4 Data Validasi Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>KineMaster</i> .....	96
Tabel 4. 5 Data Validasi Angket Respon Guru.....	98
Tabel 4. 6 Data Validasi Angket Respon Siswa .....	99
Tabel 4. 7 Data Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>KineMaster</i> .....	100
Tabel 4. 8 Data Validasi Kisi-Kisi dan Tes.....	102
Tabel 4. 9 Data Respon Guru .....	104
Tabel 4. 10 Data Respon Siswa .....	106
Tabel 4. 11 Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>KineMaster</i> .....	107
Tabel 4. 12 Data Tes Hasil Belajar Siswa .....	111

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model ASSURE .....	47
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan .....	48
Gambar 3. 3 Flowchart Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif .....	52
Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>KineMaster</i> .....	71
Gambar 4. 2 Dokumentasi Penerapan Media Audio Visual Berbasis <i>KineMaster</i> pada Kelompok Kecil .....	82
Gambar 4. 3 Dokumentasi Penerapan Media Audio Visual Berbasis <i>KineMaster</i> pada Kelompok Besar .....	83



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I Modul Ajar .....	143
Lampiran II Instrumen Validator .....	151
Lampiran III Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran .	174
Lampiran IV Lembar Hasil Belajar .....	200
Lampiran V Angket Respon Guru Dan Siswa.....	201
Lampiran VI Hasil Pengolahan Data Hasil Belajar .....	204
Lampiran VII Persuratan .....	206
Lampiran VIII Dokumentasi.....	210



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya pembentukan karakter generasi bangsa untuk mempersiapkan mereka menjadi anggota masyarakat yang berkompeten, bertanggung jawab, dan berdaya saing global. Dalam pandangan Islam, pendidikan bukan hanya sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya untuk memperbaiki diri secara moral dan spiritual, serta berkontribusi positif pada masyarakat dan umat manusia secara keseluruhan. Ayat Al-Qur'an yang pertama kali diturunkan tentang perintah untuk menuntut ilmu. Sebagaimana dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq (96) ayat 1-5 yang berbunyi:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ<sup>١</sup> خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلْقٍ<sup>٢</sup> اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ<sup>٣</sup> الَّذِي عَلَمَ بِالْقَلْمَنْ<sup>٤</sup> عَلَمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ<sup>٥</sup>

Terjemahan:

<sup>1</sup> Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,<sup>2</sup> Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.<sup>3</sup> Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,<sup>4</sup> Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam.<sup>5</sup> Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat ini menjelaskan bahwa secara *universal* seluruh umat manusia diperintahkan untuk membaca agar dapat mampu memberikan manfaat serta keutamaan bagi orang-orang dalam kehidupannya. Ayat ini menegaskan pentingnya pendidikan, pembelajaran, dan pengetahuan

dalam kehidupan manusia. Pendidikan dipandang sebagai suatu anugerah dari Allah, dan manusia diberikan tanggung jawab untuk memanfaatkannya untuk kebaikan diri sendiri dan masyarakat. Dengan membaca dan menggali ilmu pengetahuan, manusia dapat mencapai pemahaman yang lebih baik tentang penciptaan Allah, memperkaya kehidupannya, serta menjadi bekal untuk menjawab tantangan perubahan zaman yang semakin kompleks.

Perubahan zaman yang berlangsung terus-menerus menyebabkan adanya transformasi di berbagai bidang tak terkecuali pelaksanaan pendidikan dan terkhusus proses pembelajaran. Teknologi menjadi salah satu pendorong utama perubahan ini. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran secara menyeluruh. Seiring dengan itu, metode pembelajaran yang konvensional pun mengalami transformasi untuk dapat memanfaatkan potensi teknologi tersebut. Pengembangan berbagai teknologi dilakukan untuk mempermudah berbagai aktifitas sehingga hasil yang didapatkan juga akan lebih maksimal. Salah satu ayat Al-Qur'an yang berkorelasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah QS. Al-Anbiyya Ayat 80 yang berbunyi:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةً لَبُوسٍ لَكُمْ لِتُخْصِنُكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Terjemahan:

“Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah).”

Menurut penjelasan yang terdapat dalam kitab Al-Qurthubi, ayat ini menjadi dasar utama mengenai berbagai teknologi. Dari tafsir ayat di atas menunjukkan bahwa islam sangat menganjurkan kepada umat manusia untuk mampu mengembangkan dan mengaplikasikan teknologi atau peralatan yang mampu memudahkan pekerjaannya. Dalam perspektif Islam, menunjukkan bahwa mendorong untuk mengembangkan teknologi sebagai upaya untuk mempermudah kehidupannya.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dilakukan semata-mata untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan menguasai kompetensi-kompetensi yang dibutuhkan di abad 21 ini. Pandangan bahwa guru hendaknya mengembangkan media yang bermanfaat untuk peserta didik sesuai dengan filsafat pragmatisme. Pragmatisme adalah suatu aliran filsafat yang menekankan pentingnya hasil atau manfaat praktis dari suatu tindakan atau gagasan (Sarah, 2018). Dalam konteks pendidikan, pendekatan pragmatis menitikberatkan pada kegunaan dan relevansi pembelajaran bagi kehidupan sehari-hari peserta didik.

Maka dari itu guru hendaknya selalu berupaya untuk menghasilkan inovasi baru yang mampu membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dalam Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang tugas guru dan dosen yang mengamanatkan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Salah satu aspek yang penting dalam

kompetensi ini adalah kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi.

Tuntutan Abad 21 yang semakin kompleks juga menjadi alasan kuat tentang pentingnya pengaplikasian berbagai media teknologi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Wijaya, dkk, 2016). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah melalui penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital lebih interaktif dapat memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan adaptif sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Menurut Fitriyadi (2013) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memungkinkan akses lebih luas terhadap informasi, tetapi juga memberikan ruang bagi kolaborasi dan komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SDN 14 Samanggi terlihat bahwa proses pembelajaran belum maksimal dalam hal pemanfaatan teknologi. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Adapun beberapa kali terlihat guru telah memanfaatkan media audio visual dalam membantu proses pembelajaran namun jika dilihat sumbernya masih berasal dari *YouTube* atau langsung di unduh melalui platform *YouTube*.

ketergantungan pada sumber eksternal tersebut tanpa adanya pengembangan konten pembelajaran internal dapat membatasi fleksibilitas dan keberlanjutan pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang sulit memahami materi khususnya materi IPS karena muatannya yang sangat luas dan kompleks sehingga saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang kondusif dalam kelas.

Hasil observasi lingkungan sekolah menunjukkan bahwa sarana dan prasarana memadai untuk memanfaatkan media berbasis teknologi audio visual interaktif karena tersedia LCD atau *projektor* dan *speaker* sehingga dapat menayangkan materi dalam bentuk video ataupun format media yang lain. Hasil wawancara awal kepada peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik suka menonton video karena akan lebih menarik dan mudah memahami pembelajaran, terlebih lagi saat video itu berupa animasi kartun. Namun kenyataannya guru masih sangat jarang mengembangkan secara spesifik video pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sering kali hanya menggunakan video yang tersedia di *youtube*. Video yang digunakan terlihat sering kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator capaian kompetensi yang akan dicapai. Hal ini menjadi permasalahan yang sangat penting untuk diatasi karena ketidaksesuaian konten media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran akan berdampak buruk terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Ketergantungan yang berlebihan pada video yang tersedia di YouTube dapat membuat sekolah dan guru menjadi rentan terhadap perubahan atau

keterbatasan akses terhadap konten tersebut. Pengembangan konten sendiri memberikan kontrol lebih besar terhadap sumber daya pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di SDN 14 Samanggi. Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan media audio visual interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Ini bisa mencakup penggunaan video pendek, simulasi, dan presentasi multimedia yang memperkaya materi pelajaran. Maka dari itu perlu untuk mengembangkan dengan aplikasi yang hendaknya mudah digunakan oleh guru. Pemilihan aplikasi *KineMaster* ini karena melalui aplikasi *KineMaster*, seorang guru dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan situasi, kondisi dan lingkungan dari peserta didik (Khaira, 2020).

Menurut (Mudinillah, Islam, Batusangkar, & Batusangkar, 2016) pemilihan *KineMaster* sebagai aplikasi penyunting video didasarkan pada kemudahan akses penginstalan, yang dapat diunduh secara gratis melalui *Google Play Store* untuk perangkat Android dan *App Store* untuk perangkat *iOS*. Keputusan ini juga didasarkan pada antarmuka visual yang sederhana, mudah dipahami, dan ramah bagi pengguna pemula dalam pengeditan video. *KineMaster* menyediakan fitur yang komprehensif, termasuk penambahan layer video, penambahan musik, pemotongan video, dan

penambahan berbagai efek. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan proses *screening device* pada instalasi awal untuk menyesuaikan kualitas video sesuai dengan kemampuan perangkat, sehingga kompatibel untuk digunakan pada perangkat seluler dengan spesifikasi rendah atau tinggi.

Pengembangan ini akan dilakukan karena melihat adanya beberapa pengembangan yang telah berhasil dilakukan seperti hasil penelitian dari Amelia & Arwin (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar yang hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* ini dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang layak dan praktis untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD, memudahkan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Demikian halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri & Ardipal (2021) yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *KineMaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar yang menunjukkan hasil bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *KineMaster* memperoleh nilai rata-rata 3,6, masuk dalam kategori sangat valid.

Harapannya penelitian ini dapat diaplikasikan di sekolah uji coba maupun secara lebih luas di sekolah sekitar tempat penelitian. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran yang lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator capaian kompetensi, diharapkan kualitas pembelajaran di kelas dapat meningkat. Materi yang disajikan secara kreatif

dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dapat lebih efektif dalam menarik perhatian dan memahamkan konsep-konsep pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis termotivasi untuk mengembangkan suatu terobosan baru terkait media pembelajaran audio visual interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis *KineMaster* dalam Pelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros”. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena ketersediaan media yang mengikuti perkembangan teknologi yang mampu memfasilitasi pembelajaran peserta didik belum maksimal.

## **B. Rumusan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi?
3. Bagaimana kepraktisan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi?

4. Bagaimana keefektifan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi.
2. Untuk menjelaskan kelayakan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi.
4. Untuk menjelaskan keefektifan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* pada pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN 14 Samanggi.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Luaran dari media pembelajaran ini akan berbentuk video (.mp4) yang dapat diputar di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, ataupun *smartphone*.
2. Media audio visual interaktif ini akan dikembangkan dengan aplikasi *KineMaster* yaitu aplikasi untuk mengedit video dengan berbagai elemen interaktif, termasuk efek visual, suara, teks, dan lainnya.
3. Media audio visual interaktif ini divisualisasikan dalam bentuk animasi kartun yang bergerak.
4. Media audio visual ini bergenre video interaktif yaitu adanya komunikasi yang dilakukan melalui video animasi kartun yang bergerak.
5. Media audio visual interaktif akan dilengkapi dengan suara dari *creator* serta background musik dari google.
6. Media audio visual interaktif akan disertai dengan materi, gambar, dan video terkait materi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.
7. Video pembelajaran di unggah ke *platform you tube* agar mudah diakses oleh peserta didik.
8. Video dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.

## E. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan uraian di atas, maka manfaat penelitian dan pengembangan media audio visual interaktif ini adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan pada pengembangan ilmu, terutama dalam konteks pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Pengimplementasian media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- 2) Penerapan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, seperti kemampuan analisis dan evaluasi

### b. Bagi Guru

- 1) Media audio visual interaktif sebagai alat bantu untuk lebih mudah menjelaskan konsep-konsep kompleks dalam mata pelajaran IPS. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

- 2) Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berkesan.
- 3) Memudahkan guru dalam menjelaskan konsep keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat kelas serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung pemahaman siswa terhadap keragaman Indonesia.
- 2) Menjadi sumber belajar inovatif yang dapat diakses oleh guru dan siswa.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan media audio visual interaktif ini adalah sebagai berikut:

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Siswa SD memiliki ketertarikan tinggi terhadap media audio visual, khususnya dalam bentuk video.
- b. Penggunaan aplikasi *KineMaster* dapat diakses dan digunakan dengan baik oleh guru di lingkungan sekolah.
- c. Media audio visual interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD.

- d. Guru memiliki keterampilan dan pemahaman untuk mengintegrasikan media audio visual interaktif dalam proses pembelajaran.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Penelitian ini dilaksanakan hanya terbatas pada mata pelajaran IPS kelas V materi keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.
- b. Produk yang dikembangkan adalah format audio visual interaktif berbentuk video MP4.
- c. Pengujian kelayakan melalui validasi ahli baik media maupun materi. Pengujian kepraktisan melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa. Pengujian keefektifan diperoleh melalui hasil belajar siswa.
- d. Representativitas sampel uji coba dan keterbatasan dapat mempengaruhi generalisasi dan optimalisasi produk, sehingga dapat membatasi efektivitasnya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.
- e. Model pengembangan ini akan menggunakan model ASSURE.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Penelitian dan Pengembangan**

###### **a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan atau yang sering dikenal dengan *research and development (R&D)* merupakan salah satu bentuk penelitian yang harus dilaksanakan dalam dunia pendidikan. Menurut (Okpatrioka, 2023) penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* didefinisikan sebagai suatu rangkaian proses atau langkah-langkah yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Produk yang dimaksud di sini tidak selalu berupa perangkat keras (seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, dan laboratorium), melainkan dapat pula berupa perangkat lunak (*software*), seperti program pengolahan data, pembelajaran di kelas, sistem perpustakaan atau laboratorium, serta berbagai model pendidikan, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain sebagainya.

Menurut Borg and Gall (Tommy, dkk, 2014) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2016) penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan sebuah kerangka penelitian

yang bertujuan untuk mengenali kebutuhan pengguna (*needs assessment*), yang kemudian diikuti dengan kegiatan pengembangan (*development*) guna menciptakan produk dan mengevaluasi tingkat efektivitasnya. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Winaryati (2021) yang mendefinisikan *research and development* (R&D) sebagai suatu proses pengembangan dan implementasi ide-ide baru atau perbaikan pada produk yang sudah ada. Fokus utama dari kegiatan R&D adalah menghasilkan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang sudah ada melalui berbagai bentuk penyempurnaan.

Secara keseluruhan, penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dalam konteks pendidikan dapat diartikan sebagai serangkaian proses atau langkah-langkah yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Produk tersebut tidak terbatas pada perangkat keras, melainkan juga mencakup perangkat lunak, model pendidikan, dan berbagai aspek lainnya yang terkait dengan pembelajaran dan pengajaran.

### **b. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Menurut Winaryati (2021) penelitian dan pengembangan dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan ide-ide baru ataupun memperbaiki pada produk yang sudah ada. Secara lebih spesifik tujuan penelitian dan pengembangan atau *research and development* sebagai berikut:

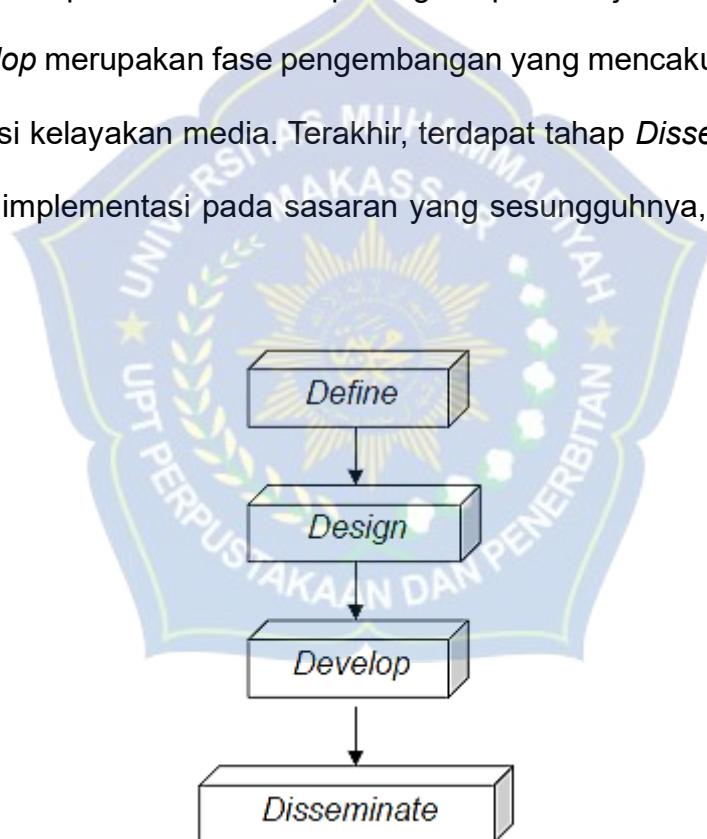
- 1) Memberikan kontribusi baik dalam bentuk solusi praktis maupun ilmiah.
- 2) Menemukan solusi inovatif terhadap masalah-masalah dalam fungsi profesi guru, kebijakan pendidikan, pengembangan, dan perbaikan produk.
- 3) Melibatkan praktisi untuk memahami masalah implementasi potensial dan mengidentifikasi langkah-langkah untuk mengurangi masalah-masalah yang muncul.
- 4) Menciptakan produk yang memberikan kemudahan, kecepatan, dan keefektifan bagi pengguna.
- 5) Tujuannya adalah menyelesaikan persoalan yang dihadapi oleh pengguna dan meningkatkan produk yang sudah ada.
- 6) Menjawab pertanyaan tentang cara mendapatkan produk yang diharapkan dan bentuk kegiatan apa yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan.

### c. Model-Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian Research and Development (R&D) merupakan suatu pendekatan riset yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk yang akan diterapkan dalam konteks pendidikan. Dalam pelaksanaannya, terdapat variasi model penelitian yang dapat dijadikan referensi untuk mengarahkan penelitian R&D ini. Beberapa model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam konteks penelitian dan pengembangan sebagai berikut (Gustiani, 2019):

### 1) Model Pengembangan 4D

Model pengembangan 4D merupakan salah satu model yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (Amir & Parumbuan, 2019). proses pengembangan terdiri dari empat tahap. Tahap awal disebut *Define* atau analisis kebutuhan, diikuti oleh tahap *Design* yang melibatkan penyusunan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran. Selanjutnya, tahap *Develop* merupakan fase pengembangan yang mencakup uji validasi atau evaluasi kelayakan media. Terakhir, terdapat tahap *Disseminate* yang merupakan implementasi pada sasaran yang sesungguhnya, yaitu subjek penelitian.



**Gambar 2. 1 Skema Pengembangan Model 4D**

### 2) Model Pengembangan Bord and Gall

Model penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg & Gall (1983) sebagai metode untuk mengembangkan dan memvalidasi produk

pendidikan diterapkan oleh para praktisi pendidikan dan para pendidik dalam merancang model produk pendidikan. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan dengan model Borg & Gall terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (1) *Research and Information collection*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary form of Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main Field Testing*, (7) *Operational Product Revision*, (8) *Operational Field Testing*, (9) *Final Product Revision*, dan (10) *Dissemination and Implementasi*. Skema langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.

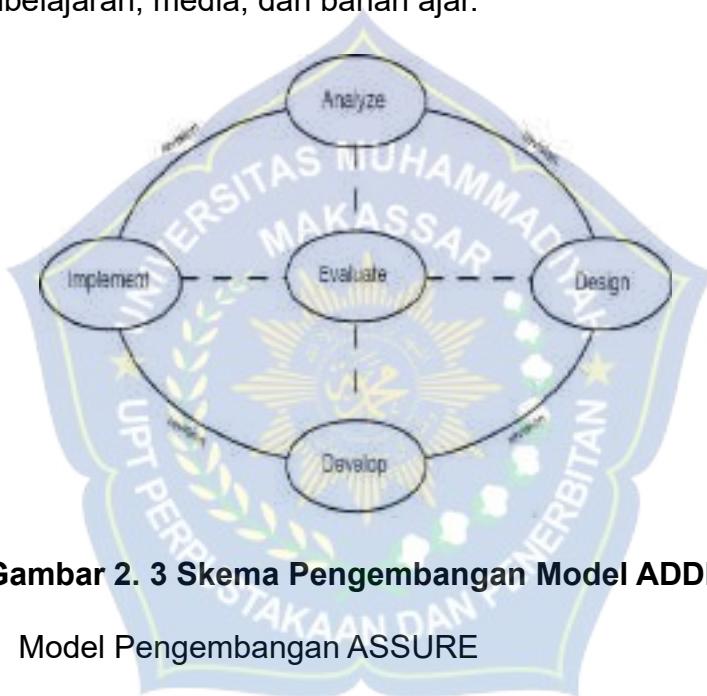


**Gambar 2. 2 Skema Penelitian Pengembangan Borg and Gall**

### 3) Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahapan-tahapan pengembangan dengan lima langkah/fase pengembangan, termasuk *Analysis*, *Design*, *Development or Production*, *Implementation or Delivery*, dan *Evaluations*. Model ADDIE, yang pertama

kali dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, dirancang untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Dalam proses pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dianggap lebih rasional dan komprehensif. Menurut Mulyatiningsih (2016) model ini dapat diterapkan untuk berbagai bentuk pengembangan produk dalam konteks kegiatan pembelajaran, termasuk model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

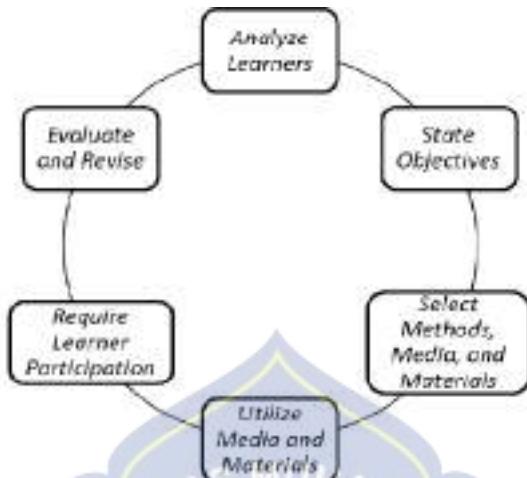


**Gambar 2. 3 Skema Pengembangan Model ADDIE**

#### 4) Model Pengembangan ASSURE

Model ASSURE adalah sebuah kerangka kerja pengembangan yang dirancang oleh Sharon E. Smaldino, Robert Heinich, Michael Molenda, dan James D. Russell (Eva, 2015). Model ASSURE terdiri dari enam tahapan yaitu *Analyze Learner; State Standards and Objectives; Select Strategies, Technology, Media, and Materials; Utilize Technology, Media and Materials; Require Learner Participation; Evaluate and Revise*

(Sejati & Koeswanti, 2020). Skema langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 2. 4 Skema Penelitian Pengembangan ASSURE**

Sumber: Sejati & Koeswanti (2020)

Model pengembangan yang akan digunakan sebagai kerangka dalam pengembangan dan penelitian ini adalah model ASSURE. Alasan pemilihan model ASSURE adalah kesesuaian model ini dengan pengembangan media pembelajaran, di mana model ini mengadopsi pendekatan yang lebih spesifik dan terstruktur dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Achmadi (2014) yang mengakui bahwa model ASSURE memberikan panduan yang signifikan dalam perencanaan, identifikasi, penetapan tujuan, pemilihan metode dan materi, serta evaluasi dalam konteks pengembangan pembelajaran.

Keunggulan dari model ASSURE juga terlihat melalui analisis yang dilakukan secara menyeluruh mulai dari situasi, karakteristik umum peserta

didik, kemampuan awal, serta gaya belajar peserta didik. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap peserta didik, guru dapat merancang media pembelajaran yang lebih sesuai dan relevan.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memegang peran kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang maksimal. Dalam konteks ini, pembelajaran mencapai tingkat efektivitas yang tinggi ketika didukung oleh berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan konsep dengan lebih jelas, tetapi juga memicu keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai definisi. Menurut Newby, Stepich, Lehman, & Russel (Kristanto, 2016) media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat mengirim pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan komunikasi dan meningkatkan hasil belajar. Demikian halnya dengan Gagne & Reiser mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Menurut Setiawan dkk., (2022) media pembelajaran merujuk pada alat yang digunakan oleh seorang pendidik dengan tujuan mempermudah

penyampaian pesan serta memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan menguasai informasi yang disampaikan. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Media pembelajaran dapat melibatkan elemen visual, audio, dan interaktif, yang secara efektif memperkaya pengalaman belajar.

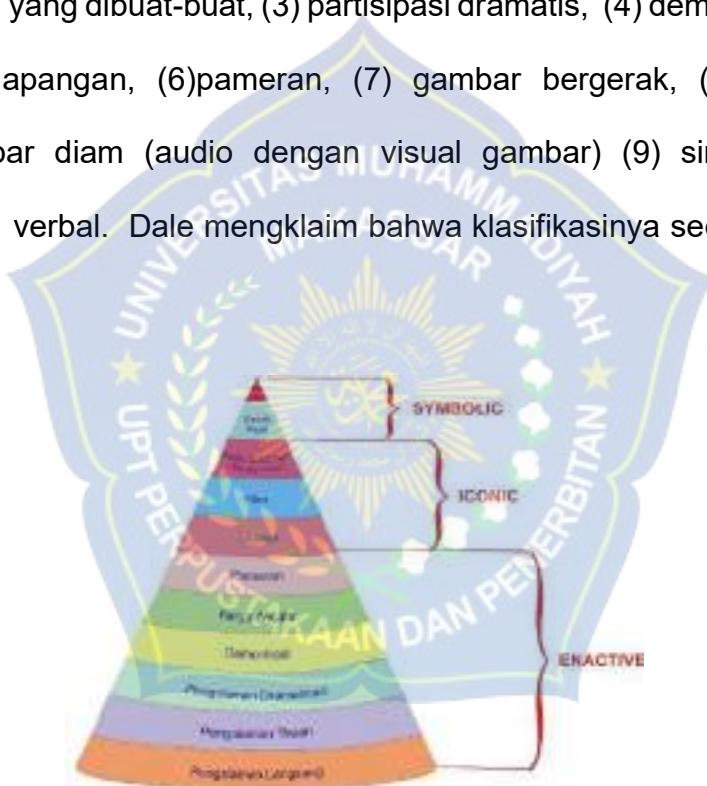
Dengan demikian dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat mengirim pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi sehingga dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal, di mana peserta didik dapat dengan lebih efisien dan efektif memahami serta menguasai materi pembelajaran

### **b. Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang memfasilitasi penyampaian pesan dan konsep pembelajaran. Dengan menggunakan media, pendidik dapat menjelaskan konsep-konsep secara lebih jelas dan konkret. Adapun salah satu teori utama yang melandasi pentingnya penggunaan media pembelajaran adalah teori dari Edgar Gale yang sering di kenal dengan teori *Dale's Cone Experience*.

Kerucut pengalaman atau cone of experience diperkenalkan oleh Edgar Dale pertama kali pada tahun 1946, dalam bukunya yang berjudul *Audiovisual Methods in Teaching* tentang metode audiovisual

dalam pengajaran. Kemudian, direvisi pada pencetakan kedua pada tahun 1954 dan revisi lagi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret (di bagian paling bawah) hingga paling abstrak (di bagian paling atas). Awalnya (1946) Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut:(1) pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja, (2) pengalaman yang dibuat-buat, (3) partisipasi dramatis, (4) demonstrasi, (5) kunjungan lapangan, (6)pameran, (7) gambar bergerak, (8) rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar) (9) simbol visual, (10) simbol verbal. Dale mengklaim bahwa klasifikasinya sederhana dan berkualitas.



**Gambar 2. 5 Dale's Cone Experience**

Menurut Edgar Dale dalam Konsep *Dale's Cone Experience* dinyatakan bahwa pencapaian hasil belajar seseorang melibatkan rentang pengalaman yang dimulai dari pengalaman langsung atau konkret, mencakup realitas yang terjadi dalam lingkungan kehidupan individu, dan berlanjut melalui penggunaan benda tiruan hingga mencapai bentuk

lambang verbal atau abstrak. Proses penyampaian pesan melalui media mengikuti pola dimana semakin ke puncak kerucut, semakin abstrak media tersebut. Dale menegaskan bahwa proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dimulai dari pengalaman langsung, melainkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa serta mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung dianggap memberikan informasi dan gagasan yang lebih mendalam karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan perabaan (P. Sari, 2019).

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang sangat beragam harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Guru perlu memahami karakteristik dan gaya belajar peserta didik untuk memilih serta mengimplementasikan media pembelajaran yang paling efektif. Media pembelajaran yang beragam mencakup bukan hanya teknologi digital, tetapi juga berbagai metode tradisional seperti buku, gambar, audio, video, dan alat bantu pembelajaran lainnya. Menurut Pagarra dkk,( 2022) secara garis besar media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

#### 1) Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio merujuk pada sarana penyampaian pesan yang menggunakan media audio, di mana informasi disampaikan melalui unsur-unsur audio yang termanifestasi

dalam bentuk musik dengan lambang auditif. Unsur audio ini dapat bersifat verbal, mencakup bahasa lisan dan kata-kata, maupun non-verbal, termasuk berbagai jenis bunyi dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, dan unsur musik lainnya. Sebagai contoh media pembelajaran audio, kita dapat mempertimbangkan podcast pendidikan. Dalam podcast, pesan-pesan pendidikan disampaikan melalui format audio yang dapat mencakup wawancara, percakapan, atau presentasi berbicara.

#### Lambang

##### 2) Media Pembelajaran Visual

Media visual merupakan jenis media yang dapat dipersepsi melalui indera penglihatan. Dalam media pembelajaran visual, pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berwujud kata-kata yang terdapat dalam bentuk tulisan atau teks, sedangkan pesan nonverbal dapat diungkapkan melalui penggunaan simbol-simbol. Contoh media visual berupa media grafis, media papan, media visual 3 dimensi, Sketsa, Grafik, Bagan, Poster, Karton dan karikatur, Peta datar, Transparansi OHP, dan lain-lain

##### 3) Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah jenis media pembelajaran yang menyajikan unsur audio dan visual secara bersamaan, memungkinkan siswa menerima pesan atau

informasi melalui visualisasi yang mencakup kata-kata atau gambar, disertai dengan elemen suara. Dengan menggunakan kedua elemen ini secara simultan, pembelajaran audio visual bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa melalui pendekatan multisensori yang lebih holistik. Contoh media audio visual seperti video.

#### 4) Media Pembelajaran Multimedia

Media pembelajaran multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media atau format file, termasuk teks, gambar (baik berupa vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan unsur lainnya yang telah diintegrasikan menjadi format digital.

Media ini digunakan untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan kepada audiens atau publik. Pendekatan multimedia memanfaatkan keberagaman elemen-elemen tersebut untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya dan interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

#### d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran yang optimal dapat memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu adanya pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan yang cermat akan memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya efektif dalam penerapannya, tetapi juga

memberikan kontribusi yang berarti dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, menurut Arsyad (2016) beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik melibatkan pertimbangan terhadap berbagai aspek sebagai berikut:

1) Sesuai dengan Tujuan

Pemilihan media pembelajaran harus mengacu pada tujuan instruksional, mencakup minimal dua dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuannya adalah agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan memengaruhi intelegensi, sikap, dan perbuatan siswa.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak perlu mahal atau selalu berbasis teknologi. Keterjangkauan, kemudahan penggunaan, daya tahan, dan keluwesan media dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran merupakan faktor utama.

3) Mampu dan Terampil Menggunakan

Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran memengaruhi nilai dan manfaatnya. Guru perlu mampu menggunakan media dengan baik, dan keterampilan ini dapat ditularkan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran.

4) Keadaan Peserta Didik

Pemilihan media harus disesuaikan dengan keadaan psikologis, filosofis, dan sosiologis peserta didik. Media yang sesuai dengan keadaan peserta didik akan lebih membantu dalam pemahaman materi pembelajaran.

#### 5) Ketersediaan

Meskipun media dapat sangat tepat untuk tujuan pembelajaran, ketersediaannya juga perlu dipertimbangkan. Media pembelajaran harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru, tanpa mengabaikan faktor ketersediaan.

#### e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana (Fachrurrazi, 2010) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

##### 1) Pengajaran Menjadi Menarik dan Memotivasi

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa dan membangkitkan motivasi belajar mereka, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

##### 2) Materi Pembelajaran Lebih Jelas dan Dipahami

Pemilihan media pembelajaran yang tepat membantu menjadikan makna bahan pembelajaran lebih jelas, memudahkan pemahaman siswa melalui ilustrasi visual atau audio yang mendukung.

3) Variasi Metode Pengajaran untuk Mencegah Kebosanan Peserta Didik

Media pembelajaran yang beragam memungkinkan penggunaan metode pengajaran yang berbeda, mencegah rasa bosan siswa dan meningkatkan keterlibatan melalui pendekatan yang beraneka ragam.

4) Siswa Terlibat dalam Berbagai Aktivitas Pembelajaran

Media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti observasi, demonstrasi, dan interaksi langsung, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan yang mendukung pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Drerk Rowntree (Fachrurrazi, 2010) mengungkapkan beberapa manfaat yang akan diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran yaitu membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulasi belajar, serta mengaktifkan respon peserta didik. Manfaat ini jika dimaksimalkan akan mendorong pencapaian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih efektif dan efisien.

### **3. Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif**

Media pembelajaran audio visual adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual dalam

penyampaian materi. Menurut (Rahmi & Alfurqan, 2021) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non-verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar, seperti pemutaran video, dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Salah satu contohnya adalah pemutaran video yang relevan dengan materi yang diajarkan(Rahmani, Ratnasari, & Afrida, 2021).

Media pembelajaran yang digunakan hendaknya media yang interaktif. Menurut Prastowo (Wardani dkk, 2018) media pembelajaran audio visual interaktif merupakan gabungan elemen suara, gerakan, gambar, teks, dan grafik yang dirancang secara interaktif untuk mengaitkan pengguna dengan media pembelajaran tersebut. Menurut Windaviv (2018) Media pembelajaran audio visual interaktif adalah pendekatan pengajaran yang menggunakan narasi berbasis audio visual dan mengundang penonton sebagai peserta aktif dalam pengalaman multimedia yang disajikan secara sinematik Selain itu, video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang menyajikan instruksi praktis secara langsung, disertai dengan presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan panduan suara berbahasa Indonesia yang jelas dan

mudah dipahami. Hal ini bertujuan untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapan pun diperlukan, sehingga dapat memberikan dukungan yang signifikan dalam pemahaman dan pengembangan materi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual interaktif adalah suatu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen audio dan visual secara bersamaan, sambil melibatkan interaksi dengan peserta didik. Dalam konteks ini, media ini tidak hanya menyajikan informasi melalui gambar atau suara, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan kontennya. Interaktivitas ini dapat mencakup pilihan pengguna, respons terhadap tindakan tertentu, atau kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kombinasi audio dan visual, media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menarik.

### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif**

Media audio visual telah berkembang dengan cukup baik dalam proses pembelajaran di Indonesia. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (Purwono, Yutmini, & Anitah, 2014) media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (sound slide).

- 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif**

Media pembelajaran audio visual interaktif dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap kualitas dan keberhasilan pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Peningkatan Keterlibatan Siswa melalui elemen interaktif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.
- 2) Menjelaskan konsep dengan lebih jelas, membantu pemahaman siswa melalui dua sekaligus.
- 3) Meningkatkan motivasi siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Membantu siswa memahami konsep abstrak yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.

## 4. Aplikasi Kinemaster

### a. Pengertian Aplikasi *KineMaster*

*KineMaster* merupakan sebuah aplikasi edit video berfitur lengkap di seluler baik itu android ataupun IOS. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Khaira (2020) *KineMaster* merupakan aplikasi pengeditan video professional berfitur lengkap untuk perangkat Android dan IOS, selain itu terdapat berbagai macam lapisan video, audio, gambar, teks serta efek yang dilengkapi dengan berbagai macam alat yang memungkinkan guru dapat membuat video pembelajaran dengan kualitas tinggi.

Sedangkan menurut Adnyana, dkk (Mudinillah et al., 2016) mengemukakan bahwa *KineMaster* ialah sebuah aplikasi edit video yang begitu lengkap serta mudah digunakan. Handoko (Fitri & Ardipal, 2021) Mengatakan bahwa *KineMaster* merupakan aplikasi penyunting video berbasis perangkat bergerak dengan konsep bebas digunakan atau berlangganan. Sudrajat, N.D (dalam Wastriami dan Mudinillah, 2022, hlm. 37) mengemukakan bahwa *KineMaster* memiliki tayangan yang baik, mudah digunakan, serta mempunyai banyak fitur yang bagus dan cara pengeditan yang mudah sehingga banyak pengguna menyukainya.

Maka dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa *KineMaster* merupakan sebuah aplikasi edit video yang berada diperangkat smartphone baik itu android ataupun IOS, serta dilengkapi

fitur yang lengkap, dan bisa menambahkan beberapa lapisan video, suara, gambar, efek video, font, transisi sehingga memudahkan guru dalam membuat video pembelajaran di aplikasi *KineMaster* ini yang akan membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

### b. Langkah-Langkah Penggunaan Kinemaster

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *KineMaster* menurut Putri and Mudinillah (2021) sebagai berikut:

- 1) Download terlebih dahulu aplikasi *KineMaster* melalui playstore atau melalui link aplikasi *KineMaster* di google
- 2) Setelah aplikasi *KineMaster* terdownload, langkah selanjutnya buka aplikasi *KineMaster*
- 3) Setelah aplikasi terbuka klik buat baru, maka akan muncul tampilan untuk memilih rasio, rasio yang digunakan untuk membuat video landscape yaitu dengan ukuran 16:9 setelah dipilih klik berikutnya.
- 4) Setelah ditambahkan video atau gambar maka tampilan akan seperti *icon* media berfungsi untuk menambahkan media, *icon* lapisan berfungsi untuk menambahkan lapisan pada video baik itu berupa teks, gambar, efek, media, stiker, *draw*. *icon* Rec berfungsi untuk merekam suara langsung di aplikasi *KineMaster*, *icon* audio berfungsi untuk menambahkan *backsound* atau audio, *icon* (+) berfungsi untuk menambahkan transisi video, setelah berbagai lapisan dan media digunakan maka akan membentuk sebuah *timeline* video.

- 5) Pengguna juga dapat menggunakan fitur lain pada aplikasi *KineMaster* agar video yang dibuat menjadi lebih menarik.
- 6) Setelah video selesai dibuat langkah selanjutnya klik tombol panah di pojok kanan atas untuk menyimpan video ke perangkat.

### c. Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan aplikasi *KineMaster* menurut Pirdayuni, Damanhuri, and Pamungkas (2022) yaitu:

- 1) Integrasi di sosial media sehingga video ajar guru dapat menjangkau peserta didik lebih luas dan tepat sasaran.
- 2) Fitur-fitur yang super *Powerfull* dan mudah digunakan oleh orang awam sekalipun.
- 3) Efek transisi terlihat professional dan tidak berlebihan.
- 4) *User interface* yang sederhana sehingga memudahkan dalam menyunting
- 5) Layer multi untuk dapat menambahkan lebih dari satu layer baik itu gambar, teks, audio maupun video.
- 6) Memiliki filter warna dan fitur penyesuaian warna seperti *brightening*, mode gelap, dan saturasi.
- 7) *Volume envelope* yang berguna untuk menambah atau mengurangi suara atau musik, menambah serta mengatur kompresor.
- 8) Mudah dioperasikan.

Adapun kelemahan dari Aplikasi *KineMaster* ialah sebagai berikut:

- 1) Terdapat *Watermark*.
- 2) Membutuhkan spek *device* yang mencukupi.
- 3) Layar kerja terlalu kecil sehingga sedikit mengganggu pembuatan video.

## 5. Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mengeksplorasi dan memahami berbagai aspek kehidupan sosial manusia. Disiplin ini mencakup kajian terhadap struktur sosial, interaksi antarindividu dan kelompok, proses politik, ekonomi, dan budaya dalam masyarakat. IPS juga berfokus pada pemahaman dampak perubahan sosial, dinamika kebijakan, serta kontribusi manusia terhadap lingkungan sosialnya.

IPS bertujuan untuk memberikan wawasan holistik terhadap kompleksitas kehidupan sosial dan membantu mengembangkan pemahaman kritis dan partisipatif terhadap realitas sosial. Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) memiliki ciri khas yang menonjol dalam bentuk kajian yang terintegrasi (terpadu), interdisipliner, multidisipliner, bahkan *cross discipliner*. Pendidikan IPS tidak hanya memfokuskan diri pada satu disiplin ilmu, melainkan menggabungkan berbagai aspek pengetahuan sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan politik (Fatmawati dkk., 2021). Pendekatan terintegrasi memungkinkan siswa memahami hubungan antar bidang ilmu dan menyadari kompleksitas fenomena sosial dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, pendidikan IPS juga mendorong pendekatan interdisipliner, yang mengaitkan konsep-konsep dari berbagai

disiplin ilmu untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik terhadap permasalahan sosial. Pendekatan multidisipliner dan *cross discipliner* juga melibatkan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu lainnya, memperkaya perspektif dan pemahaman siswa terhadap realitas sosial yang kompleks. Dengan demikian, ciri khas ini mencerminkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan kontekstual dalam upaya memahami dinamika masyarakat.

Pendidikan IPS berfokus untuk membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang baik, dan bertanggung jawab (Musyarofah, dkk, 2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan pemahaman siswa terhadap hubungan antar bidang ilmu, meningkatkan perspektif holistik, dan memperkaya pengetahuan peserta didik tentang realitas sosial.

## B. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian relevan terkait penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dari Fitri & Ardiyal (2021) yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *KineMaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar yang menunjukkan hasil bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *KineMaster* memperoleh

nilai rata-rata 3,6, masuk dalam kategori sangat valid. Hasil angket dari guru dan peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan nilai 3,5 dan 3,57 secara berturut-turut. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan video pembelajaran ini praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran keterampilan membaca di kelas V SD.

2. Hasil penelitian dari Pirdayuni dkk (2022) yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual *KineMaster* Dalam Pembelajaran Tema 8 Pada Kelas IV di SD Negeri Serang 20 yang hasilnya menunjukkan bahwa analisis validasi, dapat disimpulkan bahwa kualitas Media Audio Visual *KineMaster* yang telah dikembangkan memenuhi standar sangat baik, sementara tanggapan positif peserta didik terhadap Media Audio Visual *KineMaster* juga masuk dalam kategori sangat positif.
3. Hasil penelitian dari Lestari & Saputra (2022) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cyber *KineMaster* Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar yang hasilnya menunjukkan bahwa kualitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis ICT, seperti video pembelajaran melalui aplikasi Cyber *KineMaster*, berdasarkan respons positif dari peserta didik, dapat disimpulkan sebagai sangat baik.
4. Hasil penelitian dari Amelia & Arwin (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi

*KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III

Sekolah Dasar yang hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* ini dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang layak dan praktis untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD, memudahkan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

5. Hasil penelitian dari Fitri yanti & Mudilillah, (2022) yang berjudul Penerapan *KineMaster* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Dimasa Covid-19 yang hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *KineMaster* membantu guru dalam mengatasi kendala belajar siswa, terutama karena kebanyakan siswa lebih suka belajar sambil melakukan aktivitas. Dengan harapan, ke depannya siswa akan lebih semangat dalam proses pembelajaran.

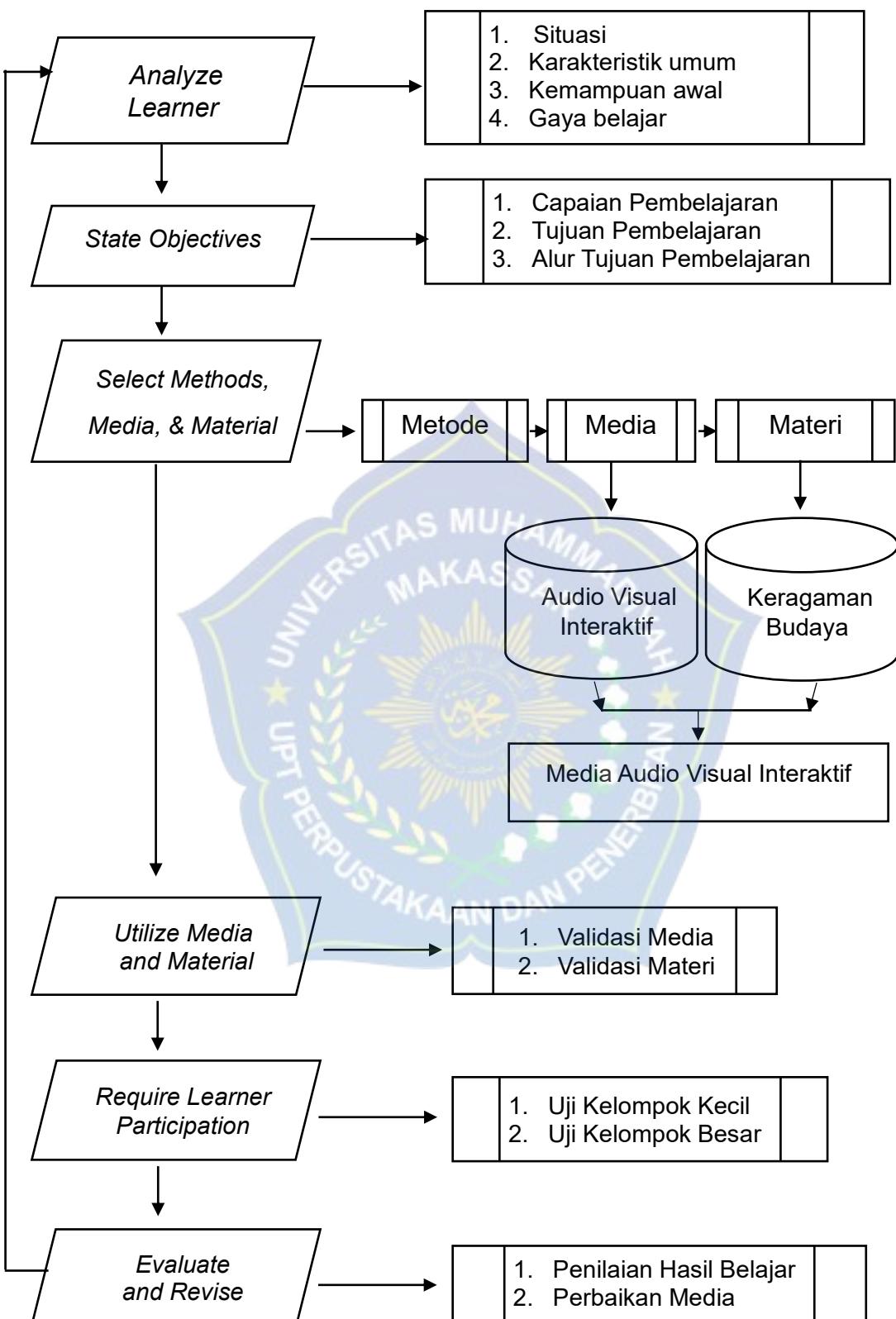
## C. Kerangka Penelitian

### 1. Kerangka Hipotetik

Kerangka hipotetik adalah suatu rangkaian konsep atau struktur konseptual yang menjadi dasar dalam pengembangan produk media pembelajaran audio visual interaktif. Dalam kerangka hipotetik, terdapat rancangan konseptual yang menguraikan langkah-langkah atau komponen-komponen utama yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Adapun pada kerangka hipotetik ini akan menggunakan model ASSURE, yang pada dasarnya memiliki 6 tahapan

yaitu (1) *Analyze Learner*: analisis peserta didik yang meliputi analisis situasi, analisis karakteristik umum, analisis kemampuan awal, dan analisis gaya belajar; (2) *State Objectives*: menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran; (3) *Select Method, Media or Materials*: menentukan metode, media, dan materi (pengembangan media pembelajaran); (4) *Utilized Media and Material*: Validasi ahli materi dan validasi media ;(5) *Require Learner Participation*: melakukan implementasi melalui dua kali uji yakni uji coba kelompok kecil berjumlah 10 orang, kemudian dilanjutkan uji coba kelompok besar berjumlah 22 orang; (5) *Evaluate and Revise*: tahap evaluasi untuk memberikan kesimpulan terkait kelayakan, kepraktisan keefektifan produk media pembelajaran audio visual interaktif mata pelajaran IPS kelas V UPTD SDN 14 Samangi.

Adapun skema kerangka hipotetik pada penelitian ini divisualisasikan pada gambar berikut:



**Gambar 2. 6 Skema Kerangka Hipotetik**

## 2. Kerangka Pikir

Permasalahan utamanya yaitu proses pembelajaran belum maksimal dalam hal pemanfaatan teknologi. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih menggunakan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Adapun beberapa kali terlihat guru telah memanfaatkan media audio visual dalam membantu proses pembelajaran namun jika dilihat sumbernya masih berasal dari *YouTube* atau langsung di unduh melalui platform *YouTube*. ketergantungan pada sumber eksternal tersebut tanpa adanya pengembangan konten pembelajaran internal dapat membatasi fleksibilitas dan keberlanjutan pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang sulit memahami materi khususnya materi IPS karena muatannya yang sangat luas dan kompleks sehingga saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang kondusif dalam kelas.

Hasil observasi lingkungan sekolah menunjukkan bahwa sarana dan prasarana memadai untuk memanfaatkan media berbasis teknologi audio visual interaktif karena tersedia LCD atau *projektor* dan *speaker* sehingga dapat menayangkan materi dalam bentuk video ataupun format media yang lain. Hasil wawancara awal kepada peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik suka menonton video karena akan lebih menarik dan mudah memahami pembelajaran.

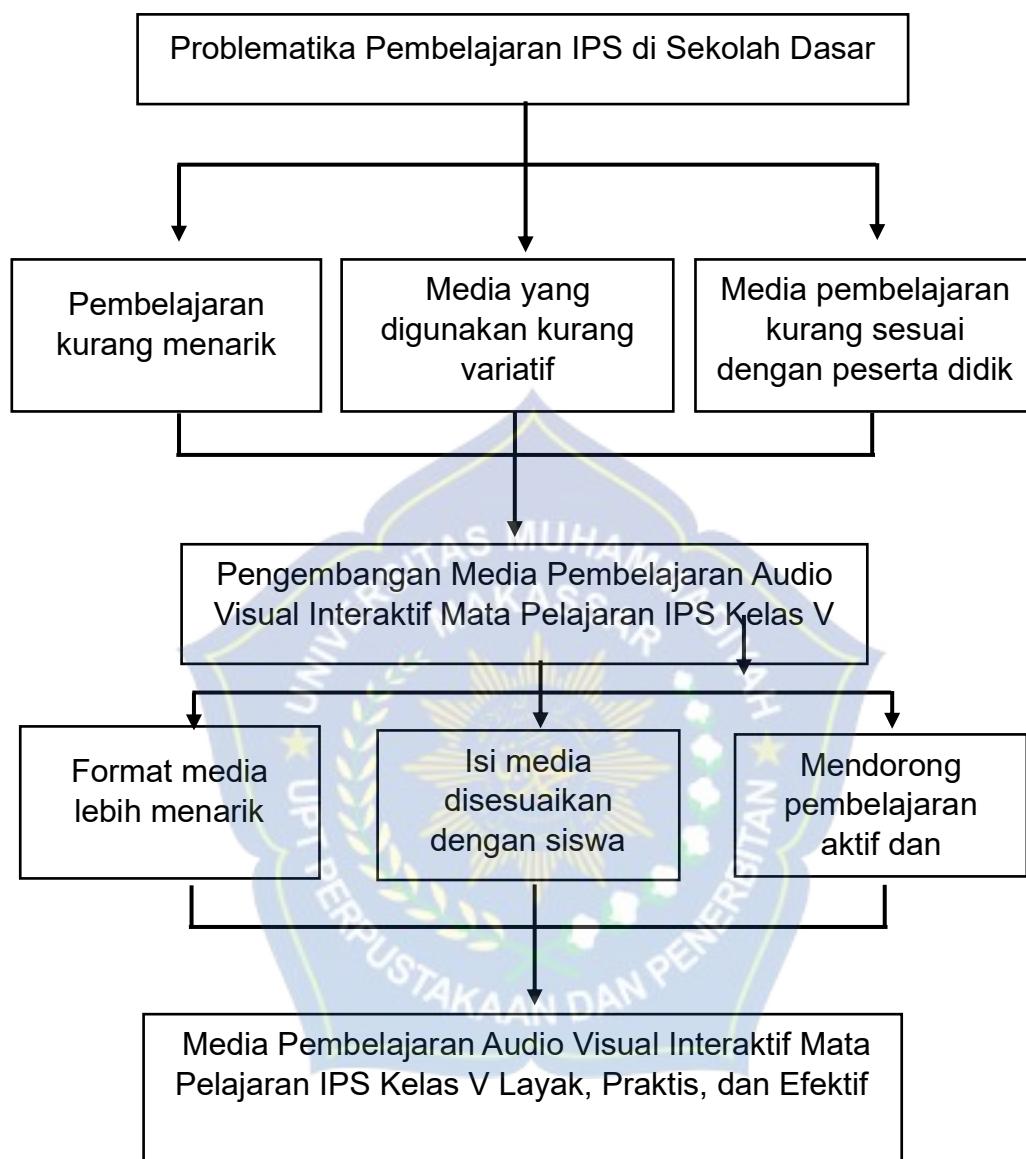
Tontonan yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu tingkat kemampuan berpikir kritis yang masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya respon peserta didik baik itu menanyakan terkait video yang

ditayangkan ataupun materi lain yang diberikan. Hal ini akan sejalan dengan pencapaian hasil belajar yang juga kurang maksimal dan perlu untuk ditingkatkan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di UPTD SDN 14 Samangi. Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan media audio visual interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Ini bisa mencakup penggunaan video pendek, simulasi, dan presentasi multimedia yang memperkaya materi pelajaran.

Maka hal yang harus segera dilaksanakan adalah dengan mengembangkan media audio visual interaktif "KAMU SAYA INDONESIA". Media ini berbentuk video interaktif berisi materi keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia yang menarik dan dibuat pada aplikasi *KineMaster* sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Video interaktif "KAMU SAYA INDONESIA" akan memuat informasi mengenai keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dengan cara yang menarik. Pembuatan video ini dilakukan melalui aplikasi *KineMaster* untuk memastikan kualitas visual dan presentasi yang maksimal. Dengan mengembangkan media audio visual audio visual interaktif ini, diharapkan pembelajaran tentang keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang berkesan bagi peserta didik.

Adapun bagan kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 2. 7 Bagan Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan, yang umumnya dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016), *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru dan menguji tingkat kinerja produk tersebut.

Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ASSURE yang dikembangkan oleh Sharon E. Smaldino, Heinich, Michael, dan James D. Russell (W. M. Sari & Susiloningsih, 2015) yang memiliki enam tahapan yaitu *analyze learner; state standards and objectives; select strategies, technology, media, and materials; utilize technology, media and materials; require learner participation; evaluate and revise*. Peneliti memilih model ASSURE sebagai kerangka pengembangan media audio visual interaktif didasarkan pada pendekatan yang holistik dan sistematis dalam merancang pembelajaran yang melibatkan penggunaan media. Model ASSURE menonjolkan analisis mendalam terhadap karakteristik peserta didik, penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan media dan materi yang tepat, serta pemanfaatan media secara efektif dalam sesi pembelajaran. Lebih lanjut, model ini mendorong partisipasi aktif peserta

didik, memastikan bahwa media yang dikembangkan memotivasi dan melibatkan mereka secara menyeluruh. karena memiliki pendekatan yang lebih spesifik dan terstruktur dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

### **1. Waktu**

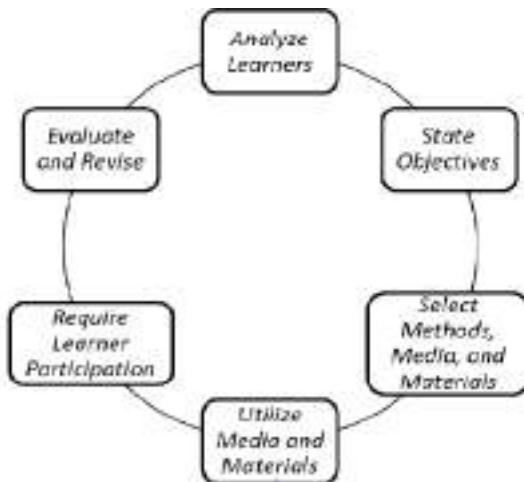
Waktu penelitian ini direncanakan dilakukan kurang lebih selama 2 bulan, yaitu dimulai pada tanggal 08 Mei 2024 sampai 08 Juli 2024. Dimana terbagi menjadi waktu pembuatan produk dan waktu validasi.

### **2. Tempat Penelitian**

Peneliti akan melaksanakan penelitian khususnya pengembangan dan uji coba produk di UPTD SDN 14 Samanggi.

## **C. Desain Penelitian**

Desain penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif mata pelajaran IPS kelas V UPTD SDN 14 Samanggi menggunakan model ASSURE. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan akan mengikuti tahapan pengembangan model ASSURE yang terdiri dari enam, yaitu: 1). *Analyze Learner*; 2). *State Standards and Objectives*; 3). *Select Strategies, Technology, Media, and Materials*; 4). *Utilize Technology, Media and Materials*; 5). *Require Learner Participation*; 6). *Evaluate and Revise*. Adapun gambaran alur pengembangan ASSURE sebagai berikut. Adapun sebagai mana pada gambar berikut:



**Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model ASSURE**

Sumber: Sejati & Koeswanti (2020)

#### D. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Adapun populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas V yang berjumlah 42 orang, dengan kelas V A sebanyak 20 orang dan V B sebanyak 22 orang.

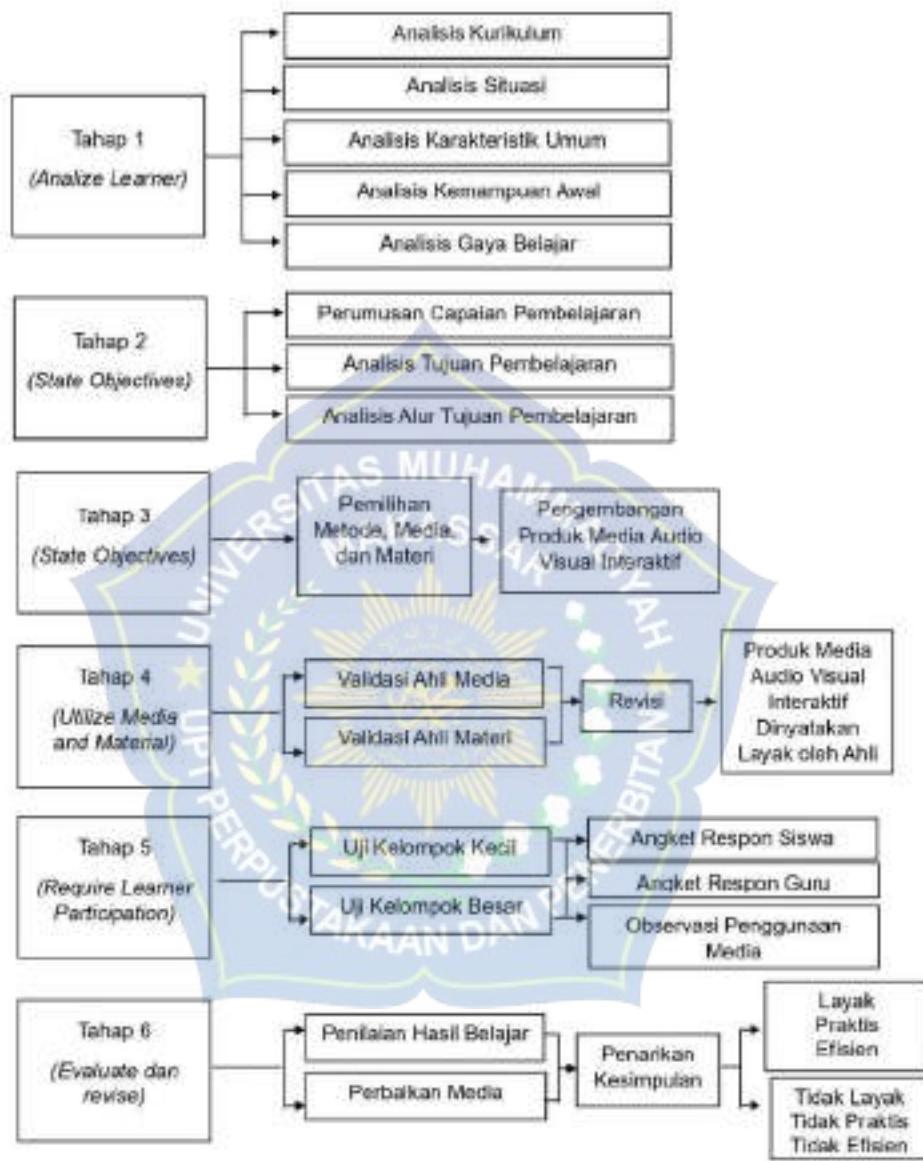
##### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel dipilih secara acak berjumlah 30 peserta didik, sebanyak 10 peserta didik akan masuk dalam uji coba kelompok kecil dan 20 peserta didik akan masuk dalam uji coba kelompok besar.

#### E. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan pada penelitian ini akan mengikuti langkah-langkah model ASSURE. Adapun secara garis

besar digambarkan melalui skema prosedur pengembangan pada gambar berikut:



**Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan**

### 1. Tahap Analisis Peserta Didik (*Analize Learner*)

Tahap analisis (*analysis*) merupakan tahap awal dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran audio visual

interaktif menggunakan model pengembangan ASSURE. Pada tahapan analisis terdapat empat proses utama yaitu analisis situasi, analisis karakteristik umum peserta didik, analisis kemampuan awal, dan analisis gaya belajar. Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

**a. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kurikulum yang berlaku di sekolah tempat penelitian. Tujuannya adalah muatan materi dalam melaksanakan pengembangan media audio visual interaktif yang dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut saat penggunaannya nanti. Adapun kurikulum yang berlaku di lokasi penelitian adalah kurikulum tahun 2013.

**b. Analisis Situasi**

Tujuan dari analisis situasi adalah untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang konteks pembelajaran, termasuk lingkungan kelas dan sarana prasarana yang tersedia. Evaluasi ini melibatkan penilaian aspek fisik dan sosial dari lingkungan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan aspek fisik telah memenuhi untuk pengembangan media audio visual interaktif seperti papan tulis, proyektor, dan komputer.

**c. Analisis Karakteristik Siswa**

Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik umum peserta didik, seperti usia, latar belakang, dan

pengalaman sebelumnya. Tujuannya adalah mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang kelompok peserta didik dan menyesuaikan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan mereka. Untuk mencapai hal ini, dilakukan wawancara dengan peserta didik dan guru kelas V. Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik menyukai media yang menampilkan tayangan video yang interaktif.

#### **d. Analisis Kemampuan Awal**

Analisis kemampuan awal bertujuan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman awal peserta didik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan memahami tingkat pemahaman awal peserta didik, pengajar dapat merancang pembelajaran yang membangun pada pengetahuan yang sudah ada dan mengisi kesenjangan pemahaman. Analisis kemampuan awal peserta didik dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa yang didapatkan selama proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

#### **e. Analisis Gaya Belajar**

Analisis gaya belajar membahas cara peserta didik lebih suka memproses informasi dan belajar. Gaya belajar dapat mencakup preferensi terhadap metode pengajaran tertentu, seperti pembelajaran visual, auditori, atau kinestetik. Dengan mengetahui gaya belajar peserta didik, pengajar dapat menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan preferensi belajar masing-masing individu.

## 2. Tahap Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Objectives*)

Tahapan kedua dari model ini adalah menetapkan tujuan pembelajaran khususnya pada materi pelajaran IPS keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia kelas V. Tahap ini melibatkan penentuan dengan jelas dan spesifik mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara terinci, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mencerminkan hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran. Adapun capaian pembelajaran yang menjadi batasan pengembangan media audio visual interaktif memuat “ Keberagaman Suku dan Budaya Indonesia”. Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran yaitu “Setelah mengamati video terkait keragaman suku bangsa serta budaya di Indonesia peserta didik mampu menyebutkan dan memahami bentuk keragaman sosial budaya di Indonesia dengan tepat”.

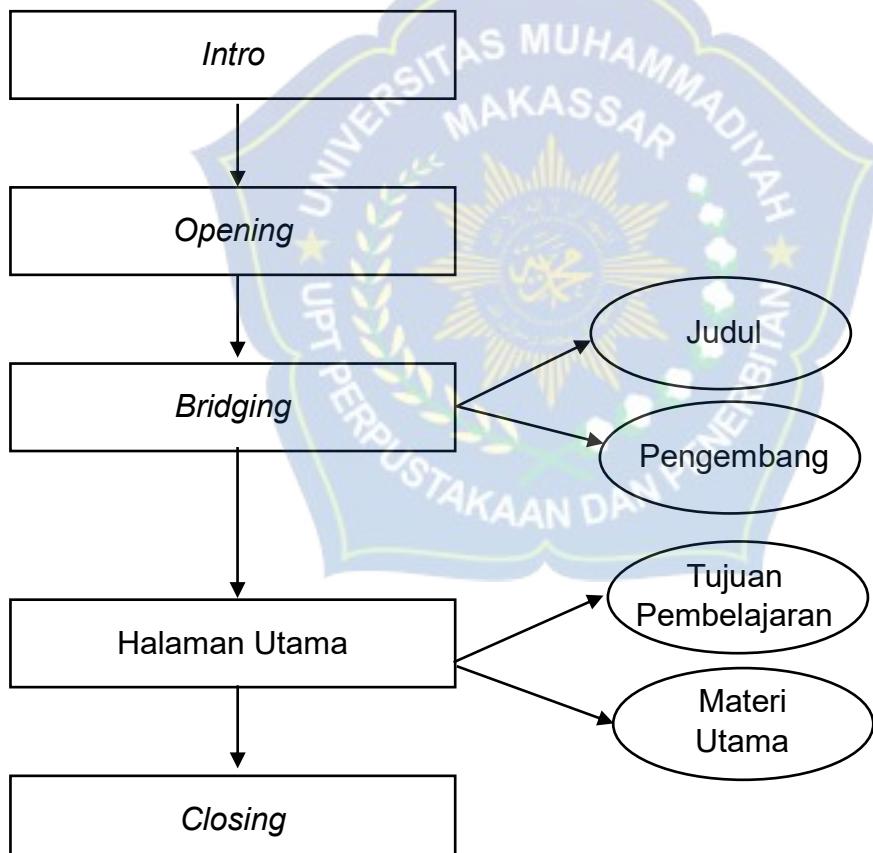
## 3. Tahap Memilih Metode, Media, dan Materi Ajar (*Select Method, Media or Materials*)

Tahap ketiga dalam pengembangan model ASSURE adalah memilih metode, media, dan materi ajar bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media audio visual interaktif yang diberi nama media “KAMU SAYA INDONESIA”.

Adapun secara lebih rinci pengembangan media pembelajaran digital interaktif pada tahapan sebagai berikut:

### a. Desain *Flowchart*

Membuat diagram alir (*flowchart*) secara rinci yang menggambarkan langkah-langkah dan hubungan antar elemen dalam aplikasi. Untuk *flowchart* media pembelajaran audio visual Interaktif untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi keberagaman suku budaya dan bangsa ini akan berisi simbol-simbol grafis yang menunjukkan alur kegiatan. Adapun desain bagan alir pengembangan media audio visual adalah sebagai berikut:



**Gambar 3. 3 *Flowchart* Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif**

### b. *Storyboard*

*Storyboard* adalah representasi visual dari rencana atau skenario pembelajaran dalam bentuk gambar atau sketsa. *Storyboard* membantu pengembang media pembelajaran merencanakan dan mengorganisir konten pembelajaran, serta merinci elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan video dalam urutan yang logis. *Storyboard* media digital interaktif yang dikembangkan ini akan berisi tampilan tombol-tombol, teks, dan grafis yang merupakan gambaran visual awal. Adapun aplikasi yang akan digunakan untuk membuat *storyboard* ini yakni *Microsoft Power Point*.

Media pembelajaran audio-visual berbasis *KineMaster* merupakan solusi inovatif dalam mengembangkan konten pembelajaran berbasis video yang menarik dan interaktif. Dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti suara, gerakan, teks, gambar, dan grafik, *KineMaster* memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan mudah dipahami. Pengembangan media audio-visual berbasis *KineMaster* memiliki beberapa keunggulan, antara lain interaktivitas tinggi karena suara dapat disesuaikan dengan gerakan animasi, fleksibilitas dalam penyuntingan melalui alat-alat yang memudahkan pengaturan dan penyuntingan video, serta efisiensi waktu dengan proses penyuntingan yang intuitif. Selain itu, *KineMaster* menghasilkan konten berkualitas tinggi baik dari segi visual maupun audio, serta memiliki aksesibilitas yang luas karena dapat digunakan di berbagai perangkat seperti smartphone dan tablet. Dengan demikian, penggunaan

*KineMaster* dalam pengembangan media pembelajaran audio-visual dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi bagi para siswa.

Namun, untuk penelitian selanjutnya, media audio-visual ini perlu ditambahkan dengan kuis yang interaktif. Integrasi kuis interaktif dalam konten pembelajaran akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka secara langsung dan mendapatkan umpan balik yang segera. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu pendidik dalam mengukur efektivitas pembelajaran dan menyesuaikan materi berdasarkan kebutuhan siswa. Penambahan elemen interaktif seperti kuis akan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

#### **4. Tahap Pemanfaatan Media dan Materi Ajar (*Utilized Media and Material*)**

Evaluasi media dilakukan oleh dua ahli media dan ahli materi. Proses evaluasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan dalam produk serta mendapatkan masukan dari para ahli. Hal ini bertujuan agar produk dapat ditingkatkan untuk mencapai tingkat kelayakan dan kualitas yang lebih optimal untuk keperluan penggunaannya.

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum diuji coba di sekolah. Ahli materi menilai konten dan keakuratan informasi yang disajikan, sementara ahli media mengevaluasi aspek desain dan

keberfungsian interaktif aplikasi. Hasil validasi akan membantu memastikan bahwa aplikasi siap untuk diuji coba di lingkungan pembelajaran.

## **5. Tahap Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran (*Require Learner Participation*)**

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba hasil pengembangan yang akan melibatkan peserta didik sebagai subjek uji coba. Uji coba produk akan dilakukan pada siswa kelas V UPTD SDN 14 Samanggi dengan rincian sebagai berikut:

### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil atau sering disebut juga sebagai uji coba terbatas adalah salah satu tahap pengujian atau dalam pengembangan produk. Uji coba media pembelajaran audio visual interaktif yang telah dikembangkan, diimplementasikan kepada peserta didik sebanyak 10 orang yang dipilih secara acak.

### b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar adalah fase selanjutnya dalam pengembangan produk setelah uji coba kelompok kecil. Tahap uji coba kelompok besar melibatkan seluruh siswa kelas V A yang berjumlah 20 orang. Setelah itu bisa di uji cobakan di sekolah sekitar SDN 14 Samanggi Maros.

## **6. Tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*)**

Tahapan ini merupakan tahapan penting dalam pengembangan suatu produk. Tujuan evaluasi media pembelajaran audio visual interaktif adalah

untuk mengetahui apakah produk yang sedang dikembangkan bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan perbaikan terhadap produk media yang telah dibuat. Sasaran media pembelajaran audio visual interaktif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang media pembelajaran audio visual interaktif yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pendidikan tetapi juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang maksimal bagi peserta didik.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari tiga, yaitu:

##### **1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku, kejadian, atau aktivitas tertentu. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati langsung proses penggunaan media audio visual interaktif "KAMU SAYA INDONESIA" selama proses pembelajaran. Observasi dapat memberikan wawasan tentang interaksi peserta didik dengan media tersebut, sejauh mana media ini memfasilitasi pemahaman konsep keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia dalam konteks pembelajaran IPS.

##### **2. Angket**

###### **a. Angket Uji Kelayakan**

Angket uji kelayakan digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran audio visual interaktif yang telah dikembangkan.

Angket ini dirancang untuk diisi oleh ahli media dan ahli materi dengan memberikan tanda ceklis pada kolom nomor yang dianggap sesuai dengan standar kelayakan yang ditetapkan. Dengan demikian, angket ini menjadi instrumen penilaian yang berguna untuk mengumpulkan pandangan dan evaluasi dari para ahli terkait kualitas dan keefektifan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan.

b. Angket Kepraktisan

Angket kepraktisan merupakan angket yang bertujuan untuk mengumpulkan data responden terkait dengan aspek-aspek praktis atau implementasi media pembelajaran audio visual interaktif.. Angket ini akan diisi oleh guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik akan mengisi angket dengan memberikan tanda ceklist pada kolom nomor yang dianggap sesuai

3. Tes

Tes digunakan untuk analisis efektifitas media pembelajaran audio visual interaktif yang telah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa baik dari ranah kognitif (pengetahuan) maupun afektif (sikap).

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan media audio visual interaktif berupa

lembar observasi, angket dan lembar tes. Adapun instrumen ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Instrumen Uji Kelayakan

Instrumen uji kelayakan media pembelajaran audio visual interaktif akan menggunakan angket berupa lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi. Bentuk angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi digunakan untuk menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V SD.

b. Instrumen Uji Kepraktisan

Instrumen uji kepraktisan media pembelajaran audio visual interaktif akan menggunakan angket respon guru dan siswa serta observasi pengimplementasian media “KAMU SAYA INDONESIA”. Instrumen ini dirancang untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang sejauh mana media pembelajaran ini dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik.

c. Instrumen Uji Keefektifan

Instrumen yang akan digunakan untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif adalah lembar tes yang akan diberikan setelah penggunaan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan proses penafsiran data yang telah dikumpulkan. Analisis data merupakan langkah krusial dalam

proses penelitian, dan dapat melibatkan berbagai metode dan teknik tergantung pada jenis data yang dikumpulkan dan pertanyaan penelitian yang diajukan. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data data kualitatif dan data kuantitatif.

Penelitian pengembangan menggunakan tiga angket teknis analisis data berupa analisis kelayakan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan (Idawati, dkk, 2016). Teknik analisis data tersebut sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Kelayakan

Berdasarkan data hasil dalam validasi media pembelajaran, dapat dihasilkan rata-rata skor dari setiap aspek yang di evaluasi oleh masing-masing validator. Data berupa skor penilaian dari ahli media dan ahli materi yang diperoleh angket berupa lembar validasi. Dalam angket disediakan lima pilihan menggunakan skala *likert* untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu:

**Tabel 3. 1 Pengukuran Skala Likert**

Skor	Penilaian
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat tidak tetuju

Sumber : Sukardi (Ulyawati, 2019, h. 72)

Penelitian pengembangan ini memanfaatkan instrumen penelitian tertutup yang mengadopsi rating *scale* dalam bentuk skala likert. Selain itu, angket terbuka juga diterapkan untuk menghimpun saran dan masukan dari

ahli materi dan ahli media. Data yang terkumpul selanjutnya diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus-rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase Skor

$\sum R$  = Jumlah Keseluruhan Skor jawaban ahli/responden

N = Jumlah keseluruhan skor dalam item

**Tabel 3. 2 Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100,00	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup Valid	Dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang Valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: (Akbar, 2015)

Berdasarkan tabel 3.2 di atas, jika total skor yang diperoleh di atas 70% maka media pembelajaran audio visual interaktif dapat digunakan dengan revisi kecil atau bisa juga tanpa revisi. Tetapi jika total skor yang diperoleh dibawah 70% maka media audio visual interaktif harus direvisi besar atau banyak yang harus direvisi.

## 2. Teknik Analisis Kepraktisan

Teknik dalam memberikan penilaian kepraktisan pada media audio visual interaktif yaitu dengan memberikan lembar angket respon kepada guru dan peserta didik serta melaksanakan observasi sikap secara langsung saat media pembelajaran audio visual interaktif digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk menghitung tingkat kepraktisan media menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase Skor

$\sum R$  = Jumlah Keseluruhan Skor jawaban ahli/responden

N = Jumlah keseluruhan skor dalam item

**Tabel 3. 3 Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
85-100	Kepraktisan sangat baik
70-84	Kepraktisan baik
50-69	Kepraktisan cukup
0-49	Kepraktisan kurang

Sumber: Hobri (Idawati,dkk 2016)

## 3. Teknik Analisis Keefektifan

Data yang digunakan untuk mengukur keefektifan dari penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif adalah dengan memberikan tes

hasil belajar setelah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

Deskriptor yang diberikan pada uji keefektivan memiliki jumlah butir soal sama yaitu sebanyak 20 item pertanyaan, sehingga secara teoritik akan memperoleh skor maksimal 100, interpretasi skor tersebut adalah sebagai berikut :

$$\text{Skor maksimal} : 5 \times 20 \text{ (deskriptor yang dinilai)} = 20$$

$$\text{Kategori kriteria} : 5$$

$$\text{Rentang nilai} : \frac{(\text{Nilai Perolehan})}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Selain itu penilaian ranah afektif atau sikap dinterpretasikan sebagai berikut:

$$\text{Skor Akhir Sikap: } \frac{(\text{Nilai Perolehan})}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 3. 4 Kategori Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran**

No.	Skor	Kriteria
1.	84-100	Sangat Tinggi
2.	63-83	Tinggi
3.	42-62	Sedang
4.	21-41	Rendah
5.	0-20	Sangat Rendah

Sumber : (Idawati, dkk, 2016)

**Tabel 3. 5 Kategori Ketuntasan Peserta Didik**

Tingkat Pencapaian %	Kategori
76-100	Sangat Tuntas
51-75	Tuntas
26-50	Tidak Tuntas
0-25	Sangat TidakTuntas

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Alur penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media audio visual berbasis *KineMaster* telah menyelesaikan semua langkah-langkah yang menjadi syarat bagi sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran. Adapun hasil-hasil penelitian sebagai berikut:

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster**

Proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dilakukan melalui model ASSURE (*analyze, state, select, utilize, require, dan evaluate*). Model ASSURE adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif dengan langkah-langkah yang terstruktur. Berikut adalah tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran ini:

###### **a. Tahap Analisis Peserta Didik (*Analyze Learner*)**

Tahap analisis (*analysis*) merupakan tahap awal dalam pengembangan produk berupa media pembelajaran audio visual interaktif menggunakan model pengembangan ASSURE. Pada tahapan analisis terdapat empat proses utama yaitu analisis situasi, analisis karakteristik

umum peserta didik, analisis kemampuan awal, dan analisis gaya belajar.

Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

### 1.) Analisis Kurikulum

Peneliti telah melakukan observasi pada saat guru memberikan proses pembelajaran di dalam kelas di SDN 14 Samanggi yang menunjukkan adanya sedikit kesenjangan antara metode pengajaran konvensional dan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah tersebut, yang mana pada kurikulum merdeka menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Kurikulum Merdeka berfokus pada pengembangan kompetensi yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan kontekstual. Namun, observasi menunjukkan bahwa metode ceramah dan buku teks yang digunakan tidak sepenuhnya mendukung prinsip ini, terutama dalam topik keberagaman budaya.

Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri, berinteraksi dengan konten yang kontekstual, dan mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan kolaboratif. Media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dapat memenuhi kebutuhan ini dengan menyediakan konten yang interaktif dan menarik, seperti video, animasi, dan simulasi yang menggambarkan keberagaman budaya di Indonesia. Media ini memungkinkan siswa untuk

belajar melalui pengalaman yang impresif, membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya dengan cara yang lebih konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

## 2.) Analisis Situasi

Peneliti juga melakukan observasi terhadap kondisi lingkungan belajar di SDN 14 Samangi, yang menunjukkan bahwa meskipun sekolah memiliki infrastruktur dasar seperti proyektor dan beberapa komputer, penggunaan teknologi dalam pembelajaran belum maksimal dan masih terfokus pada metode tradisional. Lingkungan kelas sering kali tidak kondusif untuk pembelajaran kolaboratif dan interaktif karena tata ruang yang kaku dan kurang fleksibel. Kondisi ini menghambat guru dalam menggunakan alat bantu visual yang relevan dan efektif selama proses pengajaran. Guru sering kali terbatas pada penyampaian materi secara verbal dan melalui buku teks, yang tidak cukup untuk menarik minat siswa dalam memahami topik yang membutuhkan visualisasi konkret seperti keberagaman budaya.

Pada salah satu sesi pembelajaran tentang "Keragaman Budaya di Indonesia," guru berusaha menggunakan proyektor untuk memutar video tentang adat istiadat dari berbagai suku. Namun, keterbatasan perangkat dan kurangnya konten yang sesuai membuat video tidak dapat diputar dengan baik, menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dan tidak fokus pada materi. Selain itu, tata ruang kelas yang tidak fleksibel membuat kegiatan pembelajaran berbasis diskusi kelompok menjadi sulit dilakukan.

Observasi ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa, serta kompatibel dengan perangkat yang sudah tersedia. Media ini diharapkan dapat mengatasi kekurangan dalam penggunaan teknologi saat ini dengan menyediakan konten yang interaktif dan mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan kontekstual sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa.

### 3.) Analisis Karakteristik Siswa

Peneliti juga mengamati karakteristik umum peserta didik di SDN 14 Samanggi. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini berusia antara 9 hingga 12 tahun, dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Mereka menunjukkan variasi dalam tingkat motivasi dan minat terhadap mata pelajaran IPS. Sebagian besar siswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi seperti komputer dan tablet, namun mereka menunjukkan preferensi yang kuat terhadap pembelajaran yang melibatkan alat bantu visual dan interaksi langsung. Observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih responsif dan tertarik pada materi yang disajikan secara visual dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.

Contoh konkret dari observasi ini adalah ketika siswa diberikan tugas individu dan diminta untuk mempresentasikannya di depan kelas. Siswa

yang lebih muda dan pemalu sering kali menunjukkan rasa malu dan ketidakpercayaan diri saat diminta untuk berbicara di depan kelas. Sebaliknya, siswa yang lebih terbiasa dengan teknologi menunjukkan minat yang lebih tinggi dan lebih bersemangat ketika diberikan tugas yang melibatkan video atau simulasi. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang dapat menjembatani perbedaan dalam karakteristik siswa dan meningkatkan partisipasi mereka secara merata. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* yang menyajikan konten menarik dan interaktif dapat membantu mengatasi tantangan ini dengan menyediakan alat yang sesuai dengan preferensi belajar siswa, sehingga mereka dapat lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik.

#### 4.) Analisis Kemampuan Awal

Analisis kemampuan awal dilakukan untuk mengukur pengetahuan dasar siswa tentang keberagaman budaya sebelum penggunaan media pembelajaran. Peneliti menggunakan kuesioner dan wawancara untuk mengevaluasi pemahaman awal siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa memiliki pengetahuan dasar tentang beberapa aspek budaya, pemahaman mereka masih dangkal dan terbatas pada pengenalan umum tanpa pengetahuan yang mendalam tentang detail atau konteks budaya. Sebagai contoh, ketika diminta untuk mengidentifikasi perbedaan budaya dalam kelompok atau menjelaskan makna dari tradisi tertentu, siswa hanya mampu memberikan deskripsi yang sangat umum dan kurang detail.

Pada saat siswa diminta untuk mengidentifikasi dan menjelaskan perbedaan antara pakaian adat dari berbagai daerah, banyak siswa hanya dapat memberikan deskripsi yang sangat umum dan sering kali salah. Mereka kesulitan untuk memberikan contoh yang spesifik atau memahami konteks historis dan sosial dari perbedaan tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk media pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan yang lebih mendalam dan kontekstual tentang keberagaman budaya. Media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman siswa melalui konten yang mendetail dan kontekstual, seperti video dokumenter singkat tentang asal usul dan makna simbolis dari pakaian adat tertentu. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif dan terperinci tentang topik keberagaman budaya, serta mempersiapkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan ini dalam situasi kehidupan nyata.

#### 5.) Analisis Gaya Belajar

Analisis gaya belajar menunjukkan bahwa siswa di SDN 14 Samanggi memiliki beragam preferensi dalam menerima dan memproses informasi. Sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan kuat terhadap pembelajaran visual dan audio, sementara beberapa siswa menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran kinestesis yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi langsung. Observasi menunjukkan bahwa siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami materi

ketika disertai dengan gambar atau video yang mendukung penjelasan konsep-konsep yang diajarkan. Di sisi lain, siswa dengan gaya belajar kinestesis lebih terlibat dan aktif selama kegiatan yang melibatkan gerakan atau manipulasi fisik, seperti proyek kelompok yang membutuhkan pembuatan model atau demonstrasi.

Selama sesi pembelajaran, siswa yang belajar lebih baik melalui visual tampak lebih memahami materi ketika diberikan gambar atau video yang menjelaskan konsep. Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih antusias dan aktif selama kegiatan yang melibatkan gerakan atau manipulasi fisik. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar ini dengan menyediakan konten yang mencakup elemen visual, audio, dan interaktif. Misalnya, animasi dan video dapat membantu siswa dengan gaya belajar visual dan audio, sementara simulasi interaktif dan tugas berbasis proyek dapat melibatkan siswa dengan gaya belajar kinestetik. Dengan demikian, media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individu siswa.

### **b. Tahap Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Objectives*)**

Tahap kedua dalam model ASSURE adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dirumuskan dengan jelas untuk memberikan arah dan fokus pada proses pembelajaran. Khususnya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

tentang keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V, penetapan tujuan pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat menguasai konsep-konsep yang relevan secara mendalam dan kontekstual.

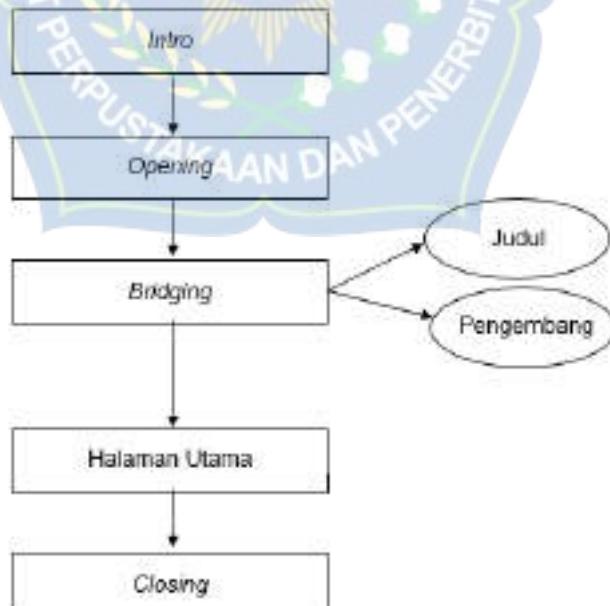
Adapun tujuan pembelajaran yang ditetapkan adalah sebagai berikut: "Setelah mengamati video terkait keragaman suku bangsa serta budaya di Indonesia, peserta didik mampu menyebutkan dan memahami bentuk keragaman sosial budaya di Indonesia dengan tepat." Tujuan ini dirancang untuk mengukur seberapa baik peserta didik dapat mengenali dan memahami berbagai bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia setelah proses pembelajaran. Dengan menonton video yang interaktif dan informatif, diharapkan peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik budaya dari berbagai suku bangsa di Indonesia, memahami pentingnya keberagaman dalam kehidupan sosial, dan mampu menjelaskan konsep-konsep tersebut dengan benar. Penetapan tujuan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, di mana mereka aktif terlibat dalam proses belajar dan memperoleh pengetahuan yang relevan melalui media yang menarik dan kontekstual. Tujuan pembelajaran ini juga membantu memastikan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan sehari-hari.

**c. Tahap Memilih Metode, Media, dan Materi Ajar (*Select Method, Media or Materials*)**

Tahap ketiga dalam pengembangan model ASSURE adalah memilih metode, media, dan materi ajar bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi.

1.) Desain Flowchart

Membuat diagram alir (*flowchart*) secara rinci yang menggambarkan langkah-langkah dan hubungan antar elemen dalam aplikasi. Untuk *flowchart* media pembelajaran audio visual Interaktif untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi keberagaman suku budaya dan bangsa. Adapun desain bagan alir pengembangan media audio visual adalah sebagai berikut:



**Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster**

## 2.) Storyboard

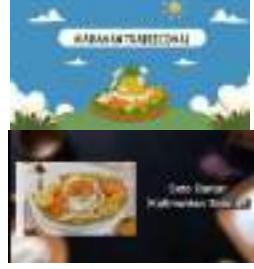
*Storyboard* adalah representasi visual dari rencana atau skenario pembelajaran dalam bentuk gambar atau sketsa. *Storyboard* membantu pengembang media pembelajaran merencanakan dan mengorganisir konten pembelajaran, serta merinci elemen-elemen seperti teks, gambar, audio, dan video dalam urutan yang logis. *Storyboard* media digital interaktif yang dikembangkan ini akan berisi tampilan tombol-tombol, teks, dan grafis yang merupakan gambaran visual awal. Adapun aplikasi yang akan digunakan untuk membuat *storyboard* ini yakni *Microsoft Power Point*.

Adapun *storyboard* aplikasi ini sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Storyboard Media Pembelajaran Digital Berbasis Audio Visual**

Scene	Waktu	Audio	Visual
Intro Video	15 Detik	Musik Instrumen	 <p>Tampilan intro video menunjukkan gambar berbagai kekayaan alam yang ada di Indonesia</p>
Profil Pengembang	3 Detik	Musik Instrumen	 <p>Profil pengembang menunjukkan identitas pengembang seperti nama, nomor pokok mahasiswa, dan jurusan serta universitas afiliasi pengembang.</p>

Opening Video	20 Detik	<p>Narator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membuka pembelajaran</li> <li>➤ Menanyakan kabar</li> </ul>	 <p>Opening video menunjukkan animasi guru membuka pembelajaran, menanyakan kabara, dan berdoa.</p>
Berdoa Sebelum Belajar	28 Detik	<p>Narator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memimpin siswa untuk berdoa</li> <li>➤ Suara anak membaca doa belajar</li> </ul>	 <p>Pada bagian ini menunjukkan doa belajar yang disertai dengan audio.</p>
Judul Materi Pembelajaran	21 Detik	<p>Narator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menjelaskan topik dan sub topik pembelajaran</li> <li>➤ Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ul>	 <p>Pada bagian ini menunjukkan judul materi dan sub topik yang akan dibahas.</p>
Video Pemantik	2 Menit 25 Detik	<p>Musik Instrumental</p>	 <p>Pada bagian ini menunjukkan video keberagaman dan kekayaan budaya Indonesia.</p>
Pertanyaan Pemantik	25 Detik	<p>Guru menanyakan terkait keberagaman yang ada di video</p> <p>Guru menampilkan</p>	 <p>Pada bagian ini guru memberikan pertanyaan terkait dengan video pemantik berupa berbagai</p>

		keberagaman yang ada pada sajian video pemantik	kekayaan budaya di Indonesia.
Materi Pembelajaran terkait Rumah Adat	1 Menit 39 Detik	Narator Guru menyajikan berbagai rumah adat di Indonesia.  Lagu tokechan	 <p>Pada bagian ini menjelaskan berbagai rumah adat yang ada di Indonesia disertai dengan gambar, nama rumah adat, serta fungsi dari rumah adat tersebut.</p>
Pemahaman konsep materi keberagaman di Indonesia	2 Menit	Narator Guru menyajikan berbagai baju adat di Indonesia.  Lagu Cik Cik Periuk	 <p>Pada bagian ini menunjukkan berbagai pakaian adat yang ada di berbagai provinsi di Indonesia.</p>
Pemahaman konsep materi keberagaman di Indonesia	1 Menit 13 Detik	Narator Guru menyajikan berbagai makanan tradisional di Indonesia.  Musik Instrumen happiest	 <p>Pada bagian ini menunjukkan berbagai makanan tradisional yang</p>

			ada di berbagai provinsi di Indonesia.
Pemahaman konsep materi keberagaman di Indonesia	2 Menit 29 Detik	Narator Guru menyajikan berbagai kesenian tradisional yang ada di Indonesia.  Lagu Letra de Senandung Pelangi-Warisan Budaya Indonesia	 Pada bagian ini menunjukkan berbagai kesenian khususnya tarian yang ada di berbagai provinsi di Indonesia.
Pemahaman konsep materi faktor penyebab keberagaman di Indonesia	2 Menit 30 Detik	Narator Guru menanyakan mengapa Indonesia sangat beragam Guru menjelaskan faktor penyebab keberagaman yang ada di Indonesia.	 Pada bagian ini menunjukkan visual guru sedang menjelaskan tentang penyebab keberagaman budaya di Indonesia.
Kesimpulan	20 Detik	Narator Guru memberikan kesimpulan untuk pembelajaran hari ini	 Pada bagian ini menunjukkan visual guru sedang menyimpulkan pembelajaran hari ini terkait berbagai keberagaman yang ada di Indonesia.

Doa Setelah Belajar	41 Detik	Narator Guru memimpin doa setelah belajar	 Pada bagian ini menunjukkan visual guru sedang menunjukkan doa setelah belajar.
Closing Video	16 Detik	Narator Guru menutup pembelajaran	 Pada bagian ini menunjukkan visual guru sedang menutup pembelajaran.

Dalam storyboard ini, setiap segmen video dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi siswa. Video dimulai dengan Intro Video berdurasi 15 detik yang menampilkan keindahan alam Indonesia, dilengkapi dengan musik instrumental yang menggambarkan kekayaan alam tersebut, berlandaskan pada Teori Ekofeminisme yang menekankan hubungan harmonis antara manusia dan alam sebagai identitas nasional. Selanjutnya, Profil Pengembang diperkenalkan selama 3 detik dengan visual identitas pengembang, menggunakan Teori Komunikasi Visual untuk menghubungkan audiens dengan pengembang.

Opening Video berdurasi 20 detik menampilkan animasi guru yang menyapa dan membuka pembelajaran, mendukung Teori Pembelajaran Kontekstual yang menciptakan lingkungan belajar relevan dengan siswa. Segmen Berdoa Sebelum Belajar selama 28 detik memanfaatkan Teori Pendidikan Karakter, di mana doa menjadi bagian penting dalam

membentuk karakter siswa. Pada Judul Materi Pembelajaran selama 21 detik, narator menjelaskan topik dan subtopik dengan pendekatan Teori Pembelajaran Konstruktivisme untuk membangun pemahaman yang mendalam tentang keberagaman budaya Indonesia.

Dalam Video Pemantik berdurasi 2 menit 25 detik, visual keberagaman budaya Indonesia dipresentasikan, diiringi musik instrumental, sesuai dengan Teori Identitas Sosial yang menyoroti keberagaman sebagai identitas bangsa. Guru kemudian mengajukan Pertanyaan Pemantik selama 25 detik, mengajak siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran melalui Teori Belajar Aktif. Materi Pembelajaran tentang rumah adat disajikan dalam 1 menit 39 detik, memanfaatkan Teori Konstruktivisme Sosial yang menghubungkan pengetahuan dengan konteks budaya.

Dalam bagian Pemahaman Konsep Materi Keberagaman di Indonesia, visual tentang pakaian adat, makanan tradisional, dan kesenian tradisional Indonesia disajikan dalam urutan dengan durasi masing-masing 2 menit, 1 menit 13 detik, dan 2 menit 29 detik. Setiap bagian dikemas menggunakan Teori Budaya yang melihat pakaian adat sebagai ekspresi budaya, Teori Kebudayaan Kuliner yang memandang makanan sebagai representasi identitas, dan Teori Seni dan Budaya yang menempatkan seni sebagai media penyampai nilai budaya.

Segmen Pemahaman Konsep Materi Faktor Penyebab Keberagaman di Indonesia berdurasi 2 menit 30 detik dijelaskan dengan

Teori Pluralisme Budaya, di mana keberagaman dilihat sebagai hasil interaksi berbagai faktor. Di bagian Kesimpulan selama 20 detik, pembelajaran dirangkum sesuai dengan Teori Pembelajaran Reflektif, yang mendorong siswa untuk merenungkan materi yang telah dipelajari. Sebagai penutup, Doa Setelah Belajar selama 41 detik memanfaatkan Teori Pendidikan Karakter, dan Closing Video selama 16 detik menggunakan Teori Komunikasi Pendidikan untuk menutup pembelajaran dengan motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Keseluruhan storyboard ini mencerminkan pendekatan yang kaya teori untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan relevan bagi siswa, dengan pemilihan diksi yang memperkuat pesan edukatif dalam setiap segmennya.

#### **d. Tahap Pemanfaatan Media dan Materi Ajar (*Utilized Media and Material*)**

Pada langkah ini, peneliti telah validasi secara menyeluruh terhadap produk yang di kembangkan. Validasi ini dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media, serta memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan sebelum implementasi penuh di lingkungan pembelajaran. Evaluasi ini melibatkan dua kelompok ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media bertugas menilai aspek desain dan teknis dari media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster*, termasuk kualitas visual, tata letak, navigasi, dan hal lainnya. Ahli media memastikan bahwa video memiliki alur yang logis, mudah diikuti oleh

siswa, dan dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat. Mereka juga menilai apakah media ini responsif dan dapat digunakan baik di komputer, tablet, maupun proyektor yang tersedia di sekolah. Evaluasi oleh ahli media bertujuan untuk memastikan bahwa media ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dan user-friendly dalam mendukung pembelajaran.

Selain itu, ahli materi bertanggung jawab untuk menilai konten dan keakuratan informasi yang disajikan dalam video. Validator mengevaluasi apakah materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, serta memeriksa keakuratan dan relevansi topik yang dibahas. Ahli materi memastikan bahwa informasi yang disajikan dalam video mencakup semua poin penting terkait keberagaman budaya di Indonesia, dan disajikan dengan cara yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa kelas V. Masukan dari ahli materi juga mencakup cara penyajian informasi dan bagaimana materi dapat mendukung aktivitas pembelajaran yang diinginkan, seperti diskusi kelompok atau tugas individu. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten video tidak hanya informatif tetapi juga mampu mendukung pembelajaran kontekstual dan partisipatif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Setelah menerima masukan dari para ahli, data yang telah diperoleh dari uji validator 1 dan 2 menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* secara keseluruhan dapat dinyatakan valid. Validasi ini mencakup penilaian terhadap semua aspek

media, dari konten dan desain hingga fungsi interaktif dan implementasi teknis. Ahli media dan ahli materi memberikan laporan dan rekomendasi mereka tentang aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Berdasarkan umpan balik ini, revisi dilakukan pada media pembelajaran. Misalnya, jika ahli media menyarankan penambahan transisi yang lebih halus antar segmen video, atau jika ahli materi mengidentifikasi kebutuhan untuk memperjelas penjelasan tentang suatu konsep budaya, peneliti melakukan perbaikan yang diperlukan. Proses validasi ini penting untuk memastikan bahwa media siap untuk diuji coba di kelas dan dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa. Validasi ini juga memastikan bahwa media dapat diimplementasikan dengan baik dan mendukung kegiatan pembelajaran yang direncanakan.

Selanjutnya, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* diimplementasikan dalam kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya.

**e. Tahap Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran (*Require Learner Participation*)**

Pada tahap ini, dilakukan uji coba hasil pengembangan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik sebagai subjek uji coba. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media dalam konteks nyata pembelajaran dan untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa yang akan digunakan untuk melakukan perbaikan lebih

lanjut. Uji coba dilakukan di UPTD SDN 14 Samanggi dengan dua pendekatan: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

### 1.) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil, atau uji coba terbatas, adalah salah satu tahap penting dalam pengujian media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster*. Pada tahap ini, media diimplementasikan kepada sejumlah kecil peserta didik untuk mendapatkan wawasan awal tentang kinerjanya dalam situasi pembelajaran yang lebih terkendali. Uji coba ini melibatkan 10 siswa kelas V yang dipilih secara acak dari UPTD SDN 14 Samanggi. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi masalah awal dan mengumpulkan umpan balik langsung dari siswa mengenai aspek-aspek seperti daya tarik visual, kemudahan penggunaan, dan efektivitas konten dalam menyampaikan materi tentang keberagaman budaya di Indonesia.

Selama uji coba kelompok kecil, siswa diajak untuk menonton video pembelajaran dan berpartisipasi dalam kegiatan interaktif yang disertakan. Setelah sesi, mereka diminta untuk mengisi kuesioner atau berpartisipasi dalam diskusi untuk memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka. Umpan balik ini mencakup persepsi siswa tentang seberapa menarik dan mudah dipahami video tersebut, serta seberapa baik media membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Data dari uji coba kelompok kecil digunakan untuk membuat

perbaikan awal pada media sebelum diterapkan dalam skala yang lebih besar.



**Gambar 4. 2 Dokumentasi Penerapan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster pada Kelompok Kecil**

## 2.) Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya adalah uji coba kelompok besar. Tahap ini melibatkan seluruh siswa kelas V A di UPTD SDN 14 Samangi, yang berjumlah 20 orang. Uji coba kelompok besar dirancang untuk menilai kinerja media dalam konteks yang lebih representatif dari situasi pembelajaran yang sebenarnya dan untuk memvalidasi temuan dari uji coba kelompok kecil. Uji coba ini membantu mengidentifikasi isu-isu yang mungkin tidak muncul dalam kelompok kecil dan memungkinkan penilaian tentang seberapa efektif media dalam memfasilitasi pembelajaran untuk seluruh kelas.



**Gambar 4. 3 Dokumentasi Penerapan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster pada Kelompok Besar**

Selama uji coba kelompok besar, siswa menggunakan media dalam situasi kelas yang standar. Peserta didik menonton video, mengikuti instruksi, dan terlibat dalam kegiatan yang dirancang untuk memperkuat pembelajaran tentang keberagaman budaya. Guru yang memimpin sesi ini juga memberikan umpan balik tentang bagaimana media mendukung pembelajaran dan integrasi materi ke dalam kurikulum. Setelah sesi, siswa memberikan umpan balik melalui kuesioner yang lebih rinci atau diskusi kelas, yang mencakup evaluasi tentang konten, desain, dan dampak media terhadap pemahaman mereka. Data dari uji coba kelompok besar digunakan untuk melakukan perbaikan terakhir pada media sebelum diluncurkan secara luas.

### f. Tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran, bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Proses evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media, serta memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan sebelum implementasi penuh di lingkungan pembelajaran. Meskipun pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan sebaik mungkin, terdapat beberapa kendala dan tantangan yang teridentifikasi selama proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster*. Kendala dalam pengembangan media ini yaitu sebagai berikut:

#### 1) Keterbatasan Interaktivitas dalam Media

Salah satu kendala utama yang teridentifikasi selama evaluasi adalah kebutuhan untuk memberikan fitur interaktivitas yang lebih tinggi dalam media pembelajaran. Meskipun media ini sudah mencakup elemen dasar interaktif seperti kuis dan simulasi sederhana, umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan bahwa fitur-fitur tersebut masih belum cukup untuk sepenuhnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa menginginkan elemen interaktif yang lebih dinamis seperti permainan edukatif, simulasi yang lebih kompleks, atau kegiatan kolaboratif yang dapat dilakukan dalam kelompok kecil. Guru juga mengusulkan penambahan aktivitas interaktif yang dapat membantu siswa menerapkan konsep yang dipelajari dalam konteks yang lebih praktis.

## 2) Keterbatasan Dalam Penyajian Konten yang Interaktif

Evaluasi juga menunjukkan bahwa meskipun video pembelajaran sudah mencakup informasi penting tentang keberagaman budaya, cara penyajian konten masih bisa lebih interaktif. Siswa dan guru menginginkan visualisasi yang lebih dinamis dan aktivitas yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten. Misalnya, fitur yang memungkinkan siswa untuk memilih perjalanan virtual melalui berbagai budaya atau berpartisipasi dalam simulasi festival budaya dapat meningkatkan pengalaman belajar.

## 3) Penyesuaian Materi untuk Memperkuat Pengalaman Belajar

Feedback menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk materi tambahan yang memperkuat interaktivitas dan pengalaman belajar siswa. Misalnya, aktivitas berbasis proyek di mana siswa bisa bekerja dalam kelompok untuk menyusun peta budaya interaktif atau membuat presentasi tentang budaya tertentu akan memperkaya pembelajaran. Guru juga menyarankan penambahan modul yang mencakup aktivitas hands-on atau praktikum yang dapat dilakukan di kelas sebagai bagian dari integrasi konten interaktif dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan, langkah-langkah revisi berikut direncanakan untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas media pembelajaran:

- 1) Mengembangkan dan menambahkan elemen interaktif yang lebih kompleks seperti permainan edukatif.

- 2) Menambahkan visualisasi dinamis dan aktivitas yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten.
- 3) Menyediakan modul tambahan dan panduan aktivitas proyek yang mendukung penggunaan konten interaktif dalam pembelajaran praktis. Evaluasi dan revisi yang dilakukan bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan mengatasi kendala-kendala ini, media dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa dan mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.

## **2. Validitas Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster**

Validitas pada penelitian pengembangan ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian oleh dua validator. Tujuan melakukan validitas media audio visual berbasis *KineMaster* yang dikembangkan adalah agar peneliti memastikan bahwa media tersebut telah dinyatakan valid untuk digunakan dalam mata pelajaran IPS. Validitas ini diuji pada saat observasi di kelas V SDI 14 Samanggi, dengan hasil sebagai berikut.

### **a. Modul Ajar**

Modul ajar pada Kurikulum Merdeka adalah pengganti dari RPP yang dirancang secara lengkap dan sistematis sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Pengembangan media audio visual berbasis *KineMaster* disesuaikan dengan materi yang ada pada modul ajar ini. Namun, sebelum modul ajar tersebut digunakan,

validitasnya diuji terlebih dahulu oleh dua validator. Adapun data validasi modul ajar adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. 2 Data Validasi Modul Ajar**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1. Format Modul Ajar</b>			
a.	Terdapat identitas sekolah	4	4
b.	Terdapat identitas mata pelajaran	4	4
c.	Terdapat identitas kelas/semester	4	4
d.	Terdapat alokasi waktu	4	4
e.	Terdapat materi pokok pembelajaran	4	3
f.	Terdapat Capaian Pembelajaran	4	4
g.	Terdapat tujuan pembelajaran	4	4
h.	Terdapat Profil pelajar Pancasila	4	4
i.	Terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	4	4
j.	Terdapat pemahaman bermakna	4	4
k.	Terdapat pertanyaan pemandik	4	4
l.	Menampilkan model/metode pembelajaran	4	4
m.	Menampilkan media dan sumber pembelajaran	4	4
n.	Menampilkan langkah-langkah hasil belajar	4	4
o.	Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar	4	4
<b>2. Isi Modul Ajar</b>			
a.	Relevansi antara modul ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4
b.	Relevansi antara penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4
c.	Relevansi antara urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terhadap pencapaian CP	4	4
d.	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	4	4
e.	Relevansi antara materi dengan tujuan pembelajaran dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran	4	4

f.	Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahap pembelajaran untuk tiap fase	4	4
a.	kegiatan siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	4	4
<b>3. Bahasa yang Digunakan</b>			
a.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	3
c.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
d.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	4	4
<b>4. Waktu yang digunakan</b>			
a.	Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	2	3
b.	Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran	2	3
<b>5. Metode yang digunakan</b>			
a.	Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator.	3	4
b.	Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan	3	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>114</b>	<b>116</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,8</b>	<b>3,87</b>
<b>Persentase</b>		<b>95,00%</b>	<b>96,67%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>95,83%</b>	

Sumber:

Hasil validasi modul ajar berbasis media audiovisual *KineMaster* yang diuji oleh dua validator menunjukkan persentase validitas secara klasikal sebesar 95,83%, yang termasuk dalam kategori sangat valid (Akbar,

2015). Pada aspek format modul ajar, kedua validator memberikan skor tinggi (4) untuk hampir semua sub-indikator, dengan pengecualian pada alokasi waktu di mana Validator I memberikan skor 4 dan Validator II memberikan skor 3. Secara keseluruhan, format modul ajar dinilai sangat baik.

Pada aspek isi modul ajar, kedua validator memberikan nilai tinggi dengan rata-rata skor 4, menunjukkan bahwa relevansi modul dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kejelasan rumusan tujuan pembelajaran, serta operasionalisasi kegiatan guru dan siswa dinilai sangat baik. Hal ini menandakan bahwa isi modul sangat relevan dan operasional. Bahasa yang digunakan juga dinilai sangat baik oleh kedua validator, dengan skor 4 dari Validator I dan skor 3 untuk sifat komunikatif dari Validator II. Meskipun ada sedikit perbedaan pada penilaian ini, secara keseluruhan bahasa memenuhi kaidah Bahasa Indonesia dan mudah dipahami.

Untuk aspek waktu, Validator I memberikan skor 2 untuk kejelasan dan rasionalitas alokasi waktu, sedangkan Validator II memberikan skor 3. Pada aspek metode, Validator I memberikan skor 3, sementara Validator II memberikan skor 4, menunjukkan dukungan metode terhadap pencapaian indikator dinilai sangat baik. Secara keseluruhan, Validator I memberikan total skor 114 dengan rata-rata 3,8 dan persentase validitas 95,00%, sedangkan Validator II memberikan total skor 116 dengan rata-rata 3,87 dan persentase validitas 96,67%. Validator I merekomendasikan

untuk memperbaiki aspek alokasi waktu agar lebih jelas dan rasional, sedangkan Validator II menyarankan peningkatan komunikatif bahasa untuk memastikan istilah dan bahasa lebih mudah dipahami oleh semua siswa. Setelah modul ajar ini diuji oleh dua validator dan dilakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan, modul ajar ini siap digunakan untuk menerapkan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* di kelas V SDI 14 Samangi.

### b. Materi Pembelajaran

Proses validasi bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan materi sehingga dapat dilakukan perbaikan yang diperlukan sebelum digunakan secara luas di kelas. Berikut adalah hasil validasi dari materi pembelajaran berbasis media audiovisual *KineMaster*, yang telah dinilai oleh dua validator dengan berbagai kriteria penilaian untuk memastikan materi tersebut layak dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

**Tabel 4. 3 Data Validasi Materi Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Skor Validator I	Skor Validator II
1	<b>Isi</b>		
a	Relevansi materi dengan capaian pembelajaran	3	4
b	Materi disajikan dengan sistematis	3	4
c	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	3	4
d	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3	4
e	Kejelasan uraian materi pokok	3	4
f	Cakupan materi berkaitan dengan sub materi yang dibahas Materi jelas dan spesifik	3	3

g	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	3	4
<b>2</b>	<b>Bahasa yang Digunakan</b>		
a	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
c	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	4	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>33</b>	<b>39</b>	
<b>Rata-Rata</b>	<b>4</b>	<b>3,93</b>	
<b>Persentase</b>	<b>82,5%</b>	<b>97,5%</b>	
<b>Persentase Secara Klasikal</b>	<b>90%</b>		

Hasil validasi materi pembelajaran menunjukkan bahwa aspek isi dan bahasa digunakan telah memenuhi standar yang diharapkan, dengan skor rata-rata yang tinggi dari kedua validator. Untuk aspek isi, Validator I dan II memberikan total skor masing-masing 33 dan 39, dengan Validator II umumnya memberikan skor lebih tinggi dalam hal relevansi materi dengan capaian pembelajaran, sistematikasi penyajian, dan kesesuaian dengan tingkat kemampuan siswa. Meskipun Validator I dan II memberikan skor yang sama pada cakupan materi yang dibahas, Validator II menilai aspek kejelasan dan spesifikasi materi, serta contoh yang diberikan, lebih baik daripada Validator I. Dalam hal bahasa, kedua validator setuju bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, sederhana, mudah dimengerti, dan istilah-istilah digunakan dengan tepat, masing-masing memperoleh skor sempurna (4).

Secara keseluruhan, materi pembelajaran dinilai hampir sempurna dengan persentase secara klasikal sebesar 90%, yang menunjukkan

bahwa materi ini sangat memuaskan dengan hanya sedikit ruang untuk perbaikan. Dari penilaian ini, disarankan untuk memperhatikan lebih detail penyajian materi secara sistematis dan kejelasan contoh-contoh yang diberikan untuk memastikan semua aspek materi mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, meskipun penggunaan bahasa telah dinilai sempurna, tetap perlu dipastikan bahwa bahasa yang digunakan selalu mengikuti kaidah yang baik dan benar serta sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Setelah melewati proses validasi oleh dua orang validator ahli yang hasilnya menunjukkan bahwa kedua validator menyatakan bahwa materi pembelajaran sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi signifikan.

### c. Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Kinemaster

Pengembangan media pembelajaran berbasis *KineMaster* adalah produk utama dari penelitian ini. Sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* harus melalui pengujian validitas oleh dua validator. Hasil validitas ini terbagi menjadi dua bagian yang disajikan sebagai berikut:

#### 1) Validasi Materi pada Media Pembelajaran Audio Visual berbasis

##### **Kinemaster**

Validasi materi pada media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media ini memenuhi standar akademik. Hasil dari validasi ini akan memberikan gambaran mengenai keandalan dan kelayakan media pembelajaran tersebut untuk

digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun hasil validasi yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 4 Data Validasi Materi**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1</b>	<b>Isi</b>		
a.	Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	4	4
b.	Kebenaran materi dalam media pembelajaran	4	4
c.	Materi yang diberikan menanamkan pemahaman kepada siswa tentang materi yang disajikan	4	4
d.	Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam	4	4
e.	Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi	4	4
f.	Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	4	4
<b>2</b>	<b>Bahasa, Tulisan dan Tampilan</b>		
a.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa	4	4
b.	Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa	4	4
c.	Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa	4	3
d.	Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media	4	4

e.	Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi	4	4
f.	Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	4	4
<b>3</b>	<b>Manfaat Media Pembelajaran</b>		
a.	Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa	4	4
b.	Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	4	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>56</b>	<b>55</b>	
<b>Rata-Rata</b>	<b>4</b>	<b>3,93</b>	
<b>Persentase</b>	<b>100%</b>	<b>98,21%</b>	
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>99,11%</b>	

Hasil validasi materi media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* yang diuji oleh dua validator menunjukkan persentase validitas secara klasikal sebesar 99,11%, yang termasuk kategori sangat valid (Akbar, 2015). Pada aspek isi, kedua validator memberikan skor tinggi (4) untuk semua sub-indikator, menunjukkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, pemahaman yang diberikan kepada siswa, serta kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal, dan tes penguasaan materi.

Pada aspek bahasa, tulisan, dan tampilan, kedua validator juga memberikan skor tinggi, meskipun ada sedikit perbedaan pada tampilan visual, di mana Validator I memberikan skor 4, dan Validator II memberikan skor 3. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa, serta animasi dan teknik penyajian media membantu pemahaman

materi. Serta pada aspek manfaat media pembelajaran, kedua validator memberikan skor sempurna (4), menunjukkan bahwa materi media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar dan membuat siswa lebih aktif serta mandiri dalam belajar.

Secara keseluruhan, Validator I memberikan skor total 56 dengan rata-rata 4 dan persentase 100%, sementara Validator II memberikan skor total 55 dengan rata-rata 3,93 dan persentase 98,21%. Adapun saran dari validator II terkait warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa. Setelah melewati proses validasi oleh dua orang validator ahli yang hasilnya menunjukkan bahwa kedua validator menyatakan bahwa materi media pembelajaran sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi signifikan. Sehingga media pembelajaran audio visual dari aspek materi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

## 2) Validasi Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Kinemaster

Sebelum media pembelajaran ini diterapkan secara luas, perlu dilakukan validasi untuk memastikan kesesuaian dan efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil validasi media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* yang dilakukan oleh dua validator ahli, sebagai berikut.

**Tabel 4. 5 Data Validasi Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
1.	<i>Lay Out</i> (Tampilan Media)		
a.	Keseimbangan tampilan gambar dan teks	4	4
b.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	4	4
c.	Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	4	4
d.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	4
e.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	4
f.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	4	4
g.	Kesesuaian ukuran huruf	4	4
h.	Resolusi gambar	4	4
2.	Isi		
a.	Penempatan gambar dan kata sesuai	4	4
b.	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	4	4
c.	Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	4	4
d.	Media mudah digunakan	4	4
3.	Manfaat		
a.	Media memudahkan proses belajar	4	4
b.	Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	4	4
c.	Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	4	4
d.	Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	4	4
4.	Bahasa yang Digunakan		
a.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
c.	Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
Jumlah Skor		76	76

<b>Rata-Rata</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>100%</b>

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil validasi media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* memperoleh penilaian sangat tinggi dari kedua validator, dengan skor total 76 dari 76 dan persentase validitas sebesar 100%. Persentase validitas secara klasikal juga mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada aspek *lay out* (tampilan media), media ini dinilai seimbang dalam menampilkan gambar dan teks, memiliki proporsi warna yang tepat, serta pemilihan jenis, ukuran, dan warna huruf yang sesuai. Pada aspek isi, media ini menempatkan gambar dan teks secara tepat, menyajikan materi yang jelas, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh siswa. Aspek manfaat juga mendapat skor sempurna, di mana media ini memudahkan proses belajar, memperjelas penyampaian pesan, membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan kejelasan terhadap materi. Terakhir, pada aspek bahasa, media ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, komunikatif, serta mudah dimengerti oleh siswa. Setelah melewati proses validasi oleh dua orang validator ahli yang hasilnya menunjukkan bahwa kedua validator menyatakan bahwa media

pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

#### d. Angket

Instrumen yang digunakan untuk melihat respon guru dan siswa berupa angket. Namun, sebelum angket digunakan, dilakukan uji validitas oleh dua validator. Adapun hasil yang diperoleh berikut.

**Tabel 4. 6 Data Validasi Angket Respon Guru**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1. Format Angket</b>			
a.	Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas	4	4
b.	Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	4	4
<b>2. Segi Isi</b>			
a.	Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	4	4
b.	Kesesuaian butir angket dengan indikator	4	4
<b>3. Segi Konstruksi</b>			
a.	Butir angket dirumuskan dengan jelas	4	4
b.	Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pernyataan	4	4
<b>4. Bahasa yang Digunakan</b>			
a.	Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
b.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>32</b>	<b>32</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>100%</b>	

Hasil validasi angket respon guru menunjukkan bahwa instrumen ini dinilai sangat valid oleh kedua validator, dengan total skor masing-masing 32 dan persentase validitas secara klasikal sebesar 100%. Validator I dan Validator II sama-sama memberikan skor sempurna (4) pada semua

indikator yang mencakup aspek format, isi, konstruksi, dan bahasa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan telah dilakukan perbaikan, lembar angket respon guru telah dinyatakan valid dapat digunakan oleh peneliti.

**Tabel 4. 7 Data Validasi Angket Respon Siswa**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1. Format Angket</b>			
a.	Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas	4	4
b.	Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	4	4
<b>2. Segi Isi</b>			
a.	Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	4	4
b.	Kesesuaian butir angket dengan indikator	4	4
<b>3. Segi Konstruksi</b>			
a.	Butir angket dirumuskan dengan jelas	4	4
b.	Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pernyataan	4	4
<b>4. Bahasa yang Digunakan</b>			
a.	Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
b.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>32</b>	<b>32</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>100%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>100%</b>	

Hasil validasi angket respon siswa menunjukkan bahwa instrumen ini dinilai sangat valid oleh kedua validator, dengan total skor masing-masing 32 dan persentase validitas secara klasikal sebesar 100%. Validator I dan Validator II sama-sama memberikan skor sempurna (4) pada semua indikator yang mencakup aspek format, isi, konstruksi, dan bahasa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan telah dilakukan perbaikan,

lembar angket respon siswa telah dinyatakan valid dapat digunakan oleh peneliti.

#### e. Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran digunakan untuk melihat media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dapat secara praktis digunakan pada proses pembelajaran. Namun, terlebih dahulu lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran yang digunakan dinilai terlebih dahulu oleh dua validator ahli untuk mengetahui kevalidan dari lembar observasi yang akan digunakan. Adapun hasil validitas lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4. 8 Data Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
<b>1. Format Lembar Observasi</b>			
a.	Petunjuk pengisian lembar observasi dinyatakan dengan jelas	4	4
b.	Kriteria skor dinyatakan dengan jelas	4	4
<b>2. Isi Lembar Observasi</b>			
a.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam modul ajar	4	4
b.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran	4	3
c.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramatidengan baik.	4	4
d.	Kategori keterlaksanaan pembelajaran tidak menimbulkan makna ganda	4	4

<b>3. Bahasa yang Digunakan</b>			
a.	Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4
b.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	4	4
c.	Tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4
d.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	4	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>40</b>	<b>39</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>	<b>3,9</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>97,5%</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>98,75</b>	

Hasil validasi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran berbasis *KineMaster* yang diuji oleh dua validator menunjukkan bahwa lembar observasi ini sangat valid (Akbar, 2015) dengan persentase validitas secara klasikal sebesar 98,75%, yang termasuk dalam kategori sangat valid . Validator I memberikan total skor 40 dengan rata-rata 4 dan persentase validitas 100%, sedangkan Validator II memberikan total skor 39 dengan rata-rata 3,9 dan persentase validitas 97,5%. Secara keseluruhan, Validator I dan Validator II menyatakan bahwa lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi signifikan. Validator I menyarankan bahwa lembar observasi layak digunakan sebagaimana adanya, sedangkan Validator II merekomendasikan untuk meninjau kembali lembar observasi jika terdapat ketidaksesuaian dengan kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. Berdasarkan hasil yang diperoleh dan

telah dilakukan perbaikan, lembar observasi telah dinyatakan valid dapat digunakan.

#### f. Kisi-Kisi dan Tes Pengetahuan (Kognitif)

Kisi-kisi dan tes pengetahuan berisi soal-soal merupakan alat yang untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan melalui media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* yang telah dikembangkan. Namun, sebelum digunakan tes maka dilakukan terlebih dahulu uji validasi oleh dua validator ahli. Adapun hasil penilaian validator sebagai berikut.

**Tabel 4. 9 Data Validasi Kisi-Kisi dan Tes**

No	Indikator	Skor Validator I	Skor Validator II
1.	Format Kisi-Kisi dan Tes		
a.	Relavansi dengan capaian pembelajaran	3	4
b.	Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran	3	4
c.	Pengaturan ruang/tata letak	3	3
d.	Terdapat petunjuk penggerjaan soal	3	4
2.	Isi Kisi-Kisi dan Tes		
a.	Relavansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal	3	4
b.	Relavansi antara tujuan pembelajaran dengan ranah yang diukur	3	4
c.	Relavansi antara butir soal dengan kompetensi awal	3	4
d.	Relavansi antara butir soal dengan ranah yang diukur	3	4
e.	Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional	3	4
3.	Bahasa yang Digunakan		

a.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	4
b.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	3	4
c.	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	3	4
d.	Rumusan tujuan pembelajaran tidak menunjukkan penafsiran ganda	3	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>39</b>	<b>51</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>3</b>	<b>3,92</b>
<b>Persentase</b>		<b>75%</b>	<b>98 %</b>
<b>Persentase Secara Klasikal</b>		<b>86,5%</b>	

Hasil validasi kisi-kisi dan tes oleh dua validator menunjukkan bahwa alat evaluasi ini valid dengan persentase klasikal 86,5%, yang masuk dalam kategori sangat valid. Validator I memberikan skor rata-rata 3, menyarankan agar memperhatikan taksonomi Bloom dalam penyusunan soal, sementara Validator II memberikan skor rata-rata 3,92 dan menyarankan perbaikan tata letak. Secara keseluruhan, kisi-kisi dan tes dinyatakan layak digunakan tanpa revisi signifikan.

Data yang telah diperoleh dari uji validator 1 dan 2, secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dapat dinyatakan valid.

### 3. Kepraktisan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster

Kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan merujuk pada sejauh mana media tersebut dapat diterapkan dengan efektif dan efisien dalam lingkungan pembelajaran. Untuk menguji kepraktisan media ini, penelitian mengumpulkan data dari respon guru dan siswa

melalui angket serta lembar observasi pelaksanaan media pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dari observasi adalah sebagai berikut.

#### a. Respon Guru

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh respon guru yaitu angket. Adapun hasil respon guru sebagai berikut:

**Tabel 4. 10 Data Respon Guru**

No	Pernyataan	Skor Respon Guru
1	Media pembelajaran audio visual interaktif ini mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.	4
2	Penjelasan yang diberikan dalam video sangat jelas dan membantu siswa memahami materi.	4
3	Media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar siswa.	4
4	Media ini memudahkan saya dalam menyampaikan materi IPS kepada siswa.	4
5	Tampilan visual dan audio dalam media ini sangat baik dan menarik.	4
6	Media ini membantu siswa lebih aktif dan partisipatif selama pembelajaran.	4
7	Saya merasa media ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.	4
8	Saya merasa media ini membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.	4
9	Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.	4
10	Saya akan merekomendasikan media pembelajaran ini kepada guru-guru lain.	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>40</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>

Hasil respon dari guru terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* menunjukkan skor total 40, dengan rata-rata skor 4 dan persentase 100%. Nilai ini menempatkan media dalam kategori "sangat praktis," sesuai dengan rentang nilai 85-100 yang menunjukkan kepraktisan yang sangat baik (Idawati et al., 2016). Komentar dari guru menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan, terutama dalam pembelajaran IPS kelas V pada materi terkait keberagaman budaya di Indonesia. Media ini mampu menyajikan materi yang kompleks secara efektif dan menyenangkan. Berdasarkan data respon guru melalui angket, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **b. Respon Siswa**

Kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* juga diukur melalui angket respon siswa. Instrumen angket ini dirancang untuk mengevaluasi seberapa baik media tersebut dapat diterima dan digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan memberikan informasi terkait pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini dan efektivitasnya dalam mendukung proses belajar mereka. Adapun hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 11 Data Respon Siswa**

No	Pernyataan	Jumlah Siswa yang Memberikan Skor			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran audio visual interaktif ini mudah digunakan.	-	-	-	20
2	Penjelasan yang diberikan dalam video sangat jelas dan mudah dipahami.	-	-	-	20
3	Media pembelajaran ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.	-	-	-	20
4	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS dengan menggunakan media ini.	-	-	-	20
5	Video pembelajaran membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit.	-	-	-	20
6	Tampilan visual dan audio dalam media ini sangat baik dan menarik.	-	-	-	20
7	Media ini memotivasi saya untuk lebih giat belajar.	-	-	2	18
8	Saya merasa media ini membantu saya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.	-	-	3	17
9	Saya dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.	-	-	-	20
10	Saya akan merekomendasikan media pembelajaran ini kepada teman-teman lain.	-	-	-	20
<b>Jumlah Skor</b>		<b>795</b>			
<b>Rata-Rata Skor Yang diberikan oleh Siswa</b>		<b>3,98</b>			
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>20</b>			
<b>Persentase secara Klasikal</b>		<b>99,37%</b>			

Respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* menunjukkan hasil yang sangat positif. Dengan skor rata-rata 3.98 dari 4.0 dan persentase kepuasan mencapai 99.75%, media ini dinilai mudah digunakan, jelas dalam penyampaian materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Siswa merasa media ini membantu dalam pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, mendukung penyelesaian tugas, dan memungkinkan pembelajaran mandiri. Adapun persentase respon siswa secara klasikal mencapai 100%, yang termasuk dalam kategori "sangat praktis" (Idawati, 2016). Dengan demikian, berdasarkan respon siswa, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dinyatakan sangat praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

### c. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Kepraktisan media pembelajaran selanjutnya dapat diperoleh menggunakan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran. Adapun hasil data yang diperoleh pada observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* berikut:

**Tabel 4. 12 Keterlaksaan Pembelajaran Menggunakan media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster**

No	Pernyataan	Skala Penilaian Skor
1	<b>Pendahuluan</b> Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.	4

	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama.	4
	Guru melakukan pemeriksaan kehadiran siswa.	4
	Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.	4
	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.	4
	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam belajar.	4
	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang kebudayaan di sekitar mereka.	4
	Guru memutar video interaktif untuk memicu diskusi tentang keragaman budaya.	4
	Guru meminta siswa untuk menceritakan bahasa dan tradisi di keluarga mereka.	3
	Guru menulis jawaban siswa di papan tulis dan menghubungkannya dengan konsep budaya.	4
2	<b>Kegiatan Inti</b>	
	<i>Orientasi siswa pada masalah</i>	
	Guru memutar video pembelajaran tentang keberagaman budaya di Indonesia.	4
	Guru mengajukan pertanyaan terkait video dan meminta siswa menjawab.	4
	Guru membimbing diskusi tentang pengalaman siswa dalam melihat budaya berbeda.	4
	Guru menampilkan video tentang rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.	4
	Guru membantu siswa membuat kesimpulan tentang keragaman budaya Indonesia.	4
	<i>Mengorganisasikan siswa untuk belajar</i>	
	Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil secara heterogen.	4
	Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok.	4
	Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan dalam kelompok	4
	<i>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</i>	
	Guru memastikan siswa memahami petunjuk kerja sebelum memulai kegiatan.	4
	Guru menampilkan video pembelajaran tambahan jika diperlukan.	4
	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas.	4

	Guru memberikan arahan dalam penyajian hasil kerja kelompok.	3
	<i>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i>	
	Guru membantu siswa menyelesaikan kegiatan dan memilih kelompok untuk presentasi.	4
	Siswa membuat peta keragaman budaya sesuai petunjuk LKPD.	4
	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka.	4
	Kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap presentasi yang disampaikan.	3
	<i>Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</i>	
	Guru memberikan penilaian pada setiap kelompok	4
	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung.	3
	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu.	4
	<b>Penutup</b>	
	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	4
	Siswa mendiskusikan kendala yang dihadapi selama pembelajaran.	4
	Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi.	4
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat tentang pembelajaran yang telah diikuti.	3
	Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.	3
	Guru dan siswa menutup kegiatan dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.	4
	<b>Total Skor</b>	<b>119</b>
	<b>Rata-Rata</b>	<b>3,97</b>
	<b>Persentase</b>	<b>99,25%</b>

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster*, media ini menunjukkan kinerja yang sangat baik dengan total skor 119 dari maksimum 120, rata-rata skor 3.97, dan persentase kepuasan 99.25%.

Media ini dinilai sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan dari Idawati et al. (2016) mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan kemampuan untuk memotivasi siswa serta mendukung pemahaman dan penyelesaian tugas. Namun, beberapa aspek yang hendaknya ditingkatkan adalah interaksi guru saat menyampaikan materi dan pemberian kesempatan lebih bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Kekurangan seperti guru yang perlu lebih interaktif dan memberikan lebih banyak ruang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat atau bertanya menunjukkan adanya ruang untuk meningkatkan pengalaman belajar. Meskipun demikian, secara keseluruhan, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* sangat praktis digunakan dan sangat mendukung pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket respon guru dan siswa serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* disimpulkan sangat praktis. Respon guru menunjukkan skor sempurna dengan persentase kepuasan 100%, guru menilai media ini mudah digunakan, jelas, dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya bangsa di Indonesia. Respon siswa juga sangat positif, dengan rata-rata skor 3.98 dari 4 dan persentase kepuasan 99.37%, yang mencerminkan kemudahan penggunaan, peningkatan motivasi belajar, serta dukungan terhadap pembelajaran mandiri. Observasi keterlaksanaan

menguatkan hasil ini dengan total skor 119 dari 120, persentase 99.25%, mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dinyatakan sangat praktis, mendukung pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, serta sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, meskipun ada ruang untuk meningkatkan interaksi guru dan kesempatan siswa dalam berpartisipasi.

#### **4. Keefektifan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster**

Keefektifan media pembelajaran diukur dari seberapa baik media tersebut mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar secara efisien. Dalam penelitian ini, keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dinilai melalui metode pretest dan posttest untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media ini, mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang jelas dan menarik. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif.

**Tabel 4. 13 Data Tes Hasil Belajar Siswa**

Deskripsi	Skor
N (Jumlah Siswa)	20
Nilai Ideal	100

KKM	75
Nilai Minimum	50
Nilai Maksimum	100
Jumlah Skor	1600
Mean (Rata-Rata)	80
Median	80
Modus	90
Standar Deviasi	15.81
Varian	249.81
Jumlah Siswa Tuntas KKM	18
Jumlah Siswa Tidak Tuntas KKM	2
Persentase Siswa Tuntas KKM	90%
Persentase Siswa Tidak Tuntas KKM	10%

Keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* diukur dari seberapa baik media ini mencapai tujuan pembelajaran melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah penggunaan media tersebut. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 80, dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 100, serta standar deviasi sebesar 15.81, mengindikasikan bahwa skor siswa tersebar secara moderat di sekitar rata-rata. Dari total 20 siswa, sebanyak 18 siswa atau 90% mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada nilai 75, sedangkan hanya 2 siswa atau 10% yang tidak mencapai KKM. Tingkat ketuntasan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media *KineMaster* sangat efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi, memungkinkan

sebagian besar siswa untuk memenuhi standar pembelajaran yang diharapkan. Efektivitas media ini terlihat dari kemampuannya untuk membantu siswa dalam memahami materi secara jelas dan menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien dan partisipatif. Dengan demikian, media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan berdasarkan skor ketuntasan yang dicapai oleh para siswa.

## B. Pembahasan

### 1. Deskripsi Proses Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster

Proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dilakukan melalui model ASSURE, yang mencakup tahapan analisis peserta didik, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan metode, media, dan materi ajar, pemanfaatan media dan materi ajar, melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta evaluasi dan revisi (Lamina, Athma Putri Rosyadi, & Lidiawati, 2023). Setiap tahapan dirancang untuk memastikan media pembelajaran ini efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta lingkungan pembelajaran.

#### a. Tahap Analisis Peserta Didik (*Analyze Learner*)

Tahap analisis dimulai dengan observasi kurikulum, situasi, karakteristik, kemampuan awal, dan gaya belajar siswa di SDN 14 Samangi. Analisis kurikulum mengungkapkan adanya kesenjangan antara metode pengajaran konvensional dan prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada

pengembangan kompetensi siswa melalui pendekatan yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan kontekstual. Menurut Mauliddina & Irianto, (2023) Konsep kurikulum pembelajaran pada anak hendaknya menekankan kebebasan dalam mengatur kegiatan belajar, beralih dari pendekatan yang berpusat pada guru ke yang berpusat pada anak, menumbuhkan kreativitas dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Namun, tantangan tetap ada, seperti pemahaman guru dan hambatan implementasi (Rahayu, Warlizasusi, Ifnaldi, & Khairiah, 2022), menunjukkan perlunya pendekatan pendidikan yang lebih komprehensif dan berpusat pada siswa untuk menjembatani kesenjangan antara metode konvensional dan prinsip-prinsip Kurikulum Independen. Observasi situasi menunjukkan bahwa meskipun sekolah memiliki infrastruktur dasar seperti proyektor dan komputer, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas pada metode tradisional, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perangkat yang ada. Karakteristik siswa yang bervariasi dalam usia dan latar belakang sosial ekonomi, serta preferensi terhadap pembelajaran yang melibatkan alat bantu visual dan interaksi langsung, juga diidentifikasi. Analisis kemampuan awal menunjukkan pemahaman siswa yang dangkal tentang keberagaman budaya, dan analisis gaya belajar mengindikasikan kecenderungan kuat terhadap pembelajaran visual dan audio, serta kebutuhan untuk mendukung berbagai gaya belajar dengan media interaktif.

**b. Tahap Menetapkan Tujuan Pembelajaran (*State Objectives*)**

Tujuan pembelajaran ditetapkan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat menguasai konsep-konsep tentang keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia secara mendalam dan kontekstual. Tujuan utama adalah agar siswa dapat mengenali dan memahami bentuk keberagaman sosial budaya di Indonesia setelah mengamati video interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Thahir (2023) untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan kontekstual tentang keragaman etnis dan budaya di Indonesia, selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kontekstual, memanfaatkan video interaktif dapat sangat bermanfaat. Dengan memasukkan video keragaman budaya Indonesia dalam proses pembelajaran, siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan pengakuan mereka akan keragaman sosial budaya Tujuan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa dan pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menetapkan tujuan yang jelas, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi kehidupan nyata. Dengan mengintegrasikan strategi ini ke dalam kurikulum, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang komprehensif tentang kekayaan budaya Indonesia sambil terlibat dalam pengalaman pendidikan yang bermakna dan relevan (Hidayah, 2023).

**c. Tahap Memilih Metode, Media, dan Materi Ajar (*Select Method, Media, or Materials*)**

Pada tahap ini, metode, media, dan materi ajar dipilih untuk membantu siswa mencapai kompetensi. Proses ini mencakup pembuatan flowchart dan storyboard. Flowchart menggambarkan langkah-langkah dan hubungan antar elemen dalam aplikasi, sementara storyboard memvisualisasikan rencana atau skenario pembelajaran dalam bentuk gambar atau sketsa. Media pembelajaran dirancang untuk mencakup elemen visual, audio, dan interaktif seperti animasi dan video tentang keberagaman budaya Indonesia, yang diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa. Penggunaan Microsoft PowerPoint untuk membuat storyboard membantu merencanakan dan mengorganisir konten pembelajaran, memastikan urutan yang logis dan keterpaduan elemen-elemen pembelajaran.

Media pembelajaran audio visual ini kemudian dikembangkan dengan aplikasi *KineMaster*. Pengembangan media pembelajaran audio-visual menggunakan aplikasi *KineMaster* untuk materi keragaman budaya di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Kumalasari & Setiawan, 2023; Rosyida, Soelistijo, & Purwanto, 2023). Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan untuk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan hasil pendidikan di berbagai domain, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hamama & Maulida, 2022). Penggunaan alat inovatif seperti *KineMaster* mencerminkan

lanskap media pendidikan yang berkembang, memastikan bahwa siswa terpapar pada perspektif budaya yang beragam dan menumbuhkan rasa apresiasi terhadap warisan budaya Indonesia yang kaya (Yunita & Wahyuningsih, 2023). Hasil validasi dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan *KineMaster* menunjukkan tingkat kelayakan dan validitas yang tinggi, menunjukkan potensinya untuk secara efektif menyampaikan konsep keragaman budaya kepada siswa dan meningkatkan pengalaman belajar mereka (Mulyoto, Subagyo, & Sutomo, 2022).

**d. Tahap Pemanfaatan Media dan Materi Ajar (*Utilize Media and Materials*)**

Media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan materi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan sebelum implementasi penuh. Ahli media menilai aspek desain dan teknis, seperti kualitas visual, tata letak, dan navigasi, serta memastikan media ini responsif dan dapat diakses dengan baik pada berbagai perangkat. Ahli materi menilai keakuratan dan relevansi informasi, memastikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum. Masukan dari ahli digunakan untuk melakukan revisi, seperti penambahan transisi yang lebih halus atau memperjelas penjelasan tentang konsep budaya. Setelah revisi, media diimplementasikan di kelas untuk menguji keefektifannya dalam mendukung pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya. Pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis *KineMaster* telah diteliti secara ekstensif di berbagai tingkat pendidikan, menunjukkan validitas dan

efektivitasnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erita, Hervia, Febria, & Ismail (2022) yang menunjukkan media pembelajaran *KineMaster* dinyatakan valid untuk pembelajaran tematik terintegrasi, tingkat validitas: 91,25% untuk materi, 86% untuk bahasa, 87% untuk media.

**e. Tahap Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran (*Require Learner Participation*)**

Uji coba media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam pengujian yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 siswa untuk mendapatkan wawasan awal tentang kinerja media, termasuk daya tarik visual, kemudahan penggunaan, dan efektivitas konten. Data dari uji coba ini digunakan untuk melakukan perbaikan awal. Selanjutnya, uji coba kelompok besar melibatkan seluruh siswa kelas V A untuk menilai kinerja media dalam situasi pembelajaran yang lebih representatif. Siswa menggunakan media dalam situasi kelas standar, dan memberikan umpan balik melalui kuesioner atau diskusi kelas mengenai konten, desain, dan dampak media terhadap pemahaman mereka. Data dari uji coba kelompok besar digunakan untuk melakukan perbaikan akhir sebelum peluncuran media secara luas. Langkah ini juga dilakukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Gusnissa, Soepeno, Puji, & Sugiyanto (2021). Media pembelajaran audio-visual berbasis *KineMaster* menggunakan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

#### f. Tahap Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran mampu mencapai tujuan yang diharapkan dan untuk mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan media. Evaluasi mengungkapkan beberapa kendala seperti keterbatasan interaktivitas dalam media, penyajian konten yang kurang interaktif, dan kebutuhan untuk materi tambahan yang mendukung pengalaman belajar. Langkah-langkah revisi direncanakan untuk meningkatkan interaktivitas media, seperti pengembangan elemen interaktif yang lebih kompleks dan penambahan visualisasi dinamis. Modul tambahan dan panduan aktivitas proyek juga disediakan untuk mendukung penggunaan konten interaktif dalam pembelajaran praktis. Evaluasi dan revisi bertujuan untuk memastikan media tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa.

Dengan mengikuti model ASSURE, pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya. Setiap tahapan pengembangan dirancang untuk memastikan media ini sesuai dengan kebutuhan siswa, lingkungan pembelajaran, dan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka, serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi interaktif yang mendukung pembelajaran yang dinamis dan partisipatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmandhani & Utami (2022) bahwa pengembangan media

pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* sejalan dengan prinsip-prinsip model ASSURE, menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPS. Temuan penelitian secara konsisten menunjukkan validitas tinggi dari video interaktif berbasis *KineMaster*, dengan validator ahli menilai mereka sebagai sangat valid, penilaian kepraktisan oleh pendidik dan siswa menunjukkan kepraktisan tinggi, dan tes efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa.

## **2. Deskripsi Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual**

### **Berbasis Kinemaster**

Validitas pengembangan media pembelajaran diperoleh setelah dilakukan uji oleh dua validator ahli yang bertujuan agar diperoleh media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* yang valid sebelum digunakan. Uji validitas bukan hanya dilakukan pada media yang dikembangkan namun seluruh instrumen yang digunakan saat melakukan penelitian pengembangan. Adapun deskripsi hasil yang diperoleh sebagai berikut.

#### **a. Validitas Modul Ajar**

Validitas modul ajar berbasis media audiovisual *KineMaster* diuji oleh dua validator untuk memastikan kesesuaianya dalam proses pembelajaran IPS di kelas V SDI 14 Samangi. Aspek format modul ajar, yang mencakup identitas sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu, materi pokok, capaian pembelajaran, dan tujuan

pembelajaran, dinilai sangat lengkap dengan skor sempurna (4) dari kedua validator. Hanya pada alokasi waktu terdapat sedikit perbedaan, di mana Validator II memberikan skor 3. Isi modul ajar, yang mencakup relevansi dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), kejelasan rumusan tujuan pembelajaran, serta operasionalisasi kegiatan guru dan siswa, juga memperoleh skor rata-rata 4, menunjukkan bahwa isi modul dinilai sangat relevan dan operasional. Bahasa yang digunakan dalam modul ajar dinilai sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, sederhana, dan mudah dimengerti, dengan sedikit catatan dari Validator II yang memberi skor 3 pada sifat komunikatif bahasa. Pada aspek waktu, terdapat ruang untuk perbaikan karena validator memberikan skor 2 dan 3 pada kejelasan dan rasionalitas alokasi waktu. Metode pembelajaran juga dinilai cukup baik dengan skor 3 dan 4, menunjukkan ada dukungan yang cukup baik terhadap pencapaian indikator. Dengan persentase validitas klasikal sebesar 95,83%, modul ajar ini dinyatakan sangat valid dengan saran peningkatan pada alokasi waktu dan bahasa untuk memastikan lebih mudah dipahami oleh semua siswa.

b. Validitas Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran berbasis media audiovisual *KineMaster* telah dinilai oleh dua validator untuk menentukan kekuatan dan kelemahannya sebelum digunakan di kelas. Aspek isi dinilai sangat baik oleh Validator II dengan skor 4 untuk relevansi materi dengan capaian pembelajaran,

sistematisasi penyajian, dan kesesuaian dengan tingkat kemampuan siswa. Validator I memberikan skor 3 pada aspek-aspek ini, menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam sistematisasi penyajian dan kesesuaian materi. Pada aspek bahasa, kedua validator setuju bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, sederhana, dan mudah dimengerti, dengan skor sempurna (4). Persentase validitas klasikal materi pembelajaran sebesar 99,11% menunjukkan bahwa materi ini sangat memuaskan dengan ruang perbaikan minimal, terutama pada penyajian materi secara sistematis dan kejelasan contoh-contoh yang diberikan.

c. Validitas Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *KineMaster*

Media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* dinilai oleh dua validator, dengan fokus pada validasi materi, bahasa, tulisan, tampilan, dan manfaat media. Pada validasi materi, kedua validator memberikan skor sempurna untuk semua sub-indikator seperti kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran materi, kelengkapan materi, dan pemahaman yang diberikan kepada siswa. Bahasa, tulisan, dan tampilan juga dinilai sangat baik, dengan hanya sedikit perbedaan skor pada tampilan visual di mana Validator II memberikan skor 3. Manfaat media pembelajaran dinilai tinggi, dengan skor sempurna pada kemudahan proses belajar, kejelasan penyampaian pesan, dan motivasi siswa. Persentase validitas klasikal sebesar 99,11% menunjukkan bahwa media ini sangat valid untuk digunakan dalam

pembelajaran, dengan rekomendasi sedikit perbaikan pada tampilan visual untuk meningkatkan kejelasan dan daya tarik.

d. Validitas Angket

Instrumen angket untuk melihat respon guru dan siswa diuji validitasnya oleh dua validator. Pada format angket, yang mencakup petunjuk pengisian dan kriteria skor, kedua validator memberikan skor sempurna, menunjukkan bahwa instrumen ini sangat jelas dan mudah dimengerti. Isi angket juga dinilai sangat sesuai dengan kisi-kisi dan indikator, dengan skor sempurna pada semua sub-indikator oleh kedua validator. Aspek konstruksi dan bahasa juga mendapatkan penilaian tinggi, menunjukkan bahwa butir angket dirumuskan dengan jelas tanpa arti ganda dan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Dengan total skor sempurna dan persentase validitas klasikal 100%, angket respon guru dan siswa dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi signifikan.

e. Validitas Lembar Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* diuji oleh dua validator dengan menilai format, isi, dan bahasa. Pada format lembar observasi, kedua validator memberikan skor sempurna pada kejelasan petunjuk pengisian dan kriteria skor, menunjukkan bahwa lembar observasi ini sangat jelas. Isi lembar observasi, yang mencakup kategori keterlaksanaan pembelajaran, juga mendapatkan skor tinggi, meskipun ada sedikit

perbedaan pada pengamatan keterlaksanaan di mana Validator II memberikan skor 3. Bahasa yang digunakan dalam lembar observasi dinilai sangat baik, dengan skor tinggi pada kejelasan, kesederhanaan, dan sifat komunikatif. Dengan persentase validitas klasikal sebesar 98,75%, lembar observasi ini dinyatakan sangat valid dan siap digunakan, dengan rekomendasi peninjauan ulang jika ditemukan ketidaksesuaian dalam kegiatan pembelajaran.

f. Validitas Kisi-Kisi dan Tes Pengetahuan (Kognitif)

Kisi-kisi dan tes pengetahuan diuji validitasnya oleh dua validator dengan menilai format, isi, dan bahasa. Validator II memberikan skor lebih tinggi pada relevansi dengan capaian pembelajaran, kejelasan pembagian tujuan pembelajaran, dan relevansi butir soal dengan tujuan pembelajaran serta ranah yang diukur. Validator I memberikan skor 3 pada sebagian besar indikator ini, menunjukkan adanya ruang perbaikan terutama dalam taksonomi Bloom dalam penyusunan soal dan tata letak. Bahasa yang digunakan dalam kisi-kisi dan tes dinilai sangat baik oleh Validator II, dengan skor lebih tinggi pada kesesuaian bahasa, kesederhanaan, dan kejelasan. Dengan persentase validitas klasikal 86,5%, kisi-kisi dan tes pengetahuan dinyatakan valid dan layak digunakan, dengan saran perbaikan pada penyusunan soal dan tata letak.

Data yang telah diperoleh dari uji validator 1 dan 2, secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* dapat dinyatakan valid. Validitas media pembelajaran audio visual berbasis media audiovisual *KineMaster* telah diteliti dan divalidasi secara ekstensif di berbagai konteks pendidikan. Studi telah menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *KineMaster* ini sangat efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar dengan membuatnya lebih menarik dan interaktif. Misalnya, penelitian yang dilakukan pada Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas empat menunjukkan bahwa media video digital *KineMaster* mencapai nilai validitas yang sangat tinggi, dengan materi dan media keduanya dinilai 93,75% dan aspek linguistik 87,5%, menunjukkan kategori yang sangat valid (Meylinda & Reinita, 2023). Demikian pula, penelitian lain yang berfokus pada materi gaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa kelas empat menemukan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *KineMaster* memperoleh skor validitas rata-rata 94%, mengkategorikannya sebagai sangat valid dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Saifuddhin & Rochmania, 2023). Validasi lebih lanjut diamati dalam pembelajaran tematik terintegrasi untuk siswa kelas empat, di mana media mencapai tingkat validitas 91,25% untuk materi, 86% untuk bahasa, dan 87% untuk media, semuanya termasuk dalam kategori yang valid (Erita, Hervia, Febria, & Ismail, 2022). Dalam konteks ekonomi sekolah menengah, pengembangan media video pembelajaran menggunakan

*KineMaster* juga divalidasi, dengan validitas media sebesar 74% dan validitas material sebesar 84%, menegaskan validitasnya untuk penggunaan kelas (Suryadi & Sofya, 2023). Selain itu, untuk pendidikan fisika tentang suhu dan bahan panas di kelas XI, video pembelajaran berbasis *KineMaster* Pro v4 memenuhi kriteria yang valid di berbagai aspek, termasuk grafis, program, pembelajaran, dan kurikulum, dengan indeks validitas 3,70 (Sagita, Azhar, & Syaflita, 2022). Temuan yang konsisten di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan ini menggarisbawahi ketahanan dan keandalan modul pengajaran berbasis media audiovisual *KineMaster*, menjadikannya alat yang valid dan praktis untuk meningkatkan hasil pendidikan.

### **3. Deskripsi Kepraktisan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster**

Kepraktisan media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* ditentukan dengan mengumpulkan data respon dari guru dan siswa melalui angket serta lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran. Media ini terbukti sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDI 14 Samanggi, terutama pada mata pelajaran IPS.

#### **a. Respon Guru**

Respon guru terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* menunjukkan kepraktisan yang sangat tinggi. Berdasarkan angket, guru memberikan skor sempurna pada setiap aspek penilaian, seperti kemudahan penggunaan media dalam proses belajar mengajar, kejelasan penjelasan yang membantu pemahaman siswa, dan

peningkatan minat belajar siswa. Guru juga menilai media ini sangat memudahkan penyampaian materi, memiliki tampilan visual dan audio yang menarik, membantu siswa menjadi lebih aktif dan partisipatif, serta efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan skor total 40 dari maksimum 40 dan persentase 100%, media pembelajaran ini dianggap sangat praktis dan sangat direkomendasikan oleh guru untuk digunakan dalam pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa media ini mampu menyajikan materi IPS terkait keberagaman budaya dengan efektif dan menyenangkan, membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik bagi siswa.

b. Respon Siswa

Kepraktisan media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* juga dinilai sangat tinggi oleh siswa. Berdasarkan angket, siswa memberikan respon positif dengan skor rata-rata 3.98 dari 4.0 dan persentase kepuasan mencapai 99.37%. Siswa menilai media ini mudah digunakan, memberikan penjelasan yang jelas, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan memudahkan pemahaman materi IPS. Media ini juga dinilai membantu dalam penyelesaian tugas, memungkinkan pembelajaran mandiri, dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Semua siswa memberikan skor tinggi, terutama pada aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan dukungan terhadap pembelajaran mandiri. Respon siswa yang sangat positif ini menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendukung proses belajar

mereka, meningkatkan minat, dan membuat konsep-konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami.

c. Hasil Observasi Keterlaksanaan Media Pembelajaran

Observasi keterlaksanaan media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat positif dengan total skor 119 dari maksimum 120, rata-rata skor 3.97, dan persentase kepuasan 99.25%. Observasi ini mencakup seluruh proses pembelajaran dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup. Pada tahap pendahuluan, guru dinilai berhasil mempersiapkan siswa dengan baik melalui salam, doa, pemeriksaan kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, dan pemberian motivasi. Kegiatan inti menunjukkan bahwa video pembelajaran berhasil memfasilitasi orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, serta mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Tahap penutup menunjukkan bahwa guru mampu menyimpulkan materi bersama siswa, melakukan tanya jawab, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat tentang pembelajaran. Media ini dinilai sangat praktis dalam membantu proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur, menarik, dan interaktif.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil dari angket respon guru dan siswa serta observasi keterlaksanaan, media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* dinyatakan sangat praktis. Media ini mendukung pembelajaran yang interaktif dan partisipatif, sesuai dengan kebutuhan dan

tujuan pembelajaran. Kepraktisan yang sangat baik ini dicerminkan oleh skor sempurna dari guru dengan persentase kepuasan 100%, skor rata-rata 3.98 dari 4 dari siswa dengan persentase kepuasan 99.37%, dan hasil observasi dengan total skor 119 dari 120 dan persentase 99.25%. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Meski demikian, ada ruang untuk meningkatkan interaksi guru dan memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil berbagai penelitian, media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* telah ditemukan sangat praktis untuk tujuan pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Ega Meylinda dan Reinita menunjukkan bahwa media video digital *KineMaster* untuk Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan di SD Kelas IV menerima nilai kepraktisan yang tinggi dari guru dan siswa, dengan tanggapan guru di 97,91 dan tanggapan siswa di 96.41, mengkategorikannya sebagai sangat praktis (Meylinda & Reinita, 2023). Demikian pula, Muhammad Hanif dan rekannya menemukan bahwa aplikasi *KineMaster* secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, menjadikannya alat yang cocok untuk penggunaan di kelas (Hanif, Moha, & Anugerah, 2023). Penelitian Yulia Darniyanti tentang video pembelajaran interaktif untuk konten studi sosial di kelas V juga mendukung temuan ini, dengan skor kepraktisan rata-rata 92,94% dari pendidik dan siswa, menunjukkan aplikasi yang sangat praktis

(Darniyanti, 2023). Estuhono dan timnya lebih lanjut memvalidasi hasil ini dengan mengembangkan video instruksional tentang bagian tubuh tanaman untuk siswa kelas empat, yang ditemukan praktis dari perspektif siswa dan pendidik (Estuhono, Subhan, & Hopipah, 2023). Terakhir, studi Cakra Binta Suryadi dan Rani Sofya tentang video pembelajaran ekonomi sekolah menengah juga menegaskan kepraktisan media berbasis *KineMaster*, meskipun fokus mereka lebih pada validitas konten daripada skor kepraktisan langsung (Suryadi & Sofya, 2023). Secara keseluruhan, berbagai penelitian di atas menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, menyoroti efektivitasnya dalam melibatkan siswa dan memfasilitasi pembelajaran.

#### **4. Deskripsi Keefektifan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster**

Keefektifan media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* diukur melalui hasil test untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *KineMaster* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar dengan efisien, ditunjukkan oleh peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penggunaan media ini. Data tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media ini tidak hanya membantu dalam pemahaman konsep-konsep yang kompleks tetapi juga

meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif.

Tabel hasil tes siswa mengindikasikan hasil yang sangat positif. Dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, nilai rata-rata hasil tes adalah 80, dengan skor minimum 50 dan skor maksimum 100. Standar deviasi sebesar 15.81 menunjukkan bahwa skor siswa tersebar secara moderat di sekitar nilai rata-rata, mencerminkan konsistensi dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dari total 20 siswa, sebanyak 18 siswa atau 90% mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada nilai 75, sedangkan hanya 2 siswa atau 10% yang tidak mencapai KKM. Persentase ketuntasan yang tinggi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *KineMaster* berhasil membantu sebagian besar siswa memenuhi standar pembelajaran yang diharapkan, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam mendukung pemahaman dan ketercapaian pembelajaran.

Penggunaan media *KineMaster* terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Media ini menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa dan memudahkan mereka dalam menyerap informasi. Dengan adanya visual dan audio yang menarik, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Hasil tes menunjukkan bahwa media *KineMaster* tidak hanya membantu siswa dalam menguasai materi

pelajaran secara lebih efektif tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran audiovisual berbasis *KineMaster* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas V SDI 14 Samangi. Media ini membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi, meningkatkan motivasi belajar mereka, dan memungkinkan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan efisien. Efektivitas media ini dibuktikan oleh tingginya persentase ketuntasan siswa dan peningkatan skor hasil belajar mereka, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Temuan ini dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI) yang terakreditasi Sinta 4, yang dapat diakses melalui link (<https://bimaberilmu.com/jurnal/index.php/jppi/article/view/477>).

Penggunaan media audiovisual interaktif telah menunjukkan dampak positif pada hasil pembelajaran kognitif pada siswa sekolah dasar (Azian & Tirtoni, 2023; Leasa, Lewier, & Maelan, 2022). Ini sejalan dengan teori pembelajaran Piaget, menekankan pentingnya partisipasi aktif dalam pengalaman belajar yang bermakna untuk meningkatkan kemampuan kognitif (Indriyani & Junaedi, 2023). Selain itu, menggabungkan media pembelajaran konkret 3 dimensi dapat dikaitkan dengan konstruktivisme, karena memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi (Rahmawati &

Wachidah, 2023). Selanjutnya, pendekatan ini sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif Piaget, di mana siswa maju melalui berbagai tingkat pemahaman dengan secara aktif terlibat dengan lingkungan dan materi pembelajaran mereka . Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga mendukung konsep-konsep kunci dalam teori perkembangan kognitif, menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran .



## **BAB V**

## **PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu.

1. Media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V berdasarkan hasil validasi oleh dua validator ahli. Dengan kelayakan yang sangat baik, media ini siap digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya dengan penyampaian materi yang lebih efektif dan menarik.
2. Kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* sangat tinggi, ditunjukkan oleh respon positif dari guru dan siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 14 Samanggi.
3. Keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis *KineMaster* terbukti sangat tinggi dalam mendukung pembelajaran IPS. Hasil tes hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi. Media ini membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang jelas dan menarik, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membuat proses pembelajaran lebih

dinamis dan interaktif. Tingkat ketuntasan yang tinggi dan respon positif dari siswa menunjukkan bahwa media *KineMaster* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya.

4. Pengembangan media audio visual interaktif berbasis *KineMaster* untuk pembelajaran IPS kelas V SDN 14 Samangi dilakukan menggunakan model ASSURE yang mencakup tahapan analisis peserta didik, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan metode, media, dan materi ajar, pemanfaatan media dan materi ajar, melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta evaluasi dan revisi. Analisis mendalam tentang kurikulum, situasi belajar, karakteristik siswa, kemampuan awal, dan gaya belajar menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Media yang dikembangkan menyajikan konten yang menarik dan interaktif melalui flowchart dan storyboard yang dirancang dengan elemen visual dan audio yang mendukung pembelajaran tentang keberagaman budaya. Validasi dan revisi dilakukan dengan melibatkan ahli media dan materi untuk memastikan media ini memenuhi standar keefektifan dan kepraktisan.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, Adapun saran dari penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan interaktivitas dan daya tarik media pembelajaran, disarankan untuk mengembangkan dan mengintegrasikan elemen interaktif tambahan.
2. Mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran berbasis *KineMaster* dapat diadaptasi untuk berbagai gaya belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, H. ., Suharno, & Suryani, N. (2014). Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X MAN Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 35–48. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>
- Amir, A., & Parumbuan, M. D. (2019). The Development of Teaching Media Video Instructional Book at The Student Courses Technology Education, Faculty of Education, University State Makassar. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(2), 154–162. <https://doi.org/10.26858/ijes.v21i2.8646>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azian, I. N., & Tirtoni, F. (2023). The Effect of Audio Visual on Cognitive Learning Outcomes of Grade 5 Elementary School Students. *Academia Open*, 8. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.4927>
- Darniyanti, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran video interaktif pada muatan ips berbantu aplikasi *KineMaster* kelas v sdn no 21/vi rantau suli. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4434–4439. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1267>
- Erita, Y., Hervia, S., Febria, B., & Ismail, K. (2022). *KineMaster-Based Video Media Development On Integrated Thematic Learning In Elementary School*. 1(2), 79–86. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i2.23>
- Estuhono, E. E., Subhan, M., & Hopipah, R. (2023). Pengembangan video pembelajaran menggunakan *KineMaster* application materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas iv sd. *Jurnal Muara Pendidikan*. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1414>
- Eva, R. (2015). Pengaruh Aplikasi Model Assure Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(2), 8–14.
- Fachrurrazi, A. (2010). Pemanfaatan dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 4(11), 21–29.
- Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan, inul M. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 134–143.
- Fitri, F., & Ardiyal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *KineMaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fitri yanti, F. Y., & Mudilillah, A. (2022). Penerapan *KineMaster* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Dimasa Covid-19. *As-Sibyan*, 4(2), 106–124. [https://doi.org/10.52484/as\\_sibyan.v4i2.236](https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v4i2.236)
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi Dalam Pendidikan: Potensi Manfaat, Masyarakat Berbasis Pengetahuan, Pendidikan Nilai, Strategi Implementasi Dan Pengembangan Profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 269–284.
- Gusnissa, M. A., Soepeno, B., Puji, R. P. N., & Sugiyanto. (2021). *ASSURE Research and Development: The Documentary Video of Reog Dance to Enhance Learning Outcomes in History Learning*. 747(1), 12075. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012075>
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R & D) Method as A Model Design in Education Research and Its Alternatives. *Holistic Journal*, 11(2), 12–22.
- Hamama, S. F., & Maulida, M. (2022). Development of Learning Videos with the *KineMaster* Application to Facilitate Online Learning at Junior High Schools in Aceh Besar. *Al-Ishlah*, 14(2), 1957–1964. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1263>
- Hanif, M., Moha, L., & Anugerah, G. F. (2023). *The Application of KineMaster as a Learning Media for Indonesian Language Class IV in Covid-19 Period*. <https://doi.org/10.55849/jssut.v1i3.564>
- Hidayah, N. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dalam mengenal keberagaman budaya di indonesia pada mata pelajaran ips dengan menggunakan video pembelajaran di sdn bangsongan 2 kabupaten kediri. *Social*, 2(4), 250–256. <https://doi.org/10.51878/social.v2i4.1892>
- Idawati, I., Mahmud, A., & Dirawan, G. D. (2016). Effectiveness of Training Model Capacity Building for Entrepreneurship Women Based Empowerment Community. *International Education Studies*, 9(11), 142. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n11p142>
- Indriyani, Y., & Junaedi, S. F. R. (2023). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2961–2981. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.619>

- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *KineMaster* sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 39–44.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kumalasari, D., & Setiawan, J. (2023). Audio Visual Based Learning Media in Learning the History of Human Life in the Pre-literacy Age in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 124–134. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i1.53478>
- Lamina, L., Athma Putri Rosyadi, A., & Lidiawati, R. (2023). Implementasi Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I Sdn Ngaglik 01 Batu. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4368–4384. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7765>
- Leasa, M., Lewier, M. A., & Maelan, M. (2022). Cognitive learning outcomes with an inquiry learning model assisted by Macromedia Flash material on plant structures. *Biosfer (Jakarta)*, 15(2), 192–202. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.23533>
- Lestari, P. E., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cyber *KineMaster* Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 4(1).
- Mauliddina, S. A., & Irianto, D. M. (2023). Implementation of the Independent Learning Curriculum in Inclusive Schools. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 1097–1101. <https://doi.org/10.57235/aurelia.v2i2.699>
- Meylinda, E., & Reinita. (2023). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital *KineMaster* pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>
- Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., & Batusangkar, S. A. P. (2016). *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi KineMaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Retrieved from <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Mulyoto, G. P., Subagyo, L. A. A. S., & Sutomo. (2022). Development of Smart Apps Creator-Based Learning Media on Religious Diversity Materials in Indonesia. *Madrosatuna*, 6(1), 41–48. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v6i1.1569>
- Musyarofah, Ahamad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Depok:

- Komojoyo Press.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen* (pp. 1–17). pp. 1–17.
- 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. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8536>
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Putri, N. E., & Mudinillah, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *KineMaster* sebagai Pembuatan Media Pembelajaran Tematik di SD IT AL Bina 01 Kota Baru. *Jurnal Ibtida*, 2(1), 73–90.
- Rahayu, C., Warlizasusi, J., Ifnaldi, I., & Khairiah, D. (2022). Concept analysis of the independent learning curriculum in the mass of covid 19 at early childhood education institutions. *Al-Athfaal*, 5(1), 25–37. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i1.11459>
- Rahmandhani, H. N., & Utami, E. (2022). Comparative Analysis of ADDIE and ASSURE Models in Designing Learning Media Application. *EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 7(2), 123–138. <https://doi.org/10.30983/educative.v7i2.6005>
- Rahmani, A., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. (2021). Penerapan Media Audio Visual untuk Menumbuhkan Minat Belajar IPS. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 112–118.
- Rahmawati, W., & Wachidah, K. (2023). The Effect of Interactive Multimedia on Reading Comprehension Skills in Grade 4 Elementary School Students. *Academia Open*, 8. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.4745>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>

- Rosyida, F., Soelistijo, D., & Purwanto, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran aplikasi ECCJ (Education Cultural Central Java) pada materi keragaman budaya Geografi. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 559–572. <https://doi.org/10.17977/um063v3i6p559-572>
- Sarah, S. (2018). Pandangan Filsafat Pragmatis John Dewey dan Implikasinya dalam Pendidikan Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 1(1), 67–77. Retrieved from <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/semnaspf/article/view/126>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sari, W. M., & Susiloningsih, D. E. (2015). Penerapan Model Assure Dengan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 9(1), 1468–1477.
- Sejati, K. A. P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis PC Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 602–614. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.279>
- Setiawan, U., Malik, H. A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., ... Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)* (I; A. Masruroh, Ed.). Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, C. B., & Sofya, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi dengan Aplikasi KineMaster Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Ecogen*. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15039>
- Thahir, A. (2023). The Need for a Comprehensive Approach: Integrating Multiculturalism and National Identity in Indonesian Education. *British Journal of Philosophy, Sociology and History*, 3(1), 6–11. <https://doi.org/10.32996/pjpsh.2023.3.1.3>
- Tommy, M., Putera, F., & Rhussary, M. L. (2014). Peningkatan Mutu Pendidikan Daerah 3T (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal) di Kabupaten Mahakan Hulu. *Media Dan Sumber Belajar*, 1(1), 144–148.
- Ulyawati. (2019). *Pengembangan Multimedia Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar Telkom Makassar*. Makassar: UNM.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif pada*

- Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia.* 2(4), 371–381.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.
- Winaryati, E. (2021). *Circular Model of RD & D.*
- Windaviv, S. (2018). Pengaruh penggunaan media audio visual untuk mengingkatkan minat belajar anak di kelompok b TK Perwanida Rejoso Nganjuk. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 1–6.
- Yunita, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya Dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa. *Dirasah*. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.801>



## LAMPIRAN I MODUL AJAR

## MODUL AJAR

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	RINIWANTI, S.Pd
Instansi	UPTD SDN 14 Samanggi
Tahun Penyusunan	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	SD
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	C / 5
BAB 6	Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	B. Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	5 JP
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.</li> <li>❖ Mengetahui manfaat dan pelestari keragaman budaya di Indonesia.</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia,</li> <li>2) Berkebinekaan global,</li> <li>3) Bergotong-royong,</li> <li>4) Mandiri,</li> <li>5) Bernalar kritis, dan</li> <li>6) Kreatif.</li> </ol>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<p><b>Sumber Belajar</b>            (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik</p> <p><b>Pengenalan Tema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru bagian Ide Pengajaran</li> <li>• Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah</li> </ul> <p><b>Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembar informasi kebudayaan Indonesia</li> </ul> <p><b>Perlengkapan peserta didik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alatmewarnai; gunting; lem kertas; stapler.</li> </ul> <p><b>Persiapan lokasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Area luar kelas (kegiatan wawancara); pengaturan tempat duduk berkelompok</li> </ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materiajar.</li> <li>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampumencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS),</li> </ul>	

dan memiliki keterampilan memimpin
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
❖ Pembelajaran Tatap Muka
<b>KOMPEN INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p>❖ <b>Tujuan Pembelajaran Bab 6 :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masingmasing.</li> <li>2. Mengetahui penyebab keragaman budaya di Indonesia.</li> </ol> <p>❖ <b>Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :</b></p> <p>Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.</li> <li>3. Peserta didik membuat rencana belajar.</li> </ol> <p>❖ <b>Tujuan Proyek Pembelajaran :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara menonton video pembelajaran untuk mendapatkan data.</li> <li>2. Peserta didik merancang sebuah bentuk peta terkait keberagaman yang ada di Indonesia.</li> </ol>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<p><b>Topik Pengenalan tema</b></p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di babini. dan membuat rencana belajar.</p> <p><b>Topik B :</b></p> <p>❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan budaya yang ada di Indonesia dan penyebabnya keberagaman budaya tersebut.</p>
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<p><b>Pengenalan Topik Bab 4</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?</li> <li>2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?</li> <li>3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?</li> </ol> <p><b>Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia?</li> <li>2. Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya?</li> </ol>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Kegiatan Pendahuluan (Kegiatan Orientasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar.</li> <li>2. Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa bersama.</li> <li>3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.</li> </ol>

4. Guru mengecek kehadiran siswa.
5. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
6. Menginformasikan materi yang akan diajarkan.
7. Sampaikan tujuan pembelajaran dari bab ini dan kaitkan dengan keinginan peserta didik untuk memahami kearifan lokal, keragaman budaya, dan pentingnya pelestarian budaya.
8. Guru menyampaikan tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan.
9. Guru menyampaikan secara jelas tujuan pembelajaran.
10. Guru menyampaikan motivasi kepada peserta didik.
11. Guru dan siswa melakukan Apersepsi
  - a. Guru menanyakan kepada peserta didik tentang kebiasaan unik dan kebudayaan yang terdapat di lingkungan sekitar mereka.
  - b. Guru menyampaikan pertanyaan interaktif melalui video: "Berasal dari manakah orang tua kalian?"
  - c. Setelah peserta didik menjawab, minta mereka untuk menceritakan tentang bahasa yang digunakan di rumah mereka. Guru dapat memulai dengan menceritakan tentang bahasa daerah yang digunakan di rumahnya.
  - d. Guru mengajukan pertanyaan tambahan mengenai kebiasaan turun-temurun dalam keluarga mereka, contohnya pembuatan rendang saat hari raya. Sajikan video pendek mengenai tradisi kuliner di berbagai daerah di Indonesia.
  - e. Guru dan siswa membuat visualisasi dari jawaban peserta didik di papan tulis dan tanyakan pendapat mereka tentang hubungan kebiasaan tersebut dengan kebudayaan.

### Kegiatan Inti

#### *Orientasi Siswa pada Masalah*

1. Guru menampilkan media pembelajaran video interaktif.
2. Guru menstimulus dengan mengajukan pertanyaan dan meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang telah diberikan.
3. Siswa bersama guru mendiskusikan pengalaman peserta didik dalam melihat keanekaragaman budaya melalui acara olahraga yang menampilkan berbagai budaya Indonesia.
4. Guru menanyakan pada peserta didik mengenai rumah adat di berbagai daerah melalui video pendidikan yang menunjukkan berbagai rumah adat Indonesia.
5. Arahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan dengan memanfaatkan video yang menjelaskan konsep keragaman dan keunikannya di Indonesia.

#### *Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar*

1. Guru membagi peserta didik berkelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
2. Bagilah peserta didik menjadi 6 kelompok yang diberi nama (Sumatera, Kalimantan, Jawa, Bali, NTT NTB, Sulawesi, Papua).
3. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan menjelaskan petunjuk penggerjaannya.
4. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik terkait aktivitas pembelajaran

hari ini.

#### *Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok*

1. Guru meminta peserta didik dari setiap kelompok memahami petunjuk kerja terlebih dahulu sebelum mengerjakan kegiatan pada LKPD.
2. Guru menampilkan video pembelajaran terkait keberagaman budaya di Indonesia.
3. Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompoknya. Guru membimbing dan memotivasi peserta didik dalam melakukan diskusi.
4. Guru membantu kelompok dalam penyajian dan diskusi tentang peta budaya yang telah mereka buat.

#### *Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya*

1. Guru membantu peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Setelah selesai, guru memilih kelompok yang akan tampil untuk mempresentasikan diskusi kelompoknya.
2. Siswa membuat peta keberagaman budaya Indonesia sesuai dengan petunjuk yang ada di LKPD.
3. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi mengenai laporan hasil simulasi (disiplin dan tanggung jawab).
4. Peserta didik atau kelompok lain menyimak setelah itu diminta untuk menanggapi.

#### *Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah*

1. Guru memberikan penilaian pada setiap kelompok.
2. Guru membantu kelompok dalam penyajian dan diskusi tentang peta budaya yang telah mereka buat.
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung.
4. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Guru bersama dengan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini melalui diskusi video interaktif.
3. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).
4. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
5. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
6. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
7. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
8. Peserta didik dan guru berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa.
9. Tutup kegiatan dengan doa dan salam, direkam dalam video singkat untuk memperkuat rasa komunitas dan kebersamaan.

#### **E. REFLEKSI**

## Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?

**Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.**

2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?

**Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.**

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?

**Bervariasi.**

4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?

**Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.**

5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?

**Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.**

### Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?

8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

## F. ASESMEN / PENILAIAN

### Penilaian Proyek Pembuatan Peta Kebudayaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Perbaikan (1)
<b>Kelengkapan Informasi</b>	Informasi sangat lengkap dan detail mencakup semua aspek budaya.	Informasi lengkap, mencakup sebagian besar aspek budaya.	Informasi cukup, namun ada beberapa aspek budaya yang kurang.	Informasi kurang lengkap dan banyak aspek budaya yang tidak disertakan.
<b>Kreativitas dan Estetika</b>	Desain sangat kreatif dan menarik dengan penggunaan warna dan dekorasi yang tepat.	Desain cukup kreatif dan menarik dengan penggunaan warna yang baik.	Desain cukup, tetapi kurang menarik dan sedikit dekorasi.	Desain kurang kreatif, tidak menarik, dan kurang dekorasi.
<b>Ketepatan Peta</b>	Peta sangat akurat dalam penempatan setiap budaya di lokasi yang tepat.	Peta akurat dengan penempatan budaya di lokasi yang hampir tepat.	Peta cukup akurat, namun ada beberapa kesalahan penempatan.	Peta kurang akurat dengan banyak kesalahan penempatan budaya.
<b>Kerjasama Kelompok</b>	Kelompok bekerja sangat baik bersama-sama, semua anggota berkontribusi.	Kelompok bekerja dengan baik, sebagian besar anggota kurang berkontribusi.	Kerjasama cukup, beberapa anggota kurang berkontribusi.	Kerjasama kurang, hanya beberapa anggota yang aktif berkontribusi.
<b>Presentasi dan Komunikasi</b>	Presentasi sangat jelas, komunikatif, dan menarik.	Presentasi jelas dan komunikatif.	Presentasi cukup jelas, namun kurang komunikatif.	Presentasi kurang jelas dan tidak komunikatif.

## G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

### Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

## H. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong KongEducation.
- Tjitosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada UniversityPress.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin. <https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Dunduh 5 April 2024.





The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. The top arc contains the text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" and the bottom arc contains "PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN". The center features a yellow sunburst surrounded by green leaves and four white flowers.

## LAMPIRAN II INSTRUMEN VALIDATOR

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. Idawati, M. Pd.
2. NIDN : 0920078001
3. Asal Program Studi : S2 Pendidikan Dasar.

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Rangkangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Knemaster dalam Pembelajaran IPS. Peserta didik Kelas V UPTD SDN 14 Samangi Kabupaten Maros.

dari mahasiswa:

Nama : RINIWANTI

Program Studi : Pendidikan Dasar

NIM : 105061100922

(sudah siap/belum-siap) \* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. ....
2. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 27 Mei 2024

Validator

Dr. Idawati, M. Pd

\*) coret yang tidak perlu

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI**  
**KISI-KISI DAN TES**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Tabel Kisi-kisi dan Tes. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Kisi-Kisi dan Tes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Relevansi dengan Capaian Pembelajaran</li> <li>b. Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran</li> <li>c. Pengaturan ruang/tata letak</li> <li>d. Terdapat petunjuk penggerjaan soal</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<b>Isi Kisi-Kisi dan Tes</b>				

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

	a. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal  b. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan ranah yang diukur  c. Relevansi antara butir soal dengan kompetensi awal  d. Relevansi antara butir soal dengan ranah yang diukur  e. Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar  b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti  c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. *Tp... Properhetikan... berdasarkan Teologi... Bloom.*
2. ....

*Dr. Dawati, M.Pd*  
 Validator

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
ANGKET RESPON SISWA**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan angket respon siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:  
**1 : Tidak Relevan**  
**2 : Cukup Relevan**  
**3 : Relevan**  
**4 : Sangat Relevan**
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Angket</b> a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas. b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Segi Isi</b> a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Segi Kontruksi</b>				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.

Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

*Dr. Dawaati, M.Pd*

Validator

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI**  
**ANGKET RESPON GURU**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan angket respon guru. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

**1 : Tidak Relevan**

**2 : Cukup Relevan**

**3 : Relevan**

**4 : Sangat Relevan**

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Angket</b> a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas. b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Segi Isi</b>				

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Aspek penilaian dapat mengukur kepraktisan media pembelajaran. b. Kesesuaian aspek yang dinilai dengan indikator penilaian. c. Kesesuaian pernyataan/uraian pada angket untuk mengukur indikator yang akan diukur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Segi Kontruksi</b> a. Butir angket dirumuskan dengan jelas. b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b> a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.

Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....

*Dr. Dauyah, M.Pd.*  
 Validator

PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSARLEMBAR VALIDASI  
MATERI

## A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros", peneliti mengembangkan Materi. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif.

## B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Isi Materi</b>				
	a. Relevansi Materi dengan Capaian Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Materi yang disajikan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Materi sesuai dengan yang dirumuskan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	d. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Kejelasan uraian materi pokok	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

	f. Cakupan materi berkaitan dengan sub materi yang dibahas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	g. Materi jelas dan spesifik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	h. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ATP..... & TP..... konsten sepekaan dengan Penca...
2. ....Spilakos, ...Lsn'... Inekunen fili: ...
3. ....

Dr. .... Dewanti, M.Pd  
 Validator

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
MODUL AJAR**

**a. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggl Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Modul Ajar. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Modul Ajar yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

**1 : Tidak Relevan**

**2 : Cukup Relevan**

**3 : Relevan**

**4 : Sangat Relevan**

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**b. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Modul Ajar</b>				
	a. Terdapat identitas sekolah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Terdapat identitas mata pelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat identitas kelas/semester	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Terdapat alokasi waktu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Terdapat materi pokok pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	f. Terdapat Capaian Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Terdapat Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Terdapat Profil Pelajar Pancasila	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	i. Terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	j. Terdapat pemahaman bermakna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	k. Terdapat pertanyaan pemandik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	l. Menampilkan model/metode pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	m. Menampilkan media dan sumber pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	n. Menampilkan langkah-langkah hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	o. Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi RPP/Modul Ajar</b>				
	a. Relevansi antara Modul Ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi antara penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Relevansi antara urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terhadap pencapaian CP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kejelasan rumusan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Relevansi antara materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	g. Kegiatan Siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat Komutatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah di pahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	<b>Waktu yang digunakan</b>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Rasionalisasi alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<b>Metode sajian yang digunakan</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	a. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tidak  
terjelaskan  
alokasi  
waktu  
+ motif

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

c. Saran & Catatan Perbaikan

1. ....
2. Tempatkan alat dan wajah tetapi yang kegantian
3. Padamkan wajahnya.
4. ....
5. dsb

Br. Wawatu, M. Pd.

Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI**  
**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samangi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran.
  2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
- 1 : Tidak Relevan  
 2 : Agak Relevan  
 3 : Relevan (✓)  
 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Lembar Observasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Petunjuk pengisian lembar angket dinyatakan dengan jelas</li> <li>b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi Lembar Observasi</b>				

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam Modul ajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramatii dengan baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

#### C. Saran & Catatan Perbaikan

1. ....
2. ....



P2-VKTI  
Pusat Publikasi dan Verifikasi Karya Tulis Ilmiah

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

3. ....  
4. ....  
5. dsb

*B2*  
*Dr. Isawati, M.Pd.*

Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

**a. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:  
**1 : Tidak Relevan**  
**2 : Cukup Relevan**  
**3 : Relevan (✓)**  
**4 : Sangat Relevan**
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**b. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Lay Out (Tampilan Media)</b> a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Kesesuaian ukuran gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Resolusi gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi</b>				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Manfaat</b>				
	a. Media memudahkan proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

e. Saran & Catatan Perbaikan

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb



Dr. *Wawati, M.P.*  
Validator

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI MATERI PADA  
 MEDIA PEMBELAJARAN**

**a. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi media pembelajaran yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

**1 : Tidak Relevan**

**2 : Agak Relevan**

**3 : Relevan**

**4 : Sangat Relevan**

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**b. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<i>Isi</i>				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Materi yang diberikan menanamkan pemahaman kepada siswa tentang materi yang disajikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Bahasa, Tulisan dan Tampilan</b> a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Manfaat Media Pembelajaran</b> a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi

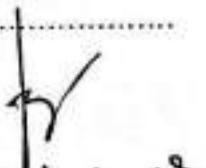


**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**c. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

  
W. Dauan, M.Pd.

Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Dr. MUHAMMAD NAWIR, M.Pd  
2. NIDN : 091107313  
3. Asal Program Studi : Pend. SOSIOLOGI

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros

dari mahasiswa:

Nama : RINIWANTI

Program Studi : Pendidikan Dasar

NIM : 107061100922

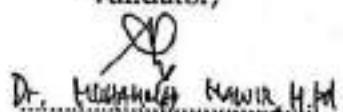
(sudah siap/belum siap) \* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. ....  
2. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 22 - 05 - 2024

Validator,

  
Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

\*) coret yang tidak perlu

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
 KISI-KISI DAN TES**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Tabel Kisi-kisi dan Tes. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Kisi-Kisi dan Tes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Relevansi dengan Capaian Pembelajaran</li> <li>b. Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran</li> <li>c. Pengaturan ruang/tata letak</li> <li>d. Terdapat petunjuk penggerjaan soal</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi Kisi-Kisi dan Tes</b>				

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

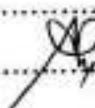
	a. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan ranah yang diukur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Relevansi antara butir soal dengan kompetensi awal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Relevansi antara butir soal dengan ranah yang diukur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....

.....  
  
 Validator

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
ANGKET RESPON SISWA**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan angket respon siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:  
**1 : Tidak Relevan**  
**2 : Cukup Relevan**  
**3 : Relevan**  
**4 : Sangat Relevan**
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Angket</b> a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas. b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Segi Isi</b> a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Segi Kontruksi</b>				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- (a) Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.

Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

Validator

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
MATERI**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Materi. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:  
**1 : Tidak Relevan**  
**2 : Cukup Relevan**  
**3 : Relevan**  
**4 : Sangat Relevan**
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif.

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Isi Materi</b>				
	a. Relevansi Materi dengan Capaian Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Materi yang disajikan sistematis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Materi sesuai dengan yang dirumuskan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Kejelasan ujarain materi pokok	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

	f. Cakupan materi berkaitan dengan sub materi yang dibahas g. Materi jelas dan spesifik h. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<b>Bahasa yang Digunakan</b>  a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi ✓
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....
3. ....

Validator

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
ANGKET RESPON GURU**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan angket respon guru. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Cukup Relevan
  - 3 : Relevan
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Angket</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.</li> <li>b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Segi Isi</b>				

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Aspek penilaian dapat mengukur kepraktisan media pembelajaran. b. Kesesuaian aspek yang dinilai dengan indikator penilaian. c. Kesesuaian pernyataan/uraian pada angket untuk mengukur indikator yang akan diukur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Segi Kontruksi</b> a. Butir angket dirumuskan dengan jelas. b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b> a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi.

Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**C. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....

Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**A. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
  - 1 : Tidak Relevan
  - 2 : Agak Relevan
  - 3 : Relevan (✓)
  - 4 : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**B. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Lembar Observasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Petunjuk pengisian lembar angket dinyatakan dengan jelas</li> <li>b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi Lembar Observasi</b>				<input checked="" type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	a. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran dalam Modul ajar b. Kategori keterlaksanaan pembelajaran sudah mencakup semua aktivitas siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran c. Kategori keterlaksanaan pembelajaran dapat teramat dengan baik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b> a. Keterlaksanaan pembelajaran dipaparkan dengan bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti c. Tidak menimbulkan penafsiran ganda d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- (a) Instrumen dapat digunakan tanpa revisi ✓
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

#### C. Saran & Catatan Perbaikan

1. ....
2. ....

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

3. .....
4. .....
5. dsb



.....  
Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

**a. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi media pembelajaran.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:  
**1 : Tidak Relevan**  
**2 : Cukup Relevan**  
**3 : Relevan (✓)**  
**4 : Sangat Relevan**
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**b. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Lay Out (Tampilan Media)</b> a. Keseimbangan tampilan gambar dan teks b. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan karakteristik siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian proporsi warna <i>background</i> , teks dan gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kesesuaian pemilihan jenis huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	f. Kesesuaian pemilihan warna huruf	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	g. Kesesuaian ukuran gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Resolusi gambar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Isi				
	a. Penempatan gambar dan kata sesuai	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat buku petunjuk penggunaan media yang mudah dipahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media mudah digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Manfaat				
	a. Media memudahkan proses belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Media memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Media membangkitkan minat dan motivasi siswa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Media dapat memberikan kejelasan terhadap materi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	c. Menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi ✓
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**c. Saran & Catatan Perbaikan**

- 1. ....
- 2. ....
- 3. ....
- 4. ....
- 5. dsb

Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI**  
**MODUL AJAR**

**a. Petunjuk**

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Modul Ajar. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi Modul Ajar yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

**1 : Tidak Relevan**

**2 : Cukup Relevan**

**3 : Relevan**

**4 : Sangat Relevan**

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

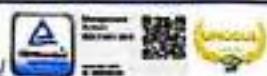
Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

**b. Format Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<b>Format Modul Ajar</b>				
	a. Terdapat identitas sekolah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Terdapat identitas mata pelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Terdapat identitas kelas/semester	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Terdapat alokasi waktu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	e. Terdapat materi pokok pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	f. Terdapat Capaian Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	g. Terdapat Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	h. Terdapat Profil Pelajar Pancasila	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	i. Terdapat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	j. Terdapat pemahaman bermakna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	k. Terdapat pertanyaan pemandik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	l. Menampilkan model/metode pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	m. Menampilkan media dan sumber pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	n. Menampilkan langkah-langkah hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	o. Terdapat alat evaluasi penilaian hasil belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Isi RPP/Modul Ajar</b>				
	a. Relevansi antara Modul Ajar dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi antara penjabaran Capaian Pembelajaran (CP) ke dalam Tujuan Pembelajaran (TP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Relevansi antara urutan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terhadap pencapaian CP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Kejelasan rumusan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	e. Relevansi antara materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	f. Kegiatan guru dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	g. Kegiatan Siswa dirumuskan secara operasional dalam setiap tahapan pembelajaran untuk tiap fase	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Bahasa yang Digunakan</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Sifat Komunikatif bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	c. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	d. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah di pahami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	<b>Waktu yang digunakan</b>				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap fase pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<b>Metode sajian yang digunakan</b>				
	a. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Relevansi fase-fase pada model pembelajaran yang digunakan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

**c. Saran & Catatan Perbaikan**

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. dsb

Validator



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**LEMBAR VALIDASI MATERI PADA**  
**MEDIA PEMBELAJARAN**

a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul "*Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros*", peneliti mengembangkan Media Pembelajaran. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

- Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi materi media pembelajaran yang telah disusun.
- Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

1 : Tidak Relevan

2 : Agak Relevan

3 : Relevan

4 : Sangat Relevan

- Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	<i>Isi</i>				
	a. Kesesuaian isi media pembelajaran dengan Tujuan Pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	b. Kebenaran materi dalam media pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	c. Materi yang diberikan menanamkan pemahaman kepada siswa tentang materi yang disajikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	d. Dapat dikerjakan oleh siswa dengan pengetahuan dan pengalaman yang beragam e. Kelengkapan materi yang mencakup konsep, contoh soal, latihan soal dan tes penguasaan materi f. Kelengkapan informasi yang mencakup tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan media	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	<b>Bahasa, Tulisan dan Tampilan</b> a. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa b. Istilah dan simbol yang digunakan mudah dipahami siswa c. Tampilan warna, ukuran huruf, dan gambar yang digunakan menarik dan jelas terbaca, sehingga mudah dipahami siswa d. Kemudahan memahami materi berdasarkan teknik penyajian media e. Animasi yang ada menarik dan memberi kemudahan memahami materi f. Materi dan latihan soal melibatkan siswa secara aktif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	<b>Manfaat Media Pembelajaran</b> a. Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa b. Siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi ✓

**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

- b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
  - c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
  - d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- c. Saran & Catatan Perbaikan**
1. ....
  2. ....
  3. ....
  4. ....
  5. dsb



# **LAMPIRAN III LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MEDIA PEMBELAJARAN**



**Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran  
Modul Ajar Indonesiaku Kaya Budaya Topik Kekayaan Budaya  
Indonesia**

**Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam  
Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samangi  
Kabupaten Maros**

---

Nama Sekolah : UPTD SDN 14 Samangi  
Kelas/Semester : V / II  
Mata Pelajaran : IPS  
Pertemuan Ke :

Kami mengharapkan bapak/ibu pengamat untuk mengisi lembar observasi yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran dengan kriteria valid

**A. Petunjuk**

1. Sebelum mengisi lembar observasi ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu guru mencermati dan membaca petunjuk pengisian angket.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan melihat kesesuaian antara butir pernyataan dengan indikator yang ada serta menggunakan skala sebagai berikut:  
1 : Tidak Baik  
2 : Kurang Baik  
3 : Baik  
4 : Sangat Baik
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian komentar dan saran yang telah disediakan guna perbaikan yang telah dikembangkan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif.

**B. Penilaian**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	<b>Pendahuluan</b>				
	a. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.				✓
	b. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama.				✓
	c. Guru melakukan pemeriksaan				

	kehadiran siswa.				✓
	d. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.				✓
	e. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh siswa.				✓
	f. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam belajar.				✓
	g. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang kebudayaan di sekitar mereka.				✓
	h. Guru memutar video interaktif untuk memicu diskusi tentang keragaman budaya.				✓
	i. Guru meminta siswa untuk menceritakan bahasa dan tradisi di keluarga mereka.			✓	
	j. Guru menulis jawaban siswa di papan tulis dan menghubungkannya dengan konsep budaya.				✓
2	<b>Kegiatan Inti</b>				
	<b>Orientasi siswa pada masalah</b>				
	a. Guru memutar video pembelajaran tentang keberagaman budaya di Indonesia.				✓
	b. Guru mengajukan pertanyaan terkait video dan meminta siswa menjawab.				✓
	c. Guru membimbing diskusi tentang pengalaman siswa dalam melihat budaya berbeda.				✓
	d. Guru menampilkan video tentang rumah adat dari berbagai daerah di Indonesia.				✓
	e. Guru membantu siswa membuat kesimpulan tentang keragaman budaya Indonesia.				✓
	<b>Mengorganisasikan siswa untuk belajar</b>				
	a. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil secara heterogen.				✓
	b. Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok.				✓
	c. Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan dalam kelompok				✓

	<b>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</b>				
a.	Guru memastikan siswa memahami petunjuk kerja sebelum memulai kegiatan.				✓
b.	Guru menampilkan video pembelajaran tambahan jika diperlukan.				✓
c.	Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas.				✓
d.	Guru memberikan arahan dalam penyajian hasil kerja kelompok.			✓	
	<b>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b>				
a.	Guru membantu siswa menyelesaikan kegiatan dan memilih kelompok untuk presentasi.				✓
b.	Siswa membuat peta keragaman budaya sesuai petunjuk LKPD.				✓
c.	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka.				✓
d.	Kelompok lain memberikan tanggapan dan masukan terhadap presentasi yang disampaikan.			✓	
	<b>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>				
a.	Guru memberikan penilaian pada setiap kelompok				✓
b.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung.			✓	
c.	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara individu.				✓
	<b>Penutup</b>				
a.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.				✓
b.	Siswa mendiskusikan kendala yang dihadapi selama pembelajaran.				✓
c.	Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi.				✓
d.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat			✓	

	tentang pembelajaran yang telah diikuti.				✓
	e. Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.			✓	
	f. Guru dan siswa menutup kegiatan dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.				✓
Jumlah		135			

**Komentar/Saran:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....





**LAMPIRAN V**  
**ANGKET RESPON GURU DAN**  
**SISWA**

Lampiran: Angket Respon Peserta Didik

**Lembar Angket Respon Peserta Didik**

Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros

Nama : Rahma Nisma Ridayah  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas : V  
Hari/Tanggal : Senin / 03 / Juni / 2024

Dalam rangka Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros, saya mohon tanggapan adik terhadap proses pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif berbasis kinemaster yang telah dilaksanakan. Jawablah sejujurnya karena hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

**A. Petunjuk Pengisian**

- Angket ini terdapat 10 pertanyaan. Pertimbangkanlah baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media audio visual berbasis kinemaster yang baru saja kamu pelajari. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
- Berikan penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai keadaan yang ditemukan, dengan skala penilaian sebagai berikut  
4 : Sangat Sesuai  
3 : Sesuai  
2 : Kurang Sesuai  
1 : Tidak Sesuai
- Kejujuran adik dalam mengisi lembar angket ini sangat diharapkan.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media pembelajaran audio visual interaktif ini mudah digunakan.				✓
2	Penjelasan yang diberikan dalam video sangat jelas dan mudah dipahami.				✓
3	Media pembelajaran ini membuat				✓

	pembelajaran menjadi lebih menarik.			
4	Saya merasa lebih mudah memahami materi IPS dengan menggunakan media ini.			✓
5	Video pembelajaran membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit.			✓
6	Tampilan visual dan audio dalam media ini sangat baik dan menarik.			✓
7	Media ini memotivasi saya untuk lebih giat belajar.		✓	
8	Saya merasa media ini membantu saya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.		✓	
9	Saya dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.			✓
10	Saya akan merekomendasikan media pembelajaran ini kepada teman-teman lain.			✓



## LAMPIRAN VI HASIL PENGOLAHAN DATA HASIL BELAJAR



### Data Hasil Tes Siswa

No	Nama	Nilai
1	Aidil Adha	80
2	Ainun Jariyah Arief	90
3	Andiva	100
4	Az Zahra Aulia	70
5	Dzuhriansyah Putra Tama	100
6	Fitri Ramadani	80
7	M. Ikram Muzakki	90
8	Muh Reza Bidwansva	50
9	Muh. Fachrizaky	90
10	Muh. Khairan Ifwat	70
11	Naila Andini	80
12	Naura Ramadhani	80
13	Naura Rehana	70
14	Nur Aisyah	80
15	Nur Fitria Lestari	70
16	Rahma Nisma Hidayah	90
17	Regina Saputri	60
18	Salman Al Farsi	100
19	Siti Nurathirah	100
20	Try Dini Khaira Haris	80



## LAMPIRAN VII PERSURATAN



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 239 Dep. 046/072 Fax. (0411) 86.5501 Makassar 90121 E-mail: [lp3m@um.ac.id](mailto:lp3m@um.ac.id)

Nomor	4154/05/C 4-VIII/V/45/2024	21 Syawal 1445 H
Lamp	1 (satu) Rangkap Proposal	29 April 2024 M
Hal	Pernyataan Izin Penelitian	
<i>Kepada Yth,</i>		
Bapak Gubernur Prov. Sul Sel		
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov Sulsel		
di –		
Makassar		

*الله رب العالمين*

Berdasarkan Surat dari Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor: 0646/C 5-II/IV/1445/2024 tanggal 3 Mei 2024 Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	Riniwanti
No Stambuk	105061100922
Fakultas	Pascasarjana
Jurusan	Magister Pendidikan Dasar
Pekerjaan	Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka Penulisan Tesis dengan judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS KINEMASTER DALAM PELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPTD SDN 14 SAMANGGI KABUPATEN MAROS**

Yang akan dilaksanakan dan tanggal 8 Mei 2024 s/d 8 Juli 2024

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullah khaeran katiraa.

*الله رب العالمين*





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
 Website : <http://smap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
 Makassar 90231

Nomor	:	10704/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	:	-	
Perihal	:	Izin penelitian	

di-  
 Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4454/05/C.4-VIII/V/1445/2024 tanggal 29 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama	:	RINIWANTI
Nomor Pokok	:	105061100922
Program Studi	:	Pond. Dasar
Pekerjaan/Lembaga	:	Mahasiswa (S2)
Alamat	:	Jl. sit Alauddin No. 239, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun Tesis, dengan judul :

" Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 08 Mei s.d 08 Juli 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertulis di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
 Pada Tanggal 04 Mei 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.  
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I  
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
2. Pertogek



**PEMERINTAH KABUPATEN MAROS  
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU DAN  
KETENAGAKERJAAN**

Jl. Asoka No. 1 Telp. (0411)373804 Kabupaten Maros  
email : [admin@dpmptsp.maroskab.go.id](mailto:admin@dpmptsp.maroskab.go.id) Website : [www.dpmptsp.maroskab.go.id](http://www.dpmptsp.maroskab.go.id)

**IZIN PENELITIAN**

Nomor: 201/V/IP/DPMPTSP/2024

**DASAR HUKUM :**

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
- Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros Nomor : 232/V/REK-IP/DPMPTSP/2024

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama	:	RINIWANTI
Nomor Pokok	:	105061100922
Tempat/Tgl.Lahir	:	MAROS / 31 Desember 1997
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Pekerjaan	:	MAHASISWA
Alamat	:	JL. H. BOHARI LINGK. BULOWA MAROS
Tempat Meneliti	:	SDN 14 SAMANGGI

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Tesis dengan Judul :

**"PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS KINEMASTER DALAM PELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPTD SDN 14 SAMANGGI KABUPATEN MAROS"**

Lamanya Penelitian : 08 Mei 2024 s/d 08 Juli 2024

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Menataati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
- Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
- Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros.
- Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bila mengan pemegang izin ternyata tidak menataati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Maros, 07 Mei 2024

KEPALA DINAS,



**NURYADI, S. Sos., M. A. P**

Pangkat : Pembina Tk. I

Nip 19741005 199803 1 010

Tembusan Kepada Yth.:

- Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
- Arsip



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

سُلَيْمَانِيَّةٌ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Riniwanti

Nim : 105061100922

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	21 %	25 %
3	Bab 3	15 %	15 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan  
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

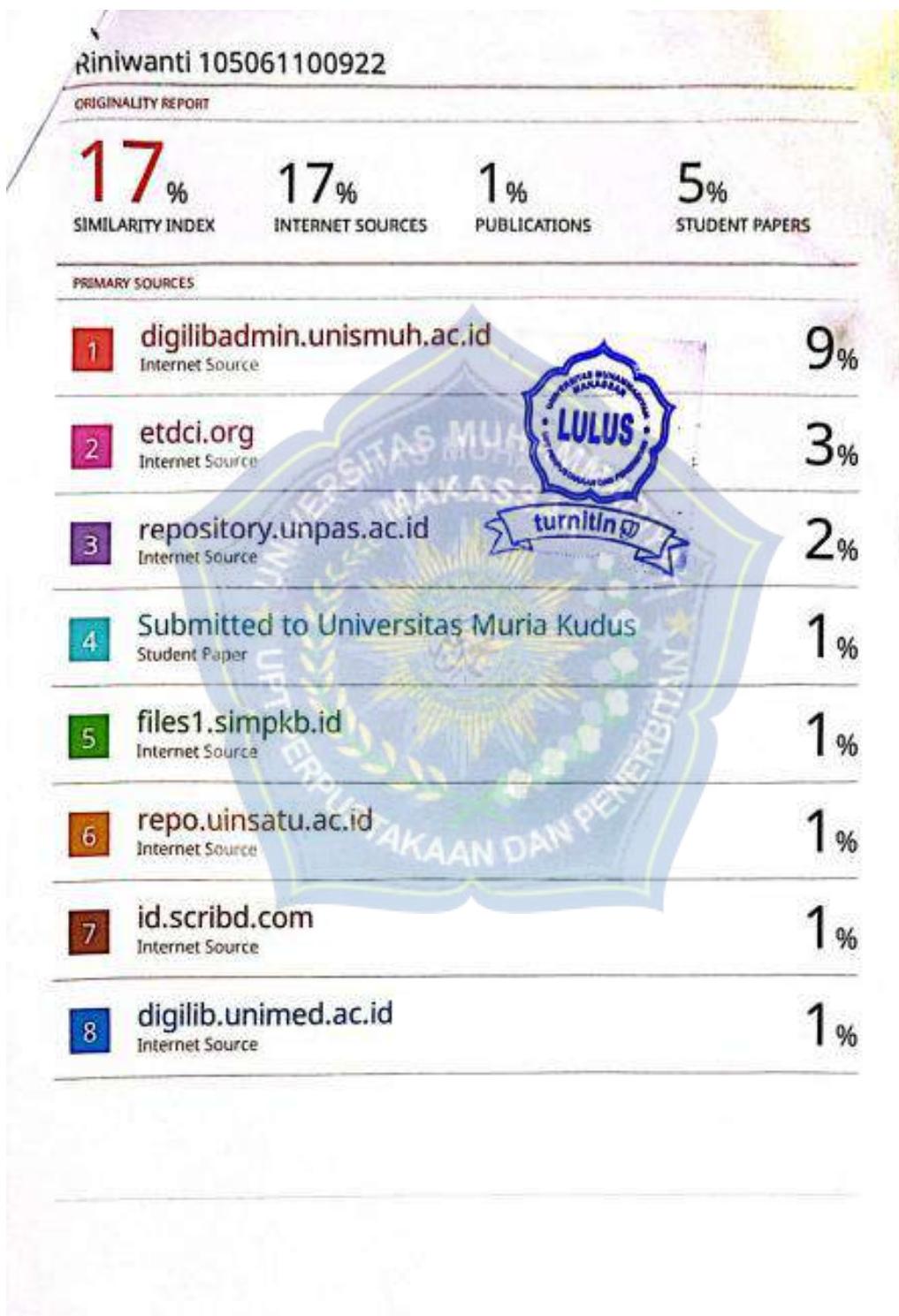
Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan  
seperlunya.

Makassar, 28 Juni 2024

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,





hiwanti 105061100922 Bab I

ORIGINALITY REPORT

**10%**  
SIMILARITY INDEX

**8%**  
INTERNET SOURCES

**10%**  
PUBLICATIONS

**4%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- |  |           |
|--|-----------|
| <br><b>1</b> Submitted to IAIN Purwokerto<br>Student Paper   | <b>3%</b> |
| <b>2</b> Reski Setia Amalia, Muhammad Diniyah, Mu<br>Syarwa Sangila. "Penerapan Model<br>Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan<br>Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Pada<br>Peserta Didik Kelas V SD", Diniyah : Jurnal<br>Pendidikan Dasar, 2021<br>Publication | <b>3%</b> |
| <b>3</b> Submitted to Sriwijaya University<br>Student Paper  | <b>2%</b> |
| <b>4</b> repository.iainpurwokerto.ac.id<br>Internet Source  | <b>1%</b> |
| <b>5</b> ejournal.unesa.ac.id<br>Internet Source   | <b>1%</b> |
| <b>6</b> inba.info<br>Internet Source  | <b>1%</b> |
| <b>7</b> Khoirun Nisa. "Pengembangan Video<br>Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan<br>Aplikasi Kinemaster", Tadris Al-'Arabiyyah:   | <b>1%</b> |

Riniwanti 105061100922 Bab II

ORIGINALITY REPORT

<b>21</b> % SIMILARITY INDEX	21 % INTERNET SOURCES	10 % PUBLICATIONS	13 % STUDENT PAPERS
---------------------------------	--------------------------	----------------------	------------------------

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://radenanggabaguskusnanta.blogspot.com">radenanggabaguskusnanta.blogspot.com</a> Internet Source	 3%
2	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://etdci.org">etdci.org</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://ranahresearch.com">ranahresearch.com</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://pujiadilpmpjateng.wordpress.com">pujiadilpmpjateng.wordpress.com</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
9	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	1%



Jiniwanti 105061100922 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
9%	7%	1%	6%
<hr/>			
PRIMARY SOURCES			
1 Submitted to Universitas Muhammadiyah Makassar Student Paper	turnitin.com	3%	
2 Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper		1%	
3 Submitted to Universitas Terbuka Student Paper		1%	
4 repository.uncp.ac.id Internet Source		1%	
5 id.scribd.com Internet Source		1%	
6 journal.unpas.ac.id Internet Source		1%	
7 digilib.uinkhas.ac.id Internet Source		1%	
8 scholar.ummetro.ac.id Internet Source		1%	



## LAMPIRAN VIII DOKUMENTASI





Gambar 1. Uji Coba Media pada Kelompok Kecil



Gambar 2. Uji Coba Media pada Kelompok Besar



Gambar 3. Pengisian Angket Respon Siswa



Gambar 4. Pengisian Angket Respon Guru



**Gambar 5. Pengisian Tes Hasil Belajar Setelah Penerapan Media**

## RIWAYAT HIDUP



Riniwanti, lahir di Maros pada tanggal 31 Desember 1997 yang merupakan anak bungsu dari empat bersaudara, pasangan dari Bapak Dg. Hamang Rahimahullah dan Ibu Dg. Hanu Puang Salindri. Mengikuti pendidikan formal pada tahun 2004 sampai 2010 di SDN 244 Pangia, lalu pada tahun 2011 sampai 2013 melanjutkan sekolah di SMPN 4 Bantimurung Kemudian, melanjutkan sekolah di SMAN 4 Bantimurung Tahun 2013 sampai 2015. Tahun 2015 sampai 2021 Universitas Terbuka Jurusan PGSD. Tahun 2022 sampai 2023 di Universitas Negeri Makassar sebagai Mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1. Dan Tahun 2022 hingga sekarang di Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai Mahasiswa Pascasarjana Jurusan Magister Pendidikan Dasar. Motto Hidup "*"Sabar Kunci Kesuksesan"*". Penulis juga percaya surah Al-insyirah ayat 5-6". Man jadda wa jada.