

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SD NEGERI MONTOR 1 KAB. PANDEGLANG**

(Effectiveness of Visual Audio Media To Improve Students Study Results)

Didin Tahajudin

Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
didintahajudin@gmail.com

Cucu Atikah

cucuatikah@untirta.ac.id

Lukman Nulhakim

Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

Inadequate media development of learning in schools results in very significant student lack of study results. The purpose of this study is to analyze and describe the effectiveness of visual audio media enhance students learning in elementary school subjects. Research carried out in development (R&D) who uses ADDIE models (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with an instrument of angkettes and test. Next to learn of the medias's effectiveness with lesson materials, conducted field trials at the montor country elementary school. Field trials for students' response to media are obtained at 95,6% with very appropriate categories and students' learning results are an average of 83,3%, and the teacher's response test to media is 89,2%.

Keywords: *visual audio media, effectiveness, result from learning.*

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran yang kurang di sekolah berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penelitian yang dilaksanakan berupa penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan memberikan instrumen berupa angket dan tes. Untuk mengetahui efektivitas media audio visual terhadap materi pelajaran, dilakukan uji coba lapangan di SD Negeri Montor 1. Hasil uji coba lapangan untuk respon siswa terhadap media diperoleh 95,6% dengan kategori sangat layak dan hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 83,3%, serta uji coba respon guru terhadap media diperoleh 89,2%.

Kata kunci: media audio visual, efektivitas, hasil belajar.

A. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (events) yang memengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan peserta didik. Perilaku guru adalah mengajar dan siswa adalah belajar. Untuk mencapai keberhasilan kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar dan komponen evaluasi (Lukman Nulhakim dkk, 2021).

Dalam kegiatan pembelajaran tentu diharapkan sebuah pembaruan dimana guru dituntut untuk memiliki keteladanan serta memiliki kemauan untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai minat, bakat dan perkembangan fisik serta perkembangan psikologis. Penggunaan media juga menyebabkan siswa lebih senang dan antusias. Proses mental tersebut sangat membantu membangkitkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat membuat siswa lebih berupaya ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran (Lukman Nulhakim dkk, 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih diharapkan mampu mendorong aspek pendidikan kearah upaya peningkatan mutu kualitas pendidikan dengan menggunakannya dalam ruang lingkup pembelajaran, maka dari itu untuk menyelaraskan perkembangan teknologi dan kemampuan pendidik maka pendidik perlu melakukan berbagai inovasi dengan menggunakan kreativitas dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan media teknologi dalam pembelajaran agar aspek bidang pendidikan mampu seimbang dengan perkembangan teknologi.

Guru seharusnya peka terhadap kemajuan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, minat, dan mutu pembelajaran siswa. Dengan demikian dimasa pandemik ini siswa tidak hanya belajar menggunakan modul/bahan ajar yang dibagikan saja tetapi perlu juga menggunakan metode belajar yang bervariasi sehingga siswa bisa tertarik untuk belajar (Lukman Nulhakim dkk, 2021).

Media sebagai penyampai pesan mempunyai tujuan dalam pemanfaatannya baik untuk keperluan individu atau sekelompok orang yaitu (1) untuk memperoleh informasi pengetahuan dari apa yang disampaikan, (2) media mendukung kegiatan belajar, (3) sebagai sarana persuasi dan membangkitkan motivasi (Pribadi, 2017: 23).

Berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi di era modern, turut berdampak pula pada bidang pendidikan. Penelitian bahan ajar elektronik merupakan salah satu inovasi baru bagi siswa dalam memahami materi pelajaran pada pembelajaran daring di sekolah sehingga dengan begitu konsep materi dan evaluasi dapat terlaksana dengan baik (Lukman Nulhakim dkk, 2021).

Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang fungsinya dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong siswa belajar untuk menambah informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Hamid, 2020: 4). Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan ditandai dengan adanya tujuan dalam pembelajaran, metode, bahan, media dan evaluasi. Media sangat memiliki peran yang sangat penting sebagai cara atau teknik untuk menyampaikan pembelajaran sampai pada tujuan atau penerima informasi (Rasyid, 2018: 93).

Pondasi awal dalam membentuk kualitas dan kuantitas pembelajaran dapat dimulai dari sumber belajar, baik berbahan tertulis maupun tidak tertulis. Sumber belajar disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar atau sumber belajar tersebut tentunya meningkatkan aspek-aspek dalam pembelajaran (Lukman Nulhakim dkk, 2020).

Pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan media mampu menarik minat siswa karena menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi sehingga mampu membangkitkan pembelajaran yang aktif dan hidup. Namun pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum bisa membawakan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang dicapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Montor 1 Kab. Pandeglang penulis telah menemukan masalah pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah setelah proses pembelajaran, banyaknya siswa yang mengalami rendahnya hasil belajar dikarenakan kurangnya minat siswa dalam membaca

dan belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya pengembangan media belajar yang menarik di sekolah sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang memberikan motivasi agar siswa memiliki minat dalam belajar.

Media yang pendidik gunakan hanya buku pelajaran dengan visual yang kurang menarik untuk dibaca serta keadaan siswa sehingga kemampuan yang harusnya dimiliki oleh siswa sebagai hasil dari belajar tidak didapatkan. Sumber belajar yang tersedia kurang untuk dimiliki setiap siswa sehingga dijumpai pemanfaatan media yang digunakan lebih banyak mengandalkan buku paket pegangan siswa dan buku LKS yang sifatnya kurang menarik dan membuat bosan siswa.

Salah satu pengembangan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan penuh warna sehingga siswa tertarik dalam belajar dan membaca materi pelajaran yaitu berupa pengembangan media audio visual berbasis kinemaster. Dengan pemanfaatan media audio visual berbasis kinemaster, disamping pendidik berkontribusi menciptakan kreativitas, yang dapat menarik minat dan respon siswa dalam membaca buku tentang penjelasan dari suatu materi pelajaran sehingga tercipta nuansa iklim belajar yang baru dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penulis tertarik dalam memaparkan kajian yang sederhana ini dengan rumusan masalah penelitian tentang “efektivitas media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tentang perjuangan melawan penjajah di SD Negeri Montor 1”.

B. KAJIAN TEORITIK

Berdasarkan kajian pustaka dalam penelitian pengembangan ini didukung oleh penelitian yang relevan, diantaranya yaitu:

1. Efektivitas penggunaan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster terhadap mata pelajaran IPA yaitu siswa sangat memahami materi dan sangat tertarik untuk belajar IPA sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video animasi berbasis kinemaster. Hal ini terdapat pada penelitian dengan judul pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Kedaleman IV (Nurdiana SA, 2021: 174).

2. Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, hasil ini memberikan gambaran bahwa efektivitas penggunaan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa, penilaian aspek sikap, pengetahuan dan, penilaian aspek keterampilan siswa memberikan gambaran hasil yang sangat baik, artinya penggunaan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster sudah efektif dilaksanakan (Firdayu F dkk, 2021: 330-338).
3. Media audio visual dengan model analysis design development implementation evaluation Pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Media audio visual dengan muatan materi IPA materi daur hidup hewan mendapatkan kualifikasi sangat baik sehingga layak dikembangkan dalam proses pembelajaran, media audio visual layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan karena media pembelajaran ini dapat menarik semangat siswa dalam belajar (I Made A dkk, 2021: 149-157).
4. Peningkatan Motivasi Pembelajaran dan Hasil Pembelajaran siswa dalam mata pelajaran agama islam melalui penggunaan media video pembelajaran kinemaster di Sekolah Dasar 2 Susunan Baru Bandar Lampung, menunjukkan bahwa hasil analisis data penggunaan media video kinemaster dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Ekas S dkk, 2021: 328-331).
5. Pemanfaatan aplikasi media kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat memudahkan akses yang luas terhadap pendidikan, serta mampu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran antara guru dan siswa (Khaira, 2020: 39-44).

C. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai harapan, penggunaan metodologi dalam penelitian harus tepat dalam sasaran dan mengacu pada tujuan penelitian. Dalam kajian ini menggunakan metode penelitian jenis pengembangan (R&D). Sampel pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri Montor 1 yang berjumlah 21 orang yang dilakukan pada semester II (dua) Tahun ajaran 2021/2022. Metode pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara terhadap pendidik, angket validasi ahli dan tes yang di isi oleh siswa. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan produk jenis model ADDIE. Model ini memiliki nama ADDIE karna sesuai tahapan yang telah

tersusun yaitu dimulai dari *(A)nalisis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, serta *(E)valuation*.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Penggunaan media dalam proses pembelajaran penting bagi guru dan siswa yang mengalami kesulitan selama proses pembelajaran, data hasil observasi menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran IPS dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan mudah digunakan dapat membantu mendukung terselenggaranya pembelajaran yang dipilih oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung. Sistem ini disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Penting untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik agar pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga diperlukan sumber belajar dengan menggunakan audio visual berbasis kinemaster pada mata pelajaran IPS. Media audiovisual berbasis kinemaster, materi perjuangan melawan penjajah berupa compact disc (CD) keluaran youtube. Agar peneliti dapat menganalisis kebutuhan siswa dan guru, analisis materi dikembangkan ini diadaptasi dari kurikulum 2013 untuk materi kompetensi dasar.

Tahap Desain Produk

a. Pengumpulan data

Pada tahap desain dilakukan pengumpulan data berupa informasi dan materi pelajaran yang bersumber dari buku paket tematik yang kemudian digunakan untuk mengembangkan produk yang dibuat.

b. Desain produk

Membuat Storyboard untuk menggambarkan media audio visual yang digunakan dalam cerita Anda. Pada tahap ini, Anda harus mencakup penjelasan dari Visual dan Audio, serta validasi dari karya Anda. Storyboarding dapat membantu dalam memvisualisasikan pemikiran atau ide Anda lebih spesifik. Kemampuan untuk membuat Storyboards terperinci adalah mungkin sampai waktu merencanakan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster.

Pembuatan storyboard dilanjutkan dengan penulisan naskah. Skenario ditulis dalam tiga kolom, dengan bagian adegan, visual dan audio/narasi. Adegan tersebut menunjukkan jumlah slide yang dibuat di aplikasi Kinemaster. Aplikasi Kinemaster menampilkan tampilan slide di jendela. Video tersebut berisi pemandangan

pemandangan kota yang menunjukkan jalanan yang ramai. Narator menjelaskan bahwa ini adalah pemandangan kota pada malam hari, dan pada siang hari jalanan cukup sepi. Scripting dapat membantu merampingkan proses pengembangan media audio visual.

Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan uji validasi untuk memverifikasi desain produk media pembelajaran oleh dua kelompok ahli yaitu ahli materi dan ahli media, sesuai dengan formulir penilaian verifikasi ahli yang telah diisi, langkah selanjutnya adalah menghitung skor rata-rata untuk setiap kriteria evaluasi yang diberikan oleh masing-masing validator dan menghitung kesan produk. Hasil penilaian aspek isi/materi diperoleh skor rata-rata 930,3% dan hasil penilaian ditinjau dari aktivitas pembelajaran diperoleh skor rata-rata 88,6%. Berdasarkan analisis data, rata-rata skor untuk kedua aspek tersebut diperoleh persentase 90,9% dengan kriteria kualitatif sangat layak untuk digunakan. Nilai akhir yang diperoleh dari Penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa tahap validasi meliputi dua aspek penilaian yaitu aspek tampilan dengan enam indikator, dan aspek pemrograman dengan empat indikator. Penilaian dari segi tampilan diperoleh nilai rata-rata 85% dan penilaian dari segi pemrograman adalah 87,5%. Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata skor dengan kriteria kualitatif sebesar 86,2%.

Tahap Implementasi

Media audio visual yang telah divalidasi oleh validator kemudian diujicobakan pada siswa untuk melihat keefektifannya. Tujuan dari uji coba produk adalah untuk mengetahui apakah keefektifan proses pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis kinemaster pada mata pelajaran IPS dengan materi perjuangan melawan penjajah sudah sesuai untuk digunakan di sekolah dasar. Uji coba produk merupakan bagian penting dari proses penelitian dan pengembangan setelah revisi desain selesai. Pengujian produk dirancang untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat efisiensi, efisiensi, dan daya tarik produk pengembangan yang diproduksi. Uji produk dilakukan dengan 21 siswa kelas V dari SDN Montor 1. Sistem pembelajaran dilakukan secara langsung, menggunakan perangkat laptop dan proyektor LCD.

Uji coba lapangan dimulai pada tanggal 18 April 2022 dengan jumlah responden di SDN Montor 1 sebanyak 21 orang, respon siswa yang paling sedikit dalam proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guru biasanya klasikal dan tidak

menarik, mempengaruhi kemampuan siswa untuk memperoleh hasil pendidikan yang rendah. Adapun hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual berbasis kinemaster adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran

No Responden	Skor	Nilai	Keterangan	
			Lulus	Tidak Lulus
1	7	46		√
2	8	53		√
3	9	60		√
4	8	53		√
5	7	46		√
6	12	80	√	
7	7	46		√
8	7	46		√
9	6	40		√
10	11	73	√	
11	10	66	√	
12	9	60		√
13	9	60		√
14	9	60		√
15	7	46		√
16	10	66	√	
17	11	73	√	
18	6	40		√
19	11	73	√	
20	6	40		√
21	10	66	√	
Jumlah	180	1193	7	14
Persentase			33,3%	66,7%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai hasil pembelajaran siswa dalam subjek studi sosial dengan bahan tentang perjuangan melawan penceroboh masih ada banyak siswa yang tidak lulus, jika peratusan siswa sukses hanya 33.3%, sementara siswa yang tidak melewati 66.7% dari jumlah siswa mencapai 21 orang. Jika skor siswa mencapai 70 atau lebih tinggi, mereka telah lulus.

Uji coba produk dilakukan oleh guru di kelas secara langsung atau tatap muka menggunakan alat audiovisual berbasis Kinemaster untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Montor 1. Nilai hasil belajar siswa yang diperoleh peneliti setelah

menggunakan media audio visual berbasis kinemaster adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran

No Responden	Skor	Nilai	Keterangan	
			Lulus	Tidak Lulus
1	13	87	√	
2	13	87	√	
3	13	87	√	
4	13	87	√	
5	12	80	√	
6	13	87	√	
7	11	73	√	
8	13	87	√	
9	12	80	√	
10	12	80	√	
11	12	80	√	
12	13	87	√	
13	12	80	√	
14	13	87	√	
15	13	87	√	
16	12	80	√	
17	13	87	√	
18	13	87	√	
19	12	80	√	
20	11	73	√	
21	13	87	√	
Jumlah	262	1750	21	0
Persentase			100%	0%

Berdasarkan tabel di atas tentang hasil belajar siswa yang dilaksanakan setelah menggunakan media audio visual berbasis *kinemaster*, dapat diketahui siswa yang lulus sebesar 100% atau sebanyak 21 siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti pada mata pelajaran IPS dengan materi perjuangan melawan penjajah di kelas V SD Negeri Montor 1 setelah menggunakan media audiovisual, rata-rata nilai siswa adalah 83,3% dengan kriteria kualitatif sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *kinemaster* meningkatkan pembelajaran siswa.

Adapun data hasil angket mengenai respon siswa terhadap media audio visual berbasis *kinemaster* tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5
Hasil Respon Siswa Terhadap Media Audio Visual

Aspek Penilaian	Indikator	No Item	Banyak Responden yang Menjawab “Ya”	Persentase
Aspek hasil program	Kejelasan dan ketepatan konten	1	21	100
		2	21	100
	Ketepatan dan kejelasan tampilan produk media Audio Visual	3	21	100
		4	21	100
		5	18	85,7
	Kesesuaian bahasa	6	19	90
		7	21	100
Jumlah				7
Rata-rata				
Efektifitas bagi siswa	Kepraktisan dalam penggunaan	8	21	100
		9	21	100
	Produk media dapat digunakan berulang-ulang	10	21	100
		11	20	95,2
	Ketepatan dalam penggunaan bahasa	12	21	100
		13	20	95,2
		14	21	100
	Kemampuan media menimbulkan motivasi belajar	15	17	80
16		19	90	
Jumlah				4
Rata-rata				

Respon siswa yang mencapai tingkat keberhasilan 95,6% pada tugas mereka sangat efektif. Perihal ini menegaskan bahwa media audio visual berbasis kinemaster yang dapat digunakan berkali-kali dapat menjadi cara yang efektif bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini memungkinkan siswa dengan kemampuan dan minat yang berbeda untuk unggul dalam materi. Rata-rata skor respon siswa adalah 96% bila menggunakan kriteria kualitatif yaitu siswa sangat memahami materi dan sangat tertarik untuk belajar menggunakan media audio visual berbasis kinemaster.

Respon guru diuji dengan menampilkan audiovisual berbasis Kinemaster yang dikembangkan secara tatap muka dengan pertemuan langsung yang dilakukan melalui laptop sehingga guru dapat langsung mengamati mengikuti proses pendidikan yang sedang berlangsung. Hasil reaksi guru terhadap media audiovisual berbasis kinemaster adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6
Hasil Respon Guru Terhadap Media Audio Visual

Aspek Penilaian	Indikator	No. Item	Nilai	Jumlah Per Indikator	Rata-rata	Persentase
Materi dan Pembelajaran	Penyajian materi mudah	1	5	9	4,5	90
		2	4			
	Antusiasme siswa dalam proses pembelajaran	3	5	5	5	100
	Keruntutan materi	4	4	4	4	80
	Penyajian materi menarik	5	4	4	4	80
	Mempermudah pembelajaran	6	4	4	4	80
	Pembelajaran yang menyenangkan	7	5	5	5	100
Jumlah				31	26,5	530
Total Rata-rata				5,1	4,4	88,3
Media	Animasi yang digunakan menarik	8	4	8	4	80
		9	4			
	Ilustrasi karakter animasi	10	4	13	4,3	86
		11	5			
		12	4			
	Musik yang digunakan sesuai karakter siswa	13	4	8	4	80
		14	4			
Kejelasan Suara	15	5	5	5	100	
Mudah digunakan	16	5	5	5	100	
Jumlah				39	22,3	446
Total Rata-rata				7,8	4,46	89,2

Instrumen yang digunakan untuk menilai materi dan pembelajaran adalah penilaian

yang memiliki komponen materi dan pembelajaran serta komponen media. Aspek materi dan pembelajaran berisi tujuh indikator, sedangkan sisi media berisi sembilan indikator, semua indikator tersebut diterapkan pada tahap uji coba lapangan respon guru terhadap penggunaan media audio visual berbasis kinemaste dalam pembelajaran. Persentase materi dan aspek pembelajaran mata pelajaran adalah 88,3%. Aspek media memiliki persentase sebesar 89,2%, dengan kata lain hal ini menunjukkan bahwa animasi, ilustrasi, musik dan kejernihan audio pada media audio visual berbasis kinemaster dengan materi tentang perjuangan melawan penjajah sangat memungkinkan untuk digunakan sebagai media pendidikan bagi siswa saat menggunakan media sangat mudah oleh siswa.

Rata-rata persentase respon guru terhadap media audio visual adalah 85,75 yang termasuk dalam kategori sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual berbasis kinemaster yang digunakan dalam pembelajaran sangat layak, dengan respon siswa yang baik, pembelajaran yang menyenangkan, dan materi yang kohesif.

Tahap Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan masukan serta perbaikan terhadap media audio visual berbasis kinemaster pada mata pelajaran IPS untuk membantu mereka belajar tentang perjuangan melawan penjajah di kelas V SD Negeri Montor 1. Para ahli dan siswa merespon positif media tersebut. Jika masih ada bagian dalam produk yang tidak disukai orang, peneliti akan merevisi dan menyempurnakan produk hingga memenuhi harapan semua orang. Media audio visual yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam menjawab pertanyaan pada penelitian ini.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah digunakan maka dapat diperoleh simpulan bahwa tahapan pengembangan media audio visual berbasis *kinemaster* di kelas V pada mata pelajaran IPS tentang materi perjuangan melawan penjajah perlu dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media yang tepat dalam pembelajaran IPS. Kelayakan produk pengembangan media audio visual berbasis *kinemaster* dapat diukur melalui uji kelayakan dari para ahli validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi mencapai kategori sangat baik dan hasil penilaian dari ahli media juga mencapai kategori sangat baik.

Efektivitas penggunaan media audio visual berbasis *kinemaster* terhadap mata pelajaran IPS sangat berpengaruh pada siswa, karena pada saat proses pembelajaran berlangsung respon siswa terhadap media tersebut sangat baik, aktif dalam proses pembelajaran dan siswa fokus dalam memahami materi. Pengembangan media audio visual berbasis *kinemaster* pada mata pelajaran IPS dengan materi perjuangan melawan penjajah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah menggunakan media tersebut dibanding dengan hasil belajar sebelumnya yang tidak menggunakan media audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka SIS, Syarifah N & Rohani. (2021). Improvements of Learning Motivation and Students Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects Through the Use of Learning Video Media Kinemaster at Elementary School State 2 Susunan Baru Bandar Lampung. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 628 Universitas Lampung International Conference on Social Sciences (ULICoSS 2021)*.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widyaiswara, Vol. 4. No 1. Jakarta: Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (Bdk).
- Fawziah, E., Yani, A.P., & Idrus, I. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMAN 08 Kota Bengkulu. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 73-79. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.2.73-79>.
- Firdayu F & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- Hamid, Mustofa. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran ICT. 39-44
- Kustandi, C & Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Disekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lukman Nulhakim dkk, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon. *Jurnal Ilmiah Indonesia p-ISSN: 2541-0849 e-ISSN: 2548-1398 Vol. 6, No. 7 Juli 2021*.
- Lukman Nulhakim dkk, (2021). Pengembangan LKPD Digital Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbasis Kreativitas Mata Pelajaran Kimia Materi Pembuatan Makanan Berupa Koloid. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, Vol. 12, No. 2, 2021, 172-184*
- Lukman Nulhakim dkk, (2020). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Anak Berbasis Cerita Rakyat Banten Untuk Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. Tahun 7, Nomor 2 November 2020*.
- Lukman Nulhakim dkk, (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *Jurusan Teknologi Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten. Tahun 8 Nomor 2 November 2021*.
- Lukman Nulhakim dkk, (2021). Efektivitas Media Audio Podcast Sebagai Gaya Belajar

Audiotorik di SD Islam Kreatif. Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Tahun 8 Nomor 2 November 2021

Nurdiana, SA. (2021). The Development of Video of Learning Animation based on
Kinemaster to Improve Cognitive Skills in Science Subject. *Jurnal Universitas
Sultan Ageng Tirtayasa*.

Pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta

Rasyid , Isran. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Vol. VII. No 1. Medan:
Universitas Islam Negeri.

Sumiharsono. Rudy. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abadi.