

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

Riniwanti*, Nursalam, Jamaluddin Arifin
Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

*Corresponding Author: riniwantih@gmail.com

Dikirim: 22-06-2024; Direvisi: 29-06-2024; Diterima: 30-06-2024

Abstrak: 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 95% 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; Kinemaster; model ASSURE

Abstract: This study aims to develop and evaluate a Kinemaster-based audiovisual learning media for Social Studies (IPS) for fifth-grade students at SDN 14 Samanggi, focusing on its feasibility, practicality, and effectiveness. The research design employs a research and development (R&D) approach using the ASSURE model. The sample consists of 20 fifth-grade students. Data were collected through validity questionnaires, teacher and student response questionnaires, classroom observation sheets, and learning outcome tests. Two expert validators who assessed the teaching module, learning materials, audiovisual media, and survey instruments validated the developed media. Validity results indicate that the press achieved a classical percentage of over 95% across all evaluated components, signifying high validity for classroom use. Teacher and student responses showed extremely high practicality, with percentages of 100% and 99.37%, respectively, and a classroom observation score of 99.25%. Learning outcome tests revealed that 90% of students met or exceeded the Minimum Competency Criteria (KKM), with an average score of 80. This study concludes that the Kinemaster-based audiovisual learning media is highly feasible, practical, and effective in supporting Social Studies education. Further studies are recommended to explore advanced educational technologies such as augmented reality (AR) or virtual reality (VR) to enhance learning experiences.

Keywords: instructional media; Kinemaster; ASSURE model

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan utama dalam pembentukan karakter bangsa, yang berperan dalam mempersiapkan generasi muda menjadi individu yang bertanggung jawab, kompeten, dan mampu bersaing secara global. Dalam pandangan Islam, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperbaiki diri secara moral dan spiritual, serta berkontribusi positif pada masyarakat dan umat manusia secara keseluruhan. Pentingnya pendidikan ini ditegaskan oleh ayat pertama yang diturunkan dalam Al-Qur'an, Surah Al-Alaq (96:1-5), yang memerintahkan manusia untuk menuntut ilmu: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." Ayat ini menekankan pentingnya membaca dan belajar sebagai fondasi untuk memberikan manfaat dan keutamaan dalam kehidupan. Pendidikan, yang dipandang sebagai anugerah dari Allah, memberikan tanggung jawab kepada manusia untuk memanfaatkannya demi kebaikan diri sendiri dan masyarakat. Dengan membaca dan mendalami ilmu, manusia dapat mencapai pemahaman yang lebih baik tentang ciptaan Allah, memperkaya kehidupan mereka, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks.

Perubahan zaman yang berlangsung terus-menerus telah menyebabkan transformasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran secara menyeluruh. Metode pembelajaran konvensional pun mengalami transformasi untuk memanfaatkan potensi teknologi ini. Dalam Al-Qur'an, Surah Al-Anbiyya (21:80) menyatakan: "Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah)." Tafsir Al-Qurthubi menjelaskan bahwa ayat ini mendorong pengembangan dan penerapan teknologi untuk memudahkan pekerjaan manusia. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah upaya untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai kompetensi yang dibutuhkan di abad ke-21. Filosofi pragmatisme menggarisbawahi pentingnya hasil atau manfaat praktis dari suatu tindakan atau gagasan dalam konteks pendidikan (Sarah, 2018). Dalam hal ini, guru diharapkan terus berinovasi untuk membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran, sesuai dengan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 yang menetapkan kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional sebagai standar bagi guru.

Studi pendahuluan di SDN 14 Samanggi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal. Observasi menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Walaupun media audiovisual kadang-kadang digunakan, kontennya sebagian besar berasal dari platform seperti YouTube, yang membatasi fleksibilitas dan keberlanjutan konten pembelajaran. Ketergantungan pada sumber eksternal tanpa pengembangan konten internal membatasi efektivitas proses pendidikan. Banyak siswa yang kesulitan memahami mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kompleks, sehingga menyebabkan ketidakaktifan dan kurangnya pemahaman di kelas.

Lingkungan sekolah menunjukkan fasilitas yang memadai untuk memanfaatkan teknologi audiovisual interaktif, dengan adanya proyektor dan speaker untuk presentasi video. Wawancara awal dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih



tertarik pada pembelajaran berbasis video, terutama animasi, karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami. Namun, pengembangan video pembelajaran khusus oleh guru masih jarang, sering kali hanya mengandalkan video dari YouTube yang tidak selalu sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi. Ketidakesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran ini menjadi masalah yang signifikan karena berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa, menunjukkan perlunya peningkatan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di SDN 14 Samanggi.

Solusi untuk masalah ini adalah menerapkan media audiovisual interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan aplikasi seperti Kinemaster, yang mudah digunakan oleh guru untuk membuat konten pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan siswa, menjadi langkah yang tepat (Khaira, 2020). Mudinillah et al., (2016) menekankan bahwa pemilihan Kinemaster didasarkan pada kemudahan akses dan antarmuka yang ramah pengguna, yang memungkinkan penambahan layer video, musik, pemotongan, dan efek. Aplikasi ini juga kompatibel dengan berbagai perangkat, dari spesifikasi rendah hingga tinggi. Pengembangan sebelumnya, seperti penelitian oleh Amelia & Arwin (2021) tentang penggunaan Kinemaster dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III, menunjukkan bahwa media ini praktis dan efektif untuk pendidikan dasar. Begitu pula dengan Fitri & Ardipal (2021) yang mengembangkan video pembelajaran tematik dengan Kinemaster, menunjukkan bahwa media ini valid dan relevan untuk pendidikan dasar.

Meskipun studi-studi terbaru telah berhasil menerapkan Kinemaster untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar, masih terdapat kesenjangan dalam adaptasi kontekstual dan integrasi teknologi ini untuk mata pelajaran spesifik seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Studi-studi sebelumnya lebih berfokus pada pembelajaran tematik umum tanpa menangani tantangan khusus dari mata pelajaran dengan konten yang lebih luas dan kompleks. Selain itu, ketergantungan yang berat pada konten eksternal seperti video YouTube kurang memberikan kustomisasi yang diperlukan untuk menyelaraskan dengan tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media audiovisual interaktif khusus untuk pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V di SDN 14 Samanggi. Tujuannya adalah menciptakan konten yang tidak hanya menarik bagi siswa tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator kompetensi, menyediakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan. Dengan mengembangkan konten internal menggunakan Kinemaster, penelitian ini bertujuan mengurangi ketergantungan pada sumber eksternal dan meningkatkan fleksibilitas serta keberlanjutan proses pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi kesenjangan di atas, pertanyaan penelitian dan tujuan yang dirumuskan adalah sebagai berikut: Seberapa layak media audiovisual interaktif berbasis Kinemaster pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SDN 14 Samanggi? Seberapa praktis penggunaan media ini dalam proses pembelajaran IPS? Seberapa efektif media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS? Bagaimana mengembangkan media audiovisual interaktif berbasis Kinemaster untuk mendukung pendidikan IPS siswa kelas V?

Penelitian ini bertujuan menjelaskan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media audiovisual interaktif berbasis Kinemaster dalam pembelajaran IPS di SDN 14 Samanggi. Aspek inovatif dari penelitian ini terletak pada fokusnya untuk menyesuaikan konten pendidikan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan



indikator kompetensi khusus IPS. Dengan mengembangkan konten audiovisual yang disesuaikan, penelitian ini berkontribusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan efektif bagi siswa. Hasil yang diharapkan adalah alat media interaktif yang meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, menyediakan model untuk integrasi teknologi dalam pendidikan dasar, dan memenuhi kebutuhan pendidikan di abad ke-21.

KAJIAN TEORI

Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dalam pendidikan berfokus pada penciptaan atau penyempurnaan produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Okpatrioka, 2023), R&D mencakup serangkaian proses untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, yang dapat berupa perangkat keras seperti alat bantu pembelajaran atau perangkat lunak seperti program pengolahan data. Borg and Gall (Tommy et al., 2014) menyatakan bahwa R&D adalah proses pengembangan dan pengujian kevalidan produk pendidikan, sementara Sugiyono (2016) menekankan kebutuhan untuk mengenali kebutuhan pengguna, mengembangkan produk, dan mengevaluasi efektivitasnya. Winaryati (2021) menambahkan bahwa tujuan R&D adalah menghasilkan produk baru atau memperbaiki kualitas produk yang ada, baik dalam bentuk perangkat keras, perangkat lunak, atau model pendidikan.

Tujuan utama R&D adalah memberikan solusi praktis dan ilmiah untuk masalah pendidikan, menemukan solusi inovatif, dan menciptakan produk yang memudahkan dan meningkatkan efektivitas pengguna (Winaryati, 2021). Model-model R&D yang umum digunakan termasuk Model 4D, Model Borg & Gall, Model ADDIE, dan Model ASSURE, masing-masing dengan tahapan spesifik untuk pengembangan dan validasi produk (Gustiani, 2019). Model ASSURE, misalnya, digunakan dalam penelitian ini karena cocok untuk pengembangan media pembelajaran, menawarkan panduan terstruktur dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Achmadi et al., 2014).

Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif

Media pembelajaran merupakan alat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif. Media ini membantu dalam penyampaian pesan dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan (Fitriyah & Wardani, 2022). Gagne & Reiser mengidentifikasi media pembelajaran sebagai alat fisik untuk menyampaikan materi, sementara menurut Setiawan et al., (2022) menekankan perannya dalam memudahkan penyampaian pesan dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, seperti audio, visual, audiovisual, dan multimedia. Media audio menyampaikan informasi melalui unsur-unsur audio, seperti podcast pendidikan. Media visual melibatkan elemen visual, seperti gambar dan teks, sedangkan media audiovisual menggabungkan elemen audio dan visual untuk meningkatkan pemahaman siswa (Pagarra et al., 2022). Media multimedia menggunakan kombinasi elemen digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan interaktif. Kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan tujuan, kepraktisan, keterampilan penggunaan, kondisi peserta



didik, dan ketersediaan media (Arsyad, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pengajaran lebih menarik dan memotivasi siswa, menjadikan materi lebih jelas, mencegah kebosanan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fachrurrazi, 2010).

Aplikasi Kinemaster merupakan alat penting dalam pembuatan media pembelajaran audiovisual. Kinemaster adalah aplikasi edit video untuk perangkat seluler yang menyediakan berbagai fitur lengkap untuk pembuatan video berkualitas tinggi (Khaira, 2020). Aplikasi ini memungkinkan penambahan berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek, yang memudahkan guru dalam membuat konten pembelajaran (Fitri & Ardipal, 2021). Penggunaan Kinemaster melibatkan langkah-langkah seperti mengunduh aplikasi, membuat proyek baru, menambahkan media, dan menyusun timeline video, dengan fitur tambahan untuk meningkatkan daya tarik video (Putri & Mudinillah, 2021). Kinemaster menawarkan kelebihan seperti integrasi dengan media sosial, fitur yang mudah digunakan, antarmuka sederhana, dan kemampuan untuk menambahkan berbagai lapisan, meskipun memiliki kelemahan seperti watermark pada versi gratis dan kebutuhan akan perangkat dengan spesifikasi yang memadai (Pirdayuni et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran audiovisual interaktif menggunakan elemen audio dan visual secara bersamaan, dengan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten (Windaviv, 2018). Media ini mencakup video yang relevan dengan materi pelajaran dan menawarkan manfaat seperti peningkatan keterlibatan siswa, penjelasan konsep yang lebih jelas, dan motivasi belajar yang lebih tinggi (Rahmani et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Kinemaster diharapkan dapat mengatasi keterbatasan konten pembelajaran eksternal dan meningkatkan fleksibilitas serta kualitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa (Khaira, 2020; Mudinillah et al., 2016).

Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif

Media pembelajaran audio visual interaktif adalah kombinasi dari elemen audio dan visual yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Media ini memanfaatkan suara dan gambar secara simultan untuk menyampaikan informasi, baik secara verbal maupun non-verbal, sehingga melibatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa (Rahmi & Alfurqan, 2021). Media ini mencakup pemutaran video yang relevan dengan materi pelajaran, yang dapat memudahkan penyampaian konsep kepada siswa (Rahmani et al., 2021). Keberadaan elemen interaktif dalam media ini memungkinkan pengguna untuk terlibat aktif dengan konten, yang dapat mencakup pilihan pengguna dan respons terhadap tindakan tertentu, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam (Windaviv, 2018).

Media pembelajaran audio visual terbagi menjadi dua jenis utama: audio-visual diam, seperti bingkai suara yang menggabungkan gambar statis dengan narasi audio, dan audio-visual gerak, seperti film dan video yang menampilkan gambar bergerak bersama suara (Purwono et al., 2014). Kedua jenis media ini digunakan dalam pendidikan untuk menjelaskan konsep, memaparkan proses, dan mempengaruhi sikap. Manfaat utama dari media ini meliputi peningkatan keterlibatan siswa, penjelasan konsep yang lebih jelas, peningkatan motivasi, dan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep abstrak (Rahmi & Alfurqan, 2021).



Aplikasi Kinemaster

Kinemaster adalah aplikasi edit video yang tersedia untuk perangkat seluler, baik Android maupun iOS, yang dirancang dengan fitur lengkap untuk pembuatan video berkualitas tinggi (Khaira, 2020). Aplikasi ini memungkinkan penambahan berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, serta efek, sehingga memudahkan guru dalam menciptakan video pembelajaran yang menarik (Fitri & Ardipal, 2021). Kinemaster memiliki antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna, membuatnya mudah dioperasikan bahkan oleh pemula dalam penyuntingan video.

Penggunaan Kinemaster melibatkan beberapa langkah, dimulai dengan mengunduh aplikasi, membuka proyek baru, memilih rasio video, menambahkan media, dan menggunakan berbagai fitur untuk menyusun timeline video. Setelah video selesai dibuat, video dapat disimpan ke perangkat (Putri & Mudinillah, 2021). Kinemaster menawarkan banyak kelebihan, termasuk integrasi dengan media sosial, fitur yang mudah digunakan, efek transisi profesional, antarmuka yang intuitif, serta kemampuan untuk menambahkan berbagai lapisan dan menyesuaikan warna video (Pirdayuni et al., 2022). Namun, aplikasi ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti adanya watermark pada versi gratis dan kebutuhan akan perangkat dengan spesifikasi yang memadai untuk kinerja optimal (Pirdayuni et al., 2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Kinemaster diharapkan dapat mengatasi keterbatasan sumber pembelajaran eksternal dan menambah fleksibilitas serta kualitas proses pembelajaran. Dengan demikian, Kinemaster menjadi alat yang esensial dalam menciptakan konten pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta mendukung keberhasilan pembelajaran di era digital ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran audio visual interaktif dengan menggunakan model ASSURE untuk mata pelajaran IPS di kelas V SDN 14 Samanggi. Sebagai bentuk penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk baru dan menguji kinerjanya, sebagaimana diuraikan oleh Sugiyono (2016). Model ASSURE, dikembangkan oleh Sharon E. Smaldino, Heinich, Michael, dan James D. Russell, menawarkan pendekatan holistik dan sistematis melalui enam tahapan: analisis peserta didik, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi, teknologi, media, dan materi, pemanfaatan media, partisipasi aktif peserta didik, serta evaluasi dan revisi (Sari & Susiloningsih, 2015). Proses ini dimulai dengan analisis peserta didik yang mencakup kurikulum, situasi, karakteristik siswa, kemampuan awal, dan gaya belajar, guna memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan konteks dan kebutuhan mereka. Setelah menetapkan tujuan pembelajaran, media yang akan dikembangkan dirancang melalui diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard* untuk memastikan keteraturan dan logika dalam penyusunan konten pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan dan kualitas sebelum diimplementasikan dalam uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa, diikuti oleh uji coba kelompok besar dengan 20 siswa untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi langsung, angket uji kelayakan dan kepraktisan, serta tes hasil belajar untuk mengukur sejauh mana media ini memfasilitasi pemahaman konsep keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.



Analisis data dilakukan menggunakan skala *Likert* untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan media, dengan hasil yang diinterpretasikan untuk perbaikan lebih lanjut. Penggunaan Kinemaster dalam pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, membuat proses belajar lebih dinamis, menarik, dan relevan, sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital ini. Penelitian yang berlangsung selama dua bulan dari Mei hingga Juli 2024 ini, dilaksanakan di UPTD SDN 14 Samanggi, bertujuan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan modern.

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:

Hasil Penelitian

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.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media Audio Visual Berbasis Kinemaster

No	Komponen	Validator I		Validator II		Persentase Klasikal	Kategori
1	Modul Ajar	114	95,00%	116	96,67%	95,83%	Sangat Valid
2	Materi Pembelajaran	33	82,5%	39	97,5%	100%	Sangat Valid
3	Validasi Materi pada Media	56	100%	55	98,21%	99,10%	Sangat Valid
4	Validasi Media Pembelajaran Audio Visual	76	100%	76	100%	100%	Sangat Valid
5	Data Validasi Angket Respon Guru	32	100%	32	100%	100%	Sangat Valid
6	Data Validasi Angket Respon Siswa	32	100%	32	100%	100%	Sangat Valid
7	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	40	100%	39	97,5%	98,75%	Sangat Valid
8	Kisi-Kisi dan Tes Pengetahuan (Kognitif)	39	75%	51	98%	86,5%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1 hasil uji validitas, media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster yang diuji menunjukkan hasil sangat valid di semua komponen yang diuji. Modul ajar memperoleh validitas klasikal sebesar 95,83%, materi pembelajaran 100%, validasi materi pada media 99,10%, dan validasi media pembelajaran audio visual 100%. Data validasi angket respon guru dan siswa masing-masing juga menunjukkan validitas sempurna sebesar 100%. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran memiliki persentase validitas klasikal 98,75%, dan kisi-



kisi serta tes pengetahuan memperoleh validitas 86,5%. Semua komponen berada dalam kategori "Sangat Valid," menunjukkan bahwa media ini dinilai layak dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran oleh para validator.

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.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster

No	Aspek	Jumlah Responden	Skor	Rata-Rata	Persentase Klasikal	Kategori
1	Respon Guru	1	40	4.0	100%	Sangat Praktis
2	Respon Siswa	20	795	3.98	99.37%	Sangat Praktis
3	Observasi Keterlaksanaan	1	119	3.97	99.25%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa respon terhadap media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster menunjukkan hasil yang sangat positif. Dari hasil respon guru, media ini memperoleh skor total 40 dari maksimum 40, dengan kategori sangat praktis dan persentase klasikal 100%. Sementara itu, dari 20 siswa yang terlibat, media mendapatkan skor total 795 dari maksimum 800, rata-rata skor 3.98, dengan persentase klasikal 99.37%, juga menempatkannya dalam kategori sangat praktis. Observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru menunjukkan skor total 119 dari 120, dengan rata-rata skor 3.97 dan persentase klasikal 99.25%, yang mengindikasikan media ini sangat praktis. Keseluruhan hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster dinilai sangat praktis baik oleh guru dan siswa, serta efektif dalam mendukung keterlaksanaan pembelajaran di kelas.

Keefektifan Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kinemaster

Dalam penelitian ini, keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster dinilai melalui metode *test* 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, yang disajikan pada tabel 3 berikut ini:



Tabel 3. Data Tes Hasil Belajar Siswa

Deskripsi	Skor
N (Jumlah Siswa)	20
KKM	75
Nilai Minimum	50
Nilai Maksimum	100
Mean (Rata-Rata)	80
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.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster mengikuti model ASSURE dengan langkah-langkah sebagai berikut:

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

Penelitian dimulai dengan analisis situasi di SDN 14 Samanggi, menunjukkan bahwa metode pengajaran tradisional tidak sepenuhnya mendukung prinsip Kurikulum Merdeka. Lingkungan belajar kurang kondusif untuk pembelajaran kolaboratif karena keterbatasan infrastruktur teknologi. Karakteristik siswa yang beragam, termasuk usia 9-12 tahun dan kemampuan teknologi dasar, menunjukkan preferensi kuat terhadap pembelajaran visual dan interaktif. Analisis kemampuan awal mengungkap pemahaman budaya yang dangkal, sementara analisis gaya belajar menunjukkan kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai preferensi belajar, termasuk visual, audio, dan kinestetik.

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

Tujuan pembelajaran ditetapkan untuk memastikan siswa mampu memahami dan menyebutkan keragaman budaya di Indonesia setelah menggunakan media. Fokusnya adalah pada pengenalan dan pemahaman berbagai bentuk keragaman sosial budaya, yang disampaikan melalui video interaktif.

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



Desain flowchart dan storyboard dikembangkan untuk mengatur konten dan struktur media, melibatkan elemen-elemen seperti video, animasi, dan simulasi yang menarik. Media dikembangkan dengan menggunakan Microsoft PowerPoint untuk storyboard dan aplikasi Kinemaster untuk konten audiovisual.

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

Validasi oleh ahli media dan materi dilakukan untuk memastikan keakuratan dan efektivitas media. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator untuk memperbaiki aspek desain dan konten.

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

Uji coba dilakukan dalam dua tahap: kelompok kecil dengan 10 siswa dan kelompok besar dengan seluruh siswa kelas V A (20 siswa). Umpan balik dari siswa dan guru digunakan untuk menilai daya tarik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas konten.

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

Evaluasi menunjukkan perlunya peningkatan interaktivitas dan dinamika penyajian konten. Rekomendasi perbaikan mencakup penambahan elemen interaktif seperti permainan edukatif, visualisasi dinamis, dan modul tambahan untuk proyek kelompok. Revisi ini bertujuan untuk memastikan media memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pembahasan

Secara umum hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis kinemaster dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster dievaluasi oleh dua validator ahli untuk memastikan keabsahan media ini sebelum digunakan dalam pembelajaran. Modul ajar dinilai sangat valid dengan persentase validitas klasikal sebesar 95,83%, menunjukkan bahwa modul ajar ini sangat lengkap dan relevan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Validator juga menilai bahwa materi pembelajaran dan media audiovisual yang dikembangkan sangat memadai dengan persentase validitas klasikal masing-masing 99,11%. Media ini dinilai sangat akurat dalam menyampaikan informasi dan memiliki tampilan visual yang baik, meskipun ada saran peningkatan pada aspek visual untuk lebih menarik perhatian siswa (Erita et al., 2022). Hasil sebaran instrumen angket untuk respon guru dan siswa, serta lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran juga dinilai sangat valid dengan persentase masing-masing 100% dan 98,75%. Ini menunjukkan bahwa angket dan lembar observasi telah dirumuskan dengan jelas dan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Kisi-kisi dan tes pengetahuan dinyatakan valid dengan persentase 86,5%, meskipun ada saran untuk perbaikan dalam penyusunan soal dan tata letak agar lebih sesuai dengan taksonomi Bloom dan kebutuhan siswa (Rahmawati & Wachidah, 2023). Kepraktisan media pembelajaran dinilai melalui respon guru, respon siswa, dan hasil observasi keterlaksanaan. Guru memberikan penilaian sempurna dengan skor total 40 dari 40 dan persentase 100%, menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media ini memudahkan penyampaian materi, meningkatkan minat belajar siswa, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Azian & Tirtoni, 2023). Siswa juga memberikan respon yang sangat positif dengan rata-rata skor 3.98



dari 4.0 dan persentase kepuasan 99.37%. Mereka menilai bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan membantu dalam memahami materi (Leasa et al., 2022). Observasi keterlaksanaan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan total skor 119 dari 120 dan persentase 99.25%, mengindikasikan bahwa media ini sangat praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan partisipatif (Hidayah, 2023). Keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster diukur melalui hasil tes untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Nilai rata-rata hasil tes adalah 80, dengan 90% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini menunjukkan bahwa media Kinemaster efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks seperti keberagaman budaya (Rosyida et al., 2023). Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga motivasi belajar, membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif (Erita et al., 2022).

Penelitian ini berdasarkan teori kognitif Piaget dan konstruktivisme yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam memahami materi (Rahmawati & Wachidah, 2023). Piaget menyatakan bahwa pengalaman langsung dan interaksi dengan materi pembelajaran meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun pemahaman melalui pengalaman nyata dan interaksi langsung dengan konten yang relevan dan kontekstual (Indriyani & Junaedi, 2023). Media pembelajaran Kinemaster yang interaktif dan visual mendukung teori-teori ini dengan menyediakan materi yang menarik dan mudah diakses, sesuai dengan preferensi belajar visual dan audio siswa. Penelitian sebelumnya mendukung penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Azian & Tirtoni, 2023; Leasa et al., 2022). Misalnya, Rosyida et al (2023) menemukan bahwa media digital efektif dalam menyajikan materi kompleks secara interaktif. Namun, penelitian ini mengatasi tantangan teknis yang dihadapi oleh penelitian sebelumnya dengan menyesuaikan media dengan infrastruktur yang ada di SDI 14 Samanggi, membuatnya lebih mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran sehari-hari (Rahayu et al., 2022).

Perbedaan hasil ini dengan studi sebelumnya disebabkan oleh adaptasi media dengan konteks lokal dan perangkat yang tersedia. Meskipun terbatasnya infrastruktur, media yang dirancang responsif memungkinkan penggunaan yang efektif di sekolah dengan sumber daya terbatas (Mauliddina & Irianto, 2023). Adaptasi ini memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran secara efisien dan mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang fleksibel dan berpusat pada siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kinemaster dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik dan efektif (Hidayah, 2023). Media ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep kompleks seperti keberagaman budaya dan motivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Studi lanjutan perlu mengeksplorasi teknologi pembelajaran yang lebih maju seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif (Erita et al., 2022). Pengembangan elemen interaktif yang lebih kompleks dan aktivitas berbasis proyek dapat meningkatkan aplikasi pengetahuan siswa dalam konteks nyata. Penelitian lanjutan juga perlu memperhatikan aksesibilitas media untuk memastikan inklusivitas bagi semua siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus atau keterbatasan teknologi (Kumalasari & Setiawan, 2023).



Dengan mengikuti model ASSURE, pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis Kinemaster menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif, yang mendukung pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya dengan cara yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan dan preferensi siswa (Rahmandhani & Utami, 2022). Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif tetapi juga meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa, sesuai dengan prinsip pembelajaran modern yang berpusat pada siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SDN 14 Samanggi. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh dua validator ahli, media pembelajaran ini dinilai sangat valid dengan persentase klasikal di atas 95% untuk semua komponen yang diuji, seperti modul ajar, materi pembelajaran, validasi materi pada media, validasi media pembelajaran audio visual, dan instrumen angket. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan tetapi juga memiliki kualitas yang tinggi dalam penyampaian materi pembelajaran yang interaktif dan relevan. Kepraktisan media ini juga dinilai sangat tinggi oleh guru dan siswa, dengan persentase klasikal mencapai 100% dari guru dan 99,37% dari siswa. Observasi keterlaksanaan media menunjukkan bahwa media ini mendukung proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan partisipatif. Selain itu, hasil tes menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, dengan 90% siswa mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menegaskan keefektifan media ini dalam mendukung pembelajaran IPS tentang keberagaman budaya.

Nilai penting dari penelitian ini terletak pada kontribusinya terhadap inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Kinemaster membuktikan bahwa teknologi digital dapat digunakan untuk menciptakan konten pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa adaptasi teknologi dalam pendidikan dasar dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan bagi siswa. Dengan menyediakan materi yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan lokal, penelitian ini juga menawarkan model yang dapat diadopsi oleh guru-guru di berbagai konteks pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan kontekstual, serta mendorong penggunaan teknologi untuk memperkaya proses belajar mengajar. Media ini menawarkan solusi praktis dan inovatif yang dapat memperkuat pembelajaran di era digital, memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar.

Meskipun penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, meskipun media ini dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar, seperti visual dan audio, kebutuhan siswa dengan preferensi kinestetik atau gaya belajar lainnya yang belum sepenuhnya terpenuhi. Kedua, penggunaan Kinemaster



sebagai platform pengembangan memiliki keterbatasan dalam hal fitur interaktif yang lebih kompleks, seperti simulasi atau permainan edukatif, yang diperlukan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa. Ketiga, implementasi media ini terbatas pada satu sekolah dan satu mata pelajaran, sehingga hasil penelitian ini tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke konteks pendidikan yang berbeda atau mata pelajaran lainnya. Penelitian lanjutan perlu mengeksplorasi penggunaan teknologi pembelajaran yang lebih canggih, seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR), yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif. Selain itu, perlu ada upaya untuk mengembangkan elemen interaktif yang lebih kompleks dan aktivitas berbasis proyek yang dapat membantu siswa menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Studi lanjutan juga harus mempertimbangkan aksesibilitas media untuk memastikan inklusivitas bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus atau keterbatasan teknologi. Terakhir, kolaborasi antara pengembang media, guru, dan siswa sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Makassar atas fasilitas dan dukungan institusional dalam penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Terima kasih juga kepada seluruh pihak di SDN 14 Samanggi Maros sebagai mitra penelitian.

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. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- 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>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. 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>
- 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>
- Fachrurrazi, A. (2010). Pemanfaatan dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 4(11), 21–29.



- Fitri, F., & Ardipal, 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>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
- 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.
- 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>
- 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.
- 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>
- 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>
- 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>
- 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*.
- 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*. Badan Penerbit UNM.
- 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/jpkip.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. <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>
- 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.
- Setiawan, U., Malik, H. A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, & Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)* (A. Masruroh (ed.); I). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D*.
- Windaviv, S. (2018). Pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar anak di kelompok b TK Perwanida Rejoso Nganjuk. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 1–6.

