

DESAIN DAN UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO VISUAL* BERBASIS KINEMASTER PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 10 TIDORE KEPULAUAN PADA MATERI ASAM BASA

Epinita Pardi^[1], Muliadi^[2], Nurul Aulia Rahman^[3]

^[1,2,3] Universitas Khairun

E-mail: epinitapardi07@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mendesain video dengan bantuan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran pada materi asam basa di SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D) dari ADDIE yang sampai pada tahap penelitian yaitu analisis, perancangan, pengembangan produk, penerapan produk dan evaluasi produk. Kelayakan produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, uji praktikalitas oleh guru dan uji respon siswa. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran kimia berbasis video dengan bantuan aplikasi kinemaster yang layak untuk digunakan berdasarkan penilaian dari (1) validator ahli media memperoleh nilai 83,5 % dengan kategori sangat valid, (2) validator ahli materi memperoleh nilai 72% dengan kategori valid, (3) uji praktikalitas guru memperoleh nilai 69% dengan kategori praktis, dan uji coba repon siswa memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat praktis. Berarti bahwa media dapat diterima oleh siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran Kimia, Video Berbasis Kinemaster, Asam Basa.

PENDAHULUAN

Asam basa adalah zat yang mengion dalam air menghasilkan ion H^+ dan basa adalah zat yang mengion dalam air menghasilkan OH^- . Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa asam merupakan suatu sifat yang pada suatu senyawa akan melepaskan ion hydrogen, sedangkan basa merupakan suatu sifat yang senyawanya melepas ion.

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang dialami siswa yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan tertentu yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan belajar. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi ketidaktercapaian tujuan belajar yang terukur pada keberhasilan pembelajaran yaitu: kapasitas siswa, kualitas guru, kualitas lingkungan pembelajaran, dan kualitas proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut, dua yang paling dominan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu: Kapasitas siswa, dan kualitas guru pada proses pembelajaran (Darminto, 2006).

Dalam proses belajar mengajar dikelas yang hanya menggunakan metode ceramah dan guru sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa adanya media, maka komunikasi antara guru dan siswa tidak

akan berjalan secara lancar. Hal ini terkait dengan permasalahan yang dihadapi suasana kelas ramai, penjelasan guru membosankan, materi cenderung bersifat umum dan kadang-kadang penyampaian guru terlalu cepat, hal ini dapat membuat siswa kurang konsentrasi bahkan menjadi malas mengikuti mata pelajaran di sekolah.

METODE

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan. Waktu pelaksanaan penelitian dihitung dari tahap perencanaan yaitu bulan Maret hingga selesai. Penelitian pengembangan ini digunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development* R&D), peneliti menggunakan model penelitian dari ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Penelitian ini dimulai dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa video sebagai media pembelajaran sebagai instrumen validasi produk dan angket respon pratikalitas dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara,

angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan merupakan teknik analisis deskriptif. Data yang telah dikumpulkan dapat dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif yang mendeskripsikan hasil uji validitas dan respon pratikalitas dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk penelitian yang menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan di SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan pada siswa kelas XI semester genap tahun ajaran 2022 pada materi asam basa. Penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas terdiri dari 23 siswa dan sampel yang di ambil 15. Tujuan dari penelitian ini adalah mendesain media pembelajaran untuk mengetahui tingkat validitas dan tingkat praktikalitas. Data dari hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan validasi ahli media, validasi ahli materi, praktikalitas guru, serta angket respon siswa. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video dengan bantuan *software* kinemaster sebagai sumber belajar untuk siswa kelas XI pada materi asam basa dengan menggunakan model pengembangan ADDIE model ini terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, develop, implementation dan evaluation*. Pengembangan model penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu:

1. Analisis

Proses pembelajaran Kimia yang berlangsung di SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan sebelum penelitian masih bersifat satu arah, dimana siswa hanya duduk dan menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Terdapat beberapa metode yang di pakai oleh guru, namun metode tersebut masih belum bisa sepenuhnya membuat siswa belajar secara kreatif dan efektif. Karena beberapa metode yang diajarkan masih menunjukkan peranan penting guru dalam proses pembelajaran. Kurangnya metode pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran membuat siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran Kimia khususnya pada materi asam basa.

Dalam hal ini, peneliti juga melakukan wawancara langsung terhadap guru kimia SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan. Pada tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui adanya permasalahan yang sama atau tidak terkait dengan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, di temukan masalah yang sama siswa yang kurang memahami pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, media pembelajaran yang terbatas, pembelajaran yang masih berpuat pada guru sehingga membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, ide mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berupa video dengan bantuan aplikasi kinemaster

untuk membantu dan memudahkan siswa dalam belajar. tahap analisis ini diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga menarik dan tidak bosan untuk mempelajari materi. Materi yang di sajikan dalam media pembelajaran adalah materi asam basa.

Selanjutnya dilakukan evaluasi pada tahap analisis, berdasarkan analisis diatas maka peneliti mendesain dan mengembangkan video pembelajaran dengan bantuan aplikasi kinemaster pada materi asam basa dengan model ADDIE. Video pembelajaran dibuat untuk mengatasi permasalahan yang adadan meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajarinya.

2. Tahapan Desain (perancangan)

Setelah mengetahui kondisi siswa pada saat pembelajaran, siswa lebih cenderung menyukai hal-hal yang dianggap menarik. Pembelajaran yang efektif tidak hanya dipengaruhi oleh faktor guru, bahan ajar, metode dan media pembelajaran dan ajar. Tapi bagaimana seorang guru bisa membangkitkan semangat belajar siswa, membuat siswa tidak selalu merasa belajar dengan metode atau gaya yang sama. Untuk itu siswa harus diberikan suatu hal yang menarik perhatian siswa itu sendiri untuk semangat dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran materi asam basa dengan menggunakan metode ADDIE dengan aplikasi kinemaster dianggap dapat membuat siswa lebih semangat dan tidak bosan karena perancangan video pembelajaran yang dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah di pahami yang berisi materi. Penyusunan isi materi dalam video pembelajaran di sesuaikan dengan kompetensi dasar. Kerangka yang terdapat dalam materi video pembelajaran antara lain yaitu judul video pembelajaran, standar kompetensi, isi materi dan video. Selain itu dilanjutkan dengan tahap *editing* yang menggunakan aplikasi kinemaster karena beberapa kelebihan dari aplikasi kinemaster tersebut yaitu mudah digunakan, banyak fitur efek sehingga menambah kemenarikan video pembelajaran.

Langkah desain dilakukan berdasarkan data analisis yang didapatkan pada proses sebelumnya. Pada tahap ini ditentukan bagaimana video dirancang secara keseluruhan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Isi video dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Inti yang terdapat dalam Kurikulum 2013 (K-13). Video yang dibuat diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai ketertarikan pengguna dan dikembangkan dalam bentuk suatu media audio visual yang dijalankan pada media berbasis *Android*.

Tabel 1. Tahapan media

Tahap	Kegiatan yang di lakukan	Gambar Media yang telah di buat
Opening	Langkah awal menjelaskan materi yang akan di pelajari sesuai KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Isi materi	Video pertama menjelaskan materi asam basa pada pokok bahasan pengertian asam basa di dalam kehidupan sehari-hari	
	Video kedua menjelaskan senyawa asam dan senyawa basa	
		
Closing	Video di tutup dengan pengucapan salam dan terimakasih	

3. Tahapan Development (pengembangan)

Tahapan validasi ahli media, Berdasarkan hasil validasi media oleh validator media yaitu bapak Zulkifli Ahmad, S.Pd.,M.Sc, memberikan saran serta masukan dapat dilihat pada tabel 2. sebagai berikut:

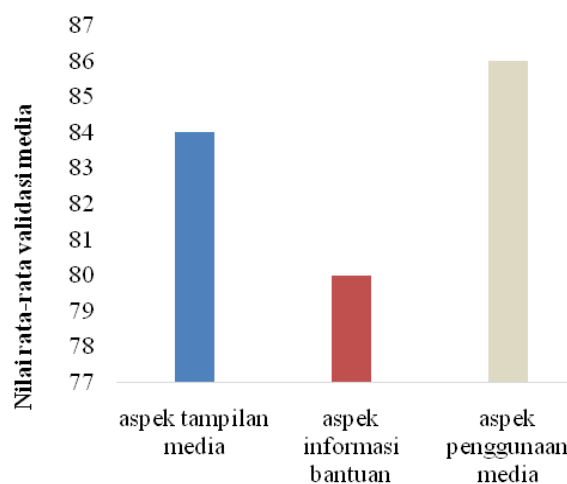
Tabel 2. saran dan masukan validator media

Validator 1	
Bagian	Saran dan masukan
Tampilan media	Memilih animasi yang tepat dan penggunaan background
Isi media	Tambahkan kompetensi dasar dan indikator




Hasil penilaian validator media terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis kinemaster melalui angket uji validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Validasi media pembelajaran audio visual berbasis kinemaster

Aspek penilaian	Presentase (%)	Kategori
Aspek tampilan	84%	Sangat valid
Aspek informasi bantuan	80%	Valid
Aspek penggunaan media	86,6%	Sangat valid
Rata-rata	83,5%	Sangat valid



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

Keterangan :
 penggunaan media
 informasi bantuan
 media

Berdasarkan tabel 1, video sebagai salah satu alternatif media pembelajaran aspek tampilan 84%, aspek informasi bantuan 80%, aspek penggunaan media 86,6%. Dengan perolehan nilai rata-rata seluruh aspek media video sebagai salah satu alternative pembelajaran yaitu 83,5% dengan kategori valid. Selain bentuk tabel penilaian ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik, Berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian ahli media untuk masing-masing aspek.

4. Tahapan validasi ahli materi

Sebelum media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi kinemaster digunakan, maka terlebih

dahulu media divalidasi oleh validator media dan validator materi. Aspek yang di nilai adalah aspek tampilan, aspek informasi bantuan, dan aspek penggunaan media. Berdasarkan hasil validasi materi oleh validator materi yaitu Nurhayat Ahmad, S.Pd. memberikan saran serta masukan dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 saran dan masukan validator materi

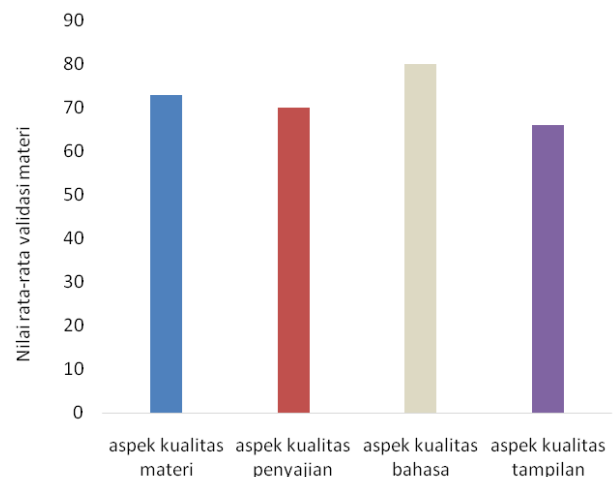
Validator I	
Bagian	Saran dan masukan
Tampilan	Gambar dibuat lebih nyata
Materi	Tambahkan kompetensi dasar

Hasil penilaian validator materi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video melalui angket uji validasi ai materi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Validasi Materi Berbasis kinemaster

Aspek Penilaian	Presentase	Kategori
Aspek Kualitas Materi	73%	Valid
Aspek Kualitas Penyajian	70%	Valid
Aspek Kualitas Bahasa	80%	Valid
Aspek Kualitas Tampilan	70%	Valid
Rata-rata	72%	Valid

Berdasarkan tabel 5 di peroleh hasil skor aspek kualitas materi 73%, aspek kualitas penyajian 70%, aspek kualitas bahasa 80%, dan aspek kualitas tampilan 66,7%. Nilai rata-rata yang di peroleh yaitu sebesar 72% dengan kategori valid. Selain bentuk tabel penilaian ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik. Berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian ahli media untuk masing- masing aspek.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Keterangan :
 ■ tampilan
 ■ bahasa
 ■ penyajian
 ■ materi

5. Tahapan praktikalitas oleh guru

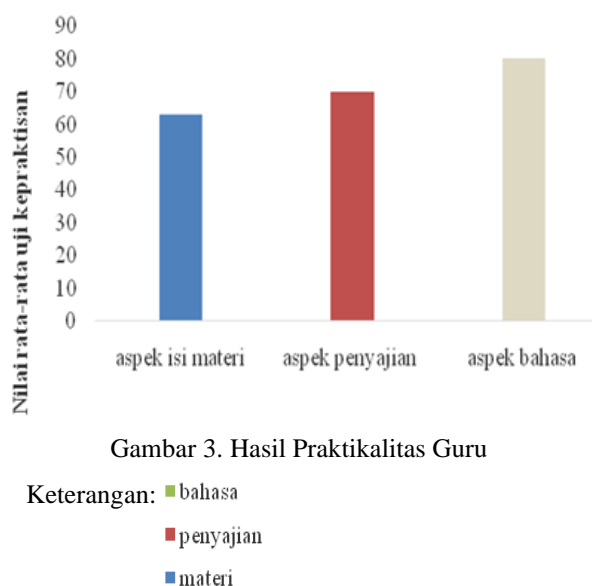
Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validator ahli media dan materi, tujuan dari uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah desain media pembelajaran berbentuk video praktis atau tidak untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran disekolah. Berdasarkan hasil pengelolaan data diperoleh skor rata-rata validasi aspek kepraktikalitas dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian Praktikalitas

Respon Guru	Pertanyaan												
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Jumlah skor	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4
Jumlah skor peraspek	19				14				12				
Aspek	Isi materi				Penyajian				Bahasa				
Presentasi kepraktikalitas	63,3%				70%				80%				

6. Uji praktikalitas guru

Berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil skor setiap aspek yaitu aspek isi materi 66,3%, aspek penyajian 70%, dan aspek bahasa 80%. Nilai rata-rata yang di peroleh adalah 69% dengan kategori praktis. Selain bentuk tabel penilaian ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik, Berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian ahli media untuk masing-masing aspek.



Gambar 3. Hasil Praktikalitas Guru

7. Respon siswa

Setelah melakukan uji praktikalitas guru selanjutnya tahap uji coba pada siswa terhadap desain video sebagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon serta tanggapan siswa setelah melihat desain media pembelajaran video dan melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video. Tanggapan serta respon siswa dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Aspek penilaian	Presentase (%)	Kategori
Aspek ketertarikan siswa	100 %	Sangat praktis
Aspek motivasi siswa	100 %	Sangat praktis
Aspek sumber informasi	100 %	Sangat praktis
Aspek kesulitan siswa	58%	Cukup praktis
Aspek Kemampuan Mengingat	96,6%	Sangat praktis
Aspek pemahaman siswa	100%	Sangat praktis
Rata-rata	95%	Sangat praktis

(Sumber : Data Penelitian yang diolah)

Berdasarkan tabel 7 di peroleh hasil skor setiap aspek yaitu ketertarikan siswa 100%, aspek motivasi siswa 100%, aspek sumber informasi 100%, aspek

kesulitan siswa 58%, aspek kemampuan mengingat 96,6%, dan aspek pemahaman siswa 100%. Dari hasil rata-rata keseluruhan angket tanggapan siswa diperoleh presentasi sebesar 95% dengan kriteria praktis.

1. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan kelas XI IPA 2 pada bulan Maret tahun ajaran 2022. Sampel yang digunakan sebanyak 15 siswa tujuan penelitian ini untuk mendesain video audio visual sebagai media pembelajaran untuk mengetahui tingkat validitas serta tingkat praktikalitas video audio visual pada materi asam basa, adapun beberapa pembahasan yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Pada tahapan ini peneliti mengkaji permasalahan atau menganalisis kebutuhan dari skala kecil di sekolah dengan cara observasi atau wawancara dan mendapatkan bahwa di sekolah SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan, pembelajarannya masih berpusat pada metode ceramah, Tanya jawab, buku, dan masih bergantung pada guru dan belum di terapkan dalam pembelajaran dalam bentuk video sehingga peneliti merancang dan mendesain suatu media pembelajaran yang berbentuk video sesuai kebutuhan dan permasalahan yang telah di kaji. Menurut Meryansumayeka & Purwanti pengembangan video pembelajaran dapat mendukung keefektifan pembelajaran dikelas dan menurut Unik Hanifah Salsabila dkk., 2020 dalam pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari peran teknologi, saat ini banyak platform yang dapat membantu proses pembelajaran salah satunya video.

b. Tahap Perancangan (*design*)

Untuk rancangan pembuatan video, peneliti merancang video menggunakan aplikasi kinemaster karena aplikasi ini merupakan program pengedit video yang memungkinkan untuk membuat, mengedit, memangkas, dan mengkonversi segala jenis video dan kelebihanannya mudah digunakan, beragam fitur yang menarik dan mudah di operasikan dalam android. Video pembelajaran dirancang berdasarkan analisis kebutuhan atau dengan tahapan tahapan yang telah dikaji. Menurut ariani & haryanti (2010:87-88) menyatakan beberapa tahapan merancang video pembelajaran yaitu menyusun struktur materi sesuai dengan silabus di sekolah, perancangan struktur video pembelajaran dan pengumpulan data.

c. Tahap pengembangan (*development*)

Dalam tahap ini peneliti melakukan rancangan desain dengan menentukan konsep dan media pembelajaran yang akan dikembangkan, media video

didesain untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja, dan dimana saja peserta didik ingin belajar. dan dalam media pembelajaran video ini menjelaskan materi asam basa sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran namun sebelum video pembelajaran diujicobakan, perlu adanya tahap validasi untuk mengetahui tingkat validitas media dan materinya.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dirancang, dikonsultasi kepada ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan dari setiap aspek pada media dan materi yang disajikan yang meliputi aspek tampilan, aspek informasi bantuan, dan aspek penggunaan media dan hasil validitas sebagai berikut :

1) Validasi Media

Validasi media dalam validasi media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi kinemaster adalah bapak Zulkifli Ahmad S.Pd., M.Sc. Validasi media dilakukan dengan memberikan produk media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi kinemaster beserta lembar penilain. lembar penilain berupa angket yang berisi 10 butir penilaian tentang aspek aspek tampilan, aspek informasi bantuan, dan aspek penggunaan media. Berdasarkan hasil penilaian dari video pembelajaran pada aspek tampilan, aspek informasi bantuan, dan aspek penggunaan media memperoleh nilai rata rata 70% sehingga media pembelajaran berbasis video dengan bantuan aplikasi kinemaster yang didesain termasuk kriteria valid, meskipun masih ada masukan dan saran untuk perbaikan video. Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli media terhadap video pembelajaran dengan bantuan aplikasi kinemaster tersebut, dapat dilihat bahwa nilai validasi secara keseluruhan dari ahli media adalah 70% dengan kriteria valid karena berada pada rentang 61% - 80%. ini berarti video pembelajaran yang sudah disesain layak diujicobakan kepada siswa.

2) Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi materi oleh validator materi yaitu Ibu Nurhayat Ahmad S.Pd. didapatkan pada tahap pertama aspek kualitas materi, memperoleh nilai rata rata 73%, aspek kualitas penyajian memperoleh nilai rata rata 70%, dan aspek kebahasaan memperoleh nilai 80%. sehingga produk media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster termasuk dalam kriteria valid. walaupun demikian masih ada masukan dan saran dari validator ahli materi untuk perbaikan video pembelajaran. Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi terhadap video pembelajaran yang didesain tersebut dapat dilihat bahwa nilai validasi secara

keseluruhan dari ahli materi adalah 72%. Sehingga media pembelajaran berbasis video yang didesain termasuk dalam kriteria valid karena berada pada rentang 61% - 80%.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam penelitian setelah didesain dan divalidasi media yang telah dirancang, agar dapat mengumpulkan data untuk mendapatkan tingkat keefektivitasan, daya tarik dari produk yang telah dihasilkan dan untuk mengetahui kepraktisan video yang telah dirancang apakah praktis atau tidak digunakan dalam proses pembelajaran. dan hasil dari uji coba kepraktisan dan respon siswa sebagai berikut:

1) Uji Coba kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validasi video pembelajaran selesai, uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah video pembelajaran dengan bantuan aplikasi kinemaster praktis atau mudah digunakan, penilain aspek kepraktisan memiliki 13 butir item. aspek kepraktisan ini dinilai oleh 1 orang guru kimia SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan, uji praktikalitas dilakukan dengan memberikan video pembelajaran yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta lembar penilain berupa angket uji praktikalitas. angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru selaku praktisi terhadap media pembelajaran berbasis video pembelajaran dengan bantuan aplikasi kinemaster pada materi asam basa. Presentase validasi aspek praktikalitas oleh guru kimia SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan dari aspek isi materi 66,3%, aspek penyajian 70%, aspek bahasa 80% sehingga nilai secara keseluruhan diperoleh 89,6% dengan kriteria praktis karena terletak pada rentang 61% - 80%.

2) Uji Coba Respon Siswa

Setelah melakukan uji praktikalitas oleh guru, selanjutnya adalah tahap uji respon siswa terhadap video pembelajaran dengan bantuan aplikasi kinemaster tahap uji respon terhadap video pembelajaran bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran yang telah didesain. tahap ini dilakukan oleh 15 orang siswa kelas XI IPA 2. Angket tanggapan atau respon siswa diberikan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran video yang sudah didesain pada materi asam basa. Dari hasil rata rata keseluruhan angket tanggapan siswa diperoleh presentase sebesar 95%, dengan kriteria sangat baik atau sangat praktis digunakan media video tersebut dalam proses pembelajaran. peretemuan atau uji coba siswa sangat antusias dalam mengamati dan mendengarkan materi

E. Pardi, Muliadi, N.A.Rahman. “Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan Pada Materi Asam Basa”

dalam video yang disajikan, penggunaan media video merupakan pengalaman perdana bagi siswa kelas XI IPA sebab pembelajaran biasanya tidak menggunakan media berupa video.

f. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli media dan validasi materi kemudian diujicobakan untuk mengetahui kepraktisan maka dapat diketahui kelemahan atau kekurangan dari media yang dapat dilihat pada saran atau masukan, maka dari kelemahan tersebut dapat diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. tahap ini merupakan tahap akhir dalam penelitian, pada tahap ini media yang telah dilakukan uji coba kesekolah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang didapat baik oleh guru maupun siswa untuk menghasilkan produk final yaitu media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi kinemaster.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agang, M. J., Tangi, H. C., & Komisia, F. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Integrasi Representasi Kimia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 38–41.
- [2] Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15(2), 156–178. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- [3] Asmawati, A., & Dalming, T. (2019). Pengembangan Media Animasi Flash Asam Basa dengan Metode Hannafin dan Peck. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 10(2), 104 – 112. <https://doi.org/10.20527/quantum.v10i2.6907>
- [4] Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- [5] Dewi, L. J. E. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Reaksi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 6(2), 71–80. <https://doi.org/10.23887/jptk.v6i2.170>
- [6] Fatya, A. I., Nurdiniah, S. H., & Sholahuddin, A. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Flash untuk Pembelajaran Reaksi Asam Basa Di Kelas XI Sekolah Menengah Atas: Uji Coba di SMAN 4 Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 67–74.
- [6] Ginting, S. M., & Hermansyah, A. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Dan Intelektual (SAVI) Berbantuan Media Komputer untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Fisika II. *Jurnal Exacta*, 10(1), 98– 105.
- [7] Kawete, M., Gumolung, D., & Aloanis, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Ikatan Kimia dengan Model ADDIE sebagai Penunjang Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Chemistry Education*, 4(1), 63–69. <https://doi.org/10.37033/ojce.v4i1.374>
- [8] Meryansumayeka, Yusuf, M., & Suganda, V. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial. *Jurnal Elemen*, 4(2), 119–130. <https://doi.org/10.29408/jel.v4i2.634>
- [9] Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- [10] Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317– 327.
- [11] Rinaldi, A. A., Daryati, & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 6(1), 1–7.

E. Pardi, Muliadi, N.A.Rahman. *“Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kinemaster Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Tidore Kepulauan Pada Materi Asam Basa”*