

## Media Audio-Visual Berbantu Aplikasi *Kinemaster* pada Kegiatan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar

Atika Dwi Evtasari

IKIP PGRI Wates  
atika.rania17@gmail.com

---

### Article History

received 17/04/2022

revised 21/04/2022

accepted 17/04/2022

---

### Abstract

*The changes in the form of learning activities from online learning to face-to-face learning (PTM) are limited to have an impact on the learning process of students. The impact is in the form of learning loss and low interest in learning science so that it has a negative effect on student learning outcomes. So we need a learning media that is able to convey science material well, namely audio-visual media. The aims of this research are (1) to discuss related to the nature of science learning and face-to-face learning is limited; (2) to discuss the urgency of audio-visual media assisted by kinemaster applications in science learning; and (3) to discuss the influence of audio-visual media assisted by the kinemaster application on student learning outcomes in elementary school science subjects. This research method uses library research. The data collection techniques through documentation. The data analysis technique in this study uses content analysis. Based on the advantages of audio-visual media and 3 journals from previous research, it can be seen that audio-visual media can have a positive effect on student learning outcomes in science subjects in elementary schools. The conclusion of this study is that audio-visual media assisted by the kinemaster application have a positive effect on student learning outcomes in science subjects in elementary schools.*

**Keywords:** media of audio-visual, kinemaster, PTM, science

### Abstrak

Perubahan bentuk kegiatan belajar dari pembelajaran dalam jaringan (daring) berubah menjadi pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas membawa dampak berupa learning loss dan minat belajar IPA yang rendah sehingga berpengaruh negatif pada hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) membahas terkait dengan hakikat pembelajaran IPA dan pembelajaran tatap muka terbatas; (2) membahas tentang urgensi media audio-visual berbantu aplikasi kinemaster dalam pembelajaran IPA; dan (3) membahas tentang pengaruh media-audio visual berbantu aplikasi kinemaster pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan library research. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis isi. Berdasarkan keunggulan-keunggulan media audio visual dan 3 jurnal hasil penelitian terdahulu maka dapat diketahui bahwa media audio visual dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media audio visual berbantu aplikasi kinemaster berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

**Kata kunci:** media audio-visual, kinemaster, PTM, IPA

---



## PENDAHULUAN

Adanya pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang terjadi selama hampir dua tahun memberi pengalaman berharga bagi pemerintah, salah satunya pada bidang pendidikan. Jika sebelum pandemi kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka maka selama pandemi dilakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ), salah satunya melalui kegiatan belajar mengajar dalam jaringan (daring). Meskipun begitu kegiatan pembelajaran melalui daring harus tetap dijalankan dengan baik agar peserta didik mengalami proses belajar bermakna (*meaningful learning*) sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Hal tersebut sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Budaya Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan selama Pandemi Covid-19 menyatakan bahwa selama proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring dilaksanakan dengan memberikan pengalaman yang bermakna tanpa terbebani untuk mencapai ketuntasan kurikulum. Namun ternyata dalam kegiatan pembelajaran daring ditemukan banyak kendala diantaranya (1) jaringan internet yang belum dinikmati semua sekolah terutama di desa; (2) biaya pembelian paket data yang mahal, meskipun pemerintah mengeluarkan peraturan dana operasional sekolah dapat dialokasikan untuk membeli paket data; dan (3) sinyal yang kurang baik [2]. Kendala-kendala tersebut tentu saja dapat berdampak pada proses belajar mengajar terutama bagi siswa.

Beberapa hal yang dikhawatirkan jika pembelajaran daring ini berlangsung lebih lama lagi adalah adanya jenuh belajar dari diri siswa, motivasi belajar yang rendah, dan munculnya *learning loss*. Sepertinya yang disampaikan oleh Zhao (Mauliyda et al., 2021) adanya kendala-kendala yang dialami oleh peserta didik dalam belajar selama daring akan menyebabkan timbulnya *learning loss*. *Learning loss* merupakan hilangnya pengetahuan dan keterampilan karena rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Terayanti ciri-ciri *learning loss* pada peserta didik yakni (1) menurunnya prestasi belajar pengetahuan, dan keterampilan peserta didik; (2) terganggunya perkembangan peserta didik; (3) adanya tekanan psikis; dan (4) perbedaan akses belajar (Budi et al., 2021).

Berbagai upaya yang telah dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, namun sepertinya usaha yang telah dilakukan belum bisa menyamai keunggulan pembelajaran tatap muka yang sudah menjadi budaya di Indonesia. Namun, kendala tersebut dapat diminimalisir dengan beberapa upaya diantaranya pendidik seyogyanya mendesain pembelajaran yang menarik, contoh menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dengan video dan penggunaan Teknologi Informasi (TI) sederhana (Asmuni, 2020). Sehingga peserta didik tidak jenuh selama pembelajaran daring. Selain itu pemerintah juga mengeluarkan kebijakan sebagai upaya dalam mengatasi kendala yang ada. Seperti terbitlah Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri yakni Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021; Nomor 384 Tahun 2021; Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021; dan Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Kebijakan tersebut mengatur penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemic Covid-19 dilakukan dengan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan/atau pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Kegiatan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dimasa pandemi juga dilakukan pada Sekolah Dasar di Kulon Progo. Pelaksanaan tatap muka ini menerapkan prinsip kehati-hatian karena berkaitan dengan kesehatan dan keselamatan warga

sekolah, sehingga protokol kesehatan wajib diterapkan secara ketat sesuai dengan aturan pelaksanaan tatap muka terbatas (Fitriansyah, 2022). Adanya peralihan bentuk kegiatan dari pandemi Covid 19 menjadi endemi menuntut guru untuk selalu siap disegala kondisi dalam mendesain kegiatan yang *meaningful learning*. Guru perlu mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam kondisi tatap muka maupun belajar mandiri di rumah. Karena seyogyanya peserta didik dapat mengalami proses belajar kapan saja dan dimana saja (Budiman, 2016). Salah satunya guru perlu mendesain pembelajaran pada materi Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA. Hal tersebut diperlukan agar kegiatan PTM terbatas dapat terlaksanakan secara menarik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik dan berdampak positif pada hasil belajar peserta didi.

Namun, berdasarkan hasil observasi ketika kegiatan pembelajaran IPA di kelas V di SD Negeri Sogan bahwa ada 7 dari 14 peserta didik yang terlihat tidak berminat belajar yang ditandai peserta didik selalu mengeluh, sedikit sukar dalam memahami pelajaran yang dipaparkan guru. Minat belajar yang rendah tersebut juga dikarenakan selama pembelajaran daring aktivitas belajar peserta didik monoton. Di SD Negeri Sogan 7 dari 14 peserta didik kelas V hasil belajar IPA belum memenuhi KKM, yaitu 75.

Sehingga hal itu berdampak pada hasil belajar IPA yang rendah. Salah satu akibat pembelajaran daring selama Covid-19 adalah tingkat minat dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPA yang begitu rendah (Dalimunthe et al., 2021). Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Sehingga dapat berdampak positif pada hasil belajar IPA. Pengembangan media sangat diperlukan pada proses pembelajaran IPA untuk menyuguhkan hal-hal yang baru agar aktivitas belajar dapat berlangsung secara optimal selama pendemi (Wardani et al., 2021).

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana hakikat pembelajaran IPA dan pembelajaran tatap muka terbatas? (2) bagaimana urgensi media audio-visual berbantu aplikasi kinemaster dalam pembelajaran IPA; dan (3) apakah media-audio visual berbantu aplikasi kinemaster mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sekolah dasar? Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) membahas terkait dengan hakikat pembelajaran IPA dan pembelajaran tatap muka terbatas; (2) membahas tentang urgensi media audio-visual berbantu aplikasi kinemaster dalam pembelajaran IPA; dan (3) membahas tentang pengaruh media-audio visual berbantu aplikasi kinemaster pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sekolah dasar.

## METODE

Metode pada penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*). *Library research* merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan metode mengumpulkan data dan informasi melalui material perpustakaan seperti buku, hasil penelitian sebelumnya yang sejenis, artikel, catatan, serta berbagai jurnal yang berhubungan dengan persoalan yang akan dipecahkan (M. Sari & Asmendri, 2021).

Langkah-langkah penelitian ini mengikuti prosedur yang disampaikan oleh Zed (Kusuma, 2018), yaitu (1) memiliki ide umum tentang topik penelitian; (2) mencari data atau informasi yang mendukung topik; (3) membartegas sasaran penelitian; (4) mencari dan menemukan bahan pustaka yang dibutuhkan serta mengelompokkan bahan

pustaka; (5) membaca dan membuat catatan penelitian; (6) mereview dan memperkaya kembali bahan pustaka; dan (7) mengelompokkan kembali bahan pustaka dan mulai menulis. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan informasi atau data dengan cara menganalisis dokumen-dokumen yang berhubungan dengan persoalan yang diteliti (Utaminingsy & Evitasari, 2021). Dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu seperti tugas akhir yang merupakan sumber data utama penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis isi. Serbaguna menyampaikan bahwa proses analisis isi meliputi memilih, membandingkan, menggabungkan, dan memilah berbagai definisi sampai diperoleh yang relevan (Salsabila et al., 2020).

Analisis isi pada penelitian ini berupa *data reduction*, *diplay data*, dan *conclusion drawing/verification* (D. I. Sari et al., 2020). Kegiatan *data reduction* (reduksi data), pada tahap ini peneliti melakukan pembatasan, penyederhanaan, pemfokusan, dan pengubahan informasi awal ke dalam catatan tertulis. Sehingga diperoleh fokus bahasan terkait Media Audio-Visual Berbantu Aplikasi *Kinemaster* pada Kegiatan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas Mata Pelajaran IPA. Tahap kedua yaitu *display data*, peneliti menampilkan informasi yang sudah terkumpul dan melakukan analisis terkait informasi yang telah dikumpulkan, menentukan keterkaitan antar hubungan. Dan tahap terakhir adalah *conclusion drawing/verification* dimana peneliti menarik kesimpulan yang berkaitan dengan hubungan-hubungan antar data berdasarkan hasil analisis sebelumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hakikat Pembelajaran IPA dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas

Pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas merupakan pembatasan jumlah peserta didik dalam satu kelas, sehingga perlu mengatur jumlah dengan sistem rotasi dan kapasitas peserta didik. PTM terbatas adalah kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan secara tatap muka antara peserta didik dengan pendidik, secara terbatas dengan protokol yang ketat (Kemdikbudristek, 2021). Arti terbatas tersebut meliputi (1) jumlah maksimal 50%; (2) aktivitas di dalam sekolah sesuai protokol kesehatan 5 M; (3) durasi jam pembelajaran ditentukan oleh satuan pendidikan; (4) materi pembelajaran yang bersifat esensial, prasyarat, karakter, dan kecakapan hidup; (5) menggunakan metode *blended learning* (campuran PJJ dan PTM); dan (6) mengikuti instruksi Mendagri Nomor 14 Tahun 2021 tentang Perpanjangan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat Berbasis Mikro dan mengoptimalkan posko penanganan *Corona Virus Disease 2019* di tingkat desa dan kelurahan untuk mengatasi pengendalian penyebaran *Corona Virus Disease 2019*. Sehingga PTM terbatas dapat dikatakan sebagai kegiatan pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara terbatas dalam hal jumlah peserta didik, materi pelajaran, durasi waktu pembelajaran, dan aktivitas belajar lainnya serta mengikuti protokol kesehatan yang ketat.

Dalam hal ini orang tua atau wali peserta didik dapat memilih PTM terbatas atau pembelajaran jarak jauh bagi anaknya. Adanya pembatasan kegiatan pembelajaran selama pandemi menuntut guru untuk dapat memastikan peserta didik yang belajar secara *daring* juga memperoleh ilmu yang sama dengan peserta didik yang belajar secara *luring*. Pembatasan tersebut tentu saja mempengaruhi kebiasaan belajar peserta didik dan kebiasaan mengajar guru. Guru harus mampu mendesain pembelajaran dengan tepat agar materi pelajaran dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Sehingga peserta didik mengalami proses belajar bermakna dan tidak mengalami *learning loss*.

Pembelajaran IPA merupakan kegiatan pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik dalam mempelajari makhluk hidup, fenomena alam, dan penyelidikan persoalan-persoalan yang terjadi di alam. Kegiatan belajar tentang IPA tidak hanya menitikberatkan pada pemahaman pengetahuan saja namun pentingnya menerapkan aktivitas belajar yang merangsang peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui kegiatan mengamati, eksperimen, dan diskusi ilmiah terkait dengan gejala alam serta memecahkan persoalan dan dapat memberi pembelajaran yang *meaningful learning* (Hidayah & Pujiastuti, 2016). Jadi kegiatan pembelajaran IPA tidak hanya tentang penguasaan ilmu pengetahuan alam saja, melainkan tentang cara menemukan, menyelidiki, dan memecahkan persoalan. Peserta didik didorong untuk aktif menemukan dan membangun pengetahuan IPA sehingga terciptalah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bermakna atau *meaningful learning* dapat terjadi jika peserta didik mampu mengaitkan informasi atau pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah mereka miliki (Najib & Elhefni, 2016). Sehingga, dalam menyampaikan materi IPA guru perlu menyesuaikan pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya.

Ruang lingkup IPA yang dipelajari di Sekolah Dasar serupa dengan ruang lingkup IPA yang dipelajari di sekolah menengah. Yang membedakan adalah tingkat kedalaman dan keluasan materi dari IPA tersebut. Ruang lingkup IPA di sekolah dasar mencakup: (1) makhluk hidup dan lingkungan hidupnya (interaksi antar makhluk hidup dan lingkungan hidupnya serta kesehatan); (2) benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya (padat, gas, dan cair); (3) energi dan perubahannya (gaya, bunyi, panas, magnetik, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana); dan (4) bumi dan alam semesta (tata surya dan benda-benda langit lainnya) (Damayanti, 2014). Namun, beberapa topik IPA tidak dapat dihadirkan secara nyata di dalam kelas dan tidak dapat diamati secara langsung oleh indera manusia atau bersifat abstrak (Evitasari & Aulia, 2022). Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih dekat dengan objek belajar IPA. Terlebih lagi aktivitas belajar peserta didik di sekolah masih dilaksanakan secara PTM terbatas sehingga penggunaan media pembelajaran dianggap lebih efektif dalam penyampaian materi IPA.

## **2. Urgensi Media Audio-Visual Berbantu Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA**

Media merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Dalam lingkup pembelajaran pemberi pesan tersebut adalah guru dan penerima pesan adalah peserta didik. Sehingga, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi/materi dari guru kepada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio-visual. Media audio-visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar. Jenis-jenis media audio-visual meliputi audio-visual murni dan audio-visual tidak murni (Wati, 2016). Media audio-visual murni merupakan media yang dapat menampilkan suara dan gambar berasal dari sumber yang sama. Sedangkan, media dan audio-visual tidak murni adalah media yang menampilkan suara dan gambar berasal dari sumber yang terpisah. Dan media yang digunakan pada penelitian ini merupakan media audio-visual murni yang berupa video berbantu aplikasi kinemaster.

Media audio-visual berbantu aplikasi kinemaster adalah media dengan unsur suara dan gambar dengan menggunakan bantuan aplikasi kinemaster. Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi untuk mengedit video berfitur komplit dan *expert* untuk perangkat iOS dan android (Khaira, 2021). Dengan menggunakan bantuan Kinemaster

akan membantu guru dalam membuat video pembelajaran yang lebih menarik dan berkualitas tinggi. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan aplikasi tersebut guru dapat menyisipkan video, audio, gambar, teks, efek, atau animasi yang menarik. Aplikasi kinemaster memfasilitasi bermacam-macam hamparan, *background*, musik, efek transisi, font tambahan, dan animasi serta memberi kesempatan untuk mengubah latar belakang (*chroma key*) agar bentuk video yang didesain lebih menarik (Amelia & Arwin, 2021). Hal tersebut tentu saja dapat membantu meningkatkan motivasi belajar IPA dan harapannya berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. Jadi kehadiran media audio visual sangat penting dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Pentingnya media audio-visual dalam kegiatan pembelajaran adalah memperjelas penyampaian materi agar tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, serta mampu mengaktifkan peserta didik (Nomleni & Manu, 2018). Tentu saja keunggulan media pembelajaran audio-visual yang mampu mengatasi keterbatasan indera akan membantu keberhasilan kegiatan pembelajaran IPA di kelas. Karena telah dipaparkan sebelumnya beberapa materi IPA bersifat abstrak dan berada di lingkungan yang jauh dari peserta didik. Sehingga dengan adanya media pembelajaran audio visual materi terasa lebih konkrit dan mampu mendekatkan objek belajar IPA.

Alasan lain media audio-visual sangat penting diterapkan di sekolah dasar adalah karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang masih operasional konkrit. Maksud dari operasional konkrit bahwa anak-anak usia sekolah dasar (7 hingga 12 tahun) masuk pada tahapan yang cukup matang dalam menggunakan pemikiran logis tetapi hanya pada benda nyata yang mampu diamati oleh indera mereka. Jadi materi-materi IPA yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik (abstrak) akan mudah dipahami jika disajikan dengan menggunakan media audio visual. Media audio-visual sebagai media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menyampaikan pesan/informasi yang abstrak dan menampilkan sesuatu yang tersembunyi (Arsyad & Sulfemi, 2018). Video yang merupakan media audio visual mempunyai banyak keunggulan, beberapa diantaranya adalah (1) menampilkan objek belajar secara konkrit atau materi pelajaran secara realistik, sangat tepat untuk menambah pengalaman belajar peserta didik; (2) mempunyai daya Tarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (3) sangat tepat untuk mencapai tujuan belajar psikomotor; (4) mampu menekan rasa bosan peserta didik; dan (5) meningkatkan kemampuan mengingat atau retensi terkait materi yang dipelajari (Wicaksana et al., 2017). Banyaknya keunggulan yang dimiliki oleh media audio visual diharapkan mampu mendukung kegiatan belajar secara PTM terbatas dan mampu berdampak positif pada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

### **3. Media Audio-Visual Berbantu Aplikasi Kinemaster dalam Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA**

Adanya kegiatan PTM terbatas yang diterapkan di sekolah terutama di Kulon Progo menimbulkan banyak persoalan dalam proses pembelajaran. Beberapa diantaranya adalah peserta didik yang terlihat tidak berminat belajar ditandai peserta didik selalu mengeluh, sedikit sukar dalam memahami pelajaran yang dipaparkan guru. Minat belajar yang rendah tersebut juga karena selama pembelajaran daring aktivitas belajar peserta didik monoton. Selain itu, penerapan pembelajaran daring yang dilaksanakan kurang lebih selama 2 tahun juga diperkirakan sebagai faktor yang juga menyebabkan minat belajar IPA rendah. Adanya minat belajar yang rendah tersebut berpengaruh pada hasil belajar IPA yang rendah pula. Di SD Negeri Sogan 7 dari 14 peserta didik kelas V hasil belajar IPA belum memenuhi KKM, yaitu 75. Oleh karena itu,

diharapkan penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran IPA mampu mengatasi persoalan-persoalan tersebut.

Penerapan media audio visual mampu menjadikan peserta didik lebih memahami dan menyimak sesuatu yang mereka lihat serta dapat menghubungkan dengan peristiwa yang bersifat nyata, sehingga dapat memberi pengaruh pada hasil belajar peserta didik (Erviani & Syahrir, 2016). Hal tersebut dikarenakan adanya rasa senang dan daya tarik dalam diri peserta didik untuk mempelajari IPA ketika materi tersebut disajikan dalam bentuk video yang menarik. Artinya bahwa daya tarik yang dimiliki oleh peserta didik akan memacu perasaan senang dan keinginan mereka untuk mempelajari sesuatu (Dewi, 2020). Termasuk dalam mempelajari IPA meskipun aktivitas belajarnya dilakukan secara PTM terbatas. Dan berdasarkan keunggulan atau kelebihan yang telah dipaparkan sebelumnya sangat jelas bahwa media audio visual mampu memberi pengaruh positif kepada hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Angreiny et al., 2020) bahwa ada pengaruh positif penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA kelas V di Sekolah Dasar. Media audio visual mempermudah seseorang dalam menyampaikan dan menerima suatu pesan atau materi serta mampu meminimalisir adanya misskonsep. Senada dengan hasil penelitian terdahulu yang menyampaikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan penerapan media audio visual terhadap hasil belajar IPA kelas IV di Sekolah Dasar (Windasari & Syofyan, n.d.). Dan penelitian berikut juga menyatakan penggunaan media audio visual berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar (Almainah, Ulva & Hader, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu dan pemaparan sebelumnya terkait dengan keunggulan media audio visual berbantu aplikasi kinemaster maka dapat diketahui bahwa media audio visual tersebut dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa (1) pembelajaran tatap muka terbatas dapat dikatakan sebagai kegiatan pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara terbatas dalam hal jumlah peserta didik, materi pelajaran, durasi waktu pembelajaran, dan aktivitas belajar lainnya serta mengikuti protokol kesehatan yang ketat. Sedangkan pembelajaran IPA merupakan kegiatan pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik dalam mempelajari makhluk hidup, fenomena alam, dan menyelidiki persoalan-persoalan yang terjadi di alam; (2) media audio visual sangat penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran IPA. Hal tersebut dikarenakan urgensi media tersebut mampu memperjelas penyampaian materi agar tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, mengaktifkan peserta didik, dan mempunyai peranan penting dalam menyampaikan pesan/informasi yang abstrak; dan (3) media audio visual berbantu aplikasi kinemaster berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka diharapkan media audio visual berbantu aplikasi kinemaster dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin guna membantu kegiatan pembelajaran IPA sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Almainah, Ulva, R., & Hader, A. E. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN 06 Sitiung Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak. *INNOVATIVE*, 1(2), 55–60.
- 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), 88–97.
- Angreiny, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul*, 4(1), 42–49.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41–46.
- Asmuni, A. (2020). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dan solusi pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.
- Budi, S., Utami, I. S., Jannah, R. N., Wulandari, N. L., Ani, N. A., & Saputri, W. (2021). Deteksi Potensi Learning Loss pada Siswa Berkebutuhan Khusus Selama Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Inklusif. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3607–3613.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar terhadap Mata Pelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–12.
- Damayanti, I. (2014). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–12.
- Dewi, A. A. I. K. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 449–459.
- Erviani, I., & Syahrir, D. C. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Peristiwa Alam Beserta Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Cigugur Kuningan. *Jurnal Lensa Pendas*, 1(1), 62–68.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1–9.
- Fitriansyah, F. (2022). DINAMIKA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS DI KALANGAN MAHASISWA. *Prima Magistra*, 3(1), 123–130.
- Hidayah, R., & Pujiastuti, P. (2016). Pengaruh PBL terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif IPA pada siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 186–197.
- Kemdikbudristek. (2021). *Kebijakan PTM Terbatas Menyambut Tahun Ajaran Baru 2021/2022*.

- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)*, 39–44.
- Kusuma, R. (2018). *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Neuro Linguistic Programming (NLP)*. State University of Surabaya.
- Maulida, M. A., Erfan, M., & Hidayati, V. R. (2021). Analisis Situasi Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di SDN Senurus: Kemungkinan Terjadinya Learning Loss. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 328–336.
- Najib, D. A., & Elhefni. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19–28.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230.
- Salsabila, U. H., Sofia, Maulida, Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). URGENSI PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.422>
- Sari, D. I., Rejekiingsih, T., & Muchtarom, M. (2020). *The Concept of Human Literacy as Civics Education Strategy to Reinforce Students ' Character in the Era of Disruption*. 397(Icliqe 2019), 1132–1141.
- Sari, M., & Asmendri. (2021). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Utamingtyas, S., & Evtasari, A. . (2021). Penggunaan Model Inquiry Learning dan Pengaruhnya terhadap Scientific Attitude Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi*, 13(2), 143–154.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230–239.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wicaksana, I. M. N., Darsana, I. W., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbantuan Media Audio Visual Dan Motivasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>