

## TESIS

# **PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *KINE MASTER* BERBASIS ONLINE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN DI KOTA PEKANBARU**



OLEH

**SRI BULAN NASUTION  
NIM 22011021943**

**JURUSAN MAGISTER PGMI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**1444 H./2023 M.**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## TESIS

# **PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *KINE MASTER* BERBASIS ONLINE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN DI KOTA PEKANBARU**

Tesis

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.)**



OLEH

**SRI BULAN NASUTION  
NIM 22011021943**

**JURUSAN MAGISTER PGMI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**1444 H./2023 M.**



**PENGESAHAN**


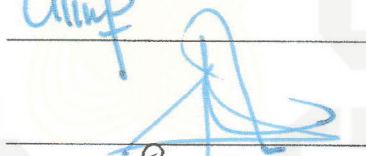
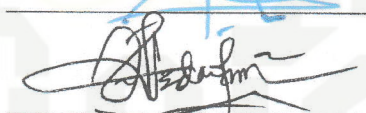
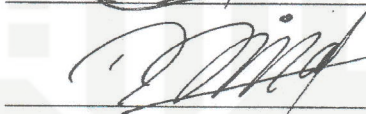
Tesis dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA *EDUKASI KINEMASTER* BERBASIS ONLINE  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN  
BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
MIN DIKOTA PEKANBARU**

Ditulis oleh:

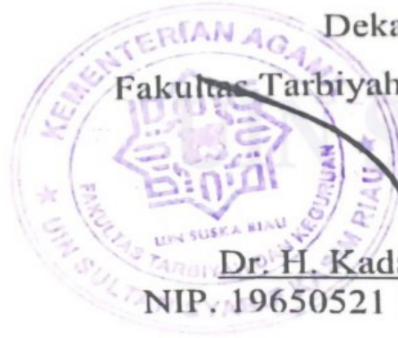
**SRI BULAN NASUTION  
NIM. 22011021943**

Telah diuji pada hari Senin tanggal 17 Juli 2023 dan disetujui oleh:

- |                                 |               |  |
|---------------------------------|---------------|--|
| Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons | (Penguji I)   |  |
| Dr.Hj.Alfiah, M.Ag.             | (Penguji II)  |  |
| Dr.Hj.Zulhidah, M.Pd            | (Penguji III) |  |
| Dr. Hj.Nurhasnawati, M.Pd.      | (Penguji IV)  |  |

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. H. Kadar M. Ag**

**NIP. 19650521 199402 1 001**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber dan menyebutkan sumber.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Tesis dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI KINEMASTER BERBASIS ONLINE  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN  
BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN  
DI KOTA PEKANBARU**

Ditulis oleh:

SRI BULAN NASUTION

NIM. 22011021943

Telah diuji pada hari Rabu tanggal 05 Juli 2023 dan disetujui oleh:

Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons. (Penguji I)

Dr. Hj. Alfiah, M.Ag. (Penguji II)

Dr. Hj. Zulhidah, M.Pd. (Penguji III)

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd. (Penguji IV)

Ketua Program Studi Magister  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
NIP. 196802061993032001



## LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Tesis dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *KINE MASTER* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK KELAS III MIN  
DI KOTA PEKANBARU**

Disusun oleh  
**SRI BULAN NASUTION (22011021943)**

Telah diseminarkan dan disetujui oleh:

Dr. Aramuddin, M.Pd)

(Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.)

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.,Kons.)

Mengetahui

**Ketua Program Studi Magister PGMI  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**

**Dr.Hj.Nurhasnawati, M.Pd.**  
NIP 196802061993032001



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSETUJUAN**

Tesis dengan Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO EDUKASI KINE MASTER UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA  
SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN**

DI KOTA PEKANBARU

Ditulis oleh:

**SRI BULAN NASUTION****NIM. 22011021943**

Disetujui dan disahkan untuk diuji dalam sidang seminar hasil

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd (Pembimbing I)

Tanggal:

Dr. Rian Vebrianto, M.Ed (Pembimbing II)

Tanggal: 19 Juni 2023

Mengetahui

**Ketua Program Studi Magister  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**

Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
NIP. 196802061993032001

## LEMBAR PENGESAHAN


Proposal Tesis dengan Judul:

### **PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI KINEMASTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIN KOTA PEKANBARU**

Diusulkan Oleh  
**SRI BULAN NASUTION (22011021943)**


Disetujui dan Disahkan Untuk Diseminarkan:

Pembimbing Akademik



Dr. Rian Vebriyanto, M.Ed

Mengetahui  
Ketua Program Studi Magister PGMI  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd  
NIP. 196802061993032001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran surat:

Nomor : nomor 25/2023

Tanggal : 18 Juni 2023

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sri Bulan Nasution  
NIM : 22011021943  
Tempat/Tgl. Lahir : Pematang Siantar, 07 September 1986  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : PGMI S2

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI *KINE MASTER* BERBASIS ONLINE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN DI KOTA PEKANBARU**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Tesis dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Tesis saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Tesis saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 18 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan,Sri Bulan Nasution  
NIM. 22011021943

UIN SUSKA RIAU



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SRI BULAN NASUTION  
Nomor Induk Mahasiswa : 22011021943  
Program Studi : Magister PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan, UIN SUSKA Riau

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Pekanbaru, 14 Juli 2023



SRI BULAN NASUTION  
22011021943

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin

Sujud syukur hamba hanya kepada-Mu Ya Allah yang melimpahkan karunia ini. Yang telah memberikan nikmat iman, dan nikmat islam kepada hamba semoga ini akan menjadikarunia terindah yang penuh Ridho-Mu . Dalam hidup hamba dan keluarga yang hamba cintai Hidup dan matikan hamba dijalan-Mu ya Rabb walau tak jarang kerikil perjalanan menyandang setiap langkah hidupku, mengantarkanku pada takdir-Mu dan membuatku sadar bahwa sesuatu itu akan indah pada waktunya

Ku persembahkan karya kecil ini untuk mereka yang tak pernah lupa mendo'akan ananda, membimbing, memberikan kasih sayang, memberi inspirasi, memberi motivasi demi kesuksesan ananda.

Ayah dan Ibu tersayang yang selalu ada saat suka maupun duka. Untuk ayahanda (Muhammad Syahril Nasution) dan Ibunda (Mariani), serta keluarga besar ananda tercinta yang amat berharga. Semoga Allah mengumpulkan kita kembali di syurgaNya Allah, Amin Ya Rabb.

Para guru-guru ananda yang senantiasa mengajari ananda untuk menjadi lebih baik,terimakasih atas semua pengorbanan dan jasa-jasamu

Untuk sahabat, terima kasih telah menemani hari-hari ananda. Semoga persahabatan ini selalu terjalin sampai akhir nanti, Aamiin.

Jazakumullah khairan katsiran.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Alhamdulillahrabbi'l'amin, Puji Syukur senantiasa penulis ucapkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Edukasi KineMaster Berbasis Online untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN Kota Pekanbaru”**. Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Tesis ini dapat diselesaikan berkat ridho Allah SWT dan terimakasih buat kedua orang tua Ayahanda M.Syahril Nasution dan Ibunda Mariani dan keluarga besar. Terimakasih orang-orang tercinta yang berdoa untuk ananda menjadi orang yang berguna dan mewujudkan cita-cita. Terima kasih cinta dan kasih sayang untuk ananda saat menyelesaikan tesis Bantuan moril dan nonmoril keluarga penulis, serta bimbingan dari berbagai pihak baik moral maupun material. Selain itu, pada dalam kesempatan inipenulis ingin menyampaikan dengan penuh hormat

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag.
  2. Wakil Rektor I Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Wakil Rektor II Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.
  3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., Wakil Dekan I Bapak Dr. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Ibu Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd., Wakil Dekan III Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons.
  4. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Ibu Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd., dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag.
  5. Penasehat Akademis Ibu Dr. Rian Vebrianto, M.Ed., yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam masa perkuliahan.
  6. Pembimbing I dan II Dr. Nurhasnawati, M.Pd dan Bapak Dr. Rian Vebrianto, M.Ed, yang telah memberikan bimbingan, bantuan, arahan dengan penuh kesabaran serta memberikan masukan yang membangun kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
- Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

8. Kepala Sekolah dan Majelis Guru MIN1 Pekanbaru, MIN2 Pekanbaru dan MIN3 Pekanbaru yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Keluarga di Pematang Siantar
10. Semua pihak yang membantu terselesaikan tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut diatas penulis mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin.. Tidak ada gading yang tidak retak dan tidak ada manusia yang sempurna, selaku manusia biasa penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tesis ini. Dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan kemudian hari. Mudah-mudahan tesis ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

*Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Pekanbaru, 03 Juni 2023

Penulis,

SRI BULAN NASUTION  
22011021943



## ABSTRAK

**Sri Bulan Nasution, (2022): Pengembangan Media Edukasi *Kine Master* Berbasis Online untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN di Kota Pekanbaru**

Pengembangan media edukasi KineMaster berbasis online ini didasarkan pada kenyataan bahwa keterampilan menyimak dan berbicara siswa masih kurang. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran terutama pada pelajaran tematik. Materi tematik yang diajarkan akan diambil dari beberapa subtema yang akan dijadikan satu dan diajarkan dengan tampilan yang berbeda melalui online (youtube.com). Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dengan mudah.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan pengembangan media video pembelajaran (2) Mendeskripsikan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis video, dan (3) Mendeskripsikan efektifitas penggunaan media video pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D) dengan model yang dikembangkan oleh ADDIE. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, test, dan observasi. Data yang dihasilkan dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini yaitu, (1) proses pengembangan produk yang sudah dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini didapat melalui beberapa proses yaitu pembuatan produk, validasi produk, revisi, dan uji coba lapangan, (2) tingkat kevalidan produk yang dikembangkan sebesar 95% dengan demikian media video pembelajaran termasuk kategori yang sangat valid, (3) tingkat keterampilan berbicara terbukti dari siswa yang antusias untuk menyampaikan isi materi di depan kelas dan keterampilan menyimak terbukti dari hasil pre-test yang semula mendapatkan hasil nilai rata-rata siswa di MIN1 Pekanbaru mengalami kenaikan dari 70,50 menjadi 87,83 dengan selisih sebesar 17,33. Nilai rata-rata siswa di MIN2 Pekanbaru juga mengalami kenaikan yaitu dari 720,50 menjadi 84,00 dengan selisih sebesar 13,50. Sedangkan di MIN3 Pekanbaru juga terjadi kenaikan nilai rata-rata dari 70,19 menjadi 85,00 dengan selisih 14,81.

**Kata Kunci:** *Research and Development*, Keterampilan Menyimak, dan Berbicara, Video Edukasi KineMaster Berbasis Online

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Sri Bulan Nasution, (2023): Development of Online-Based Kine Master Educational Media to Improve Listening and Speaking Skills of Class III MIN Students in Pekanbaru City**

The development of online-based KineMaster educational media is based on the fact that students' listening and speaking skills are still lacking. This is due to the limitations of learning media in delivering subject matter, especially in thematic lessons. The thematic material taught will be taken from several sub-themes which will be put together and taught in a different way online (youtube.com). With the development of learning video media, it is hoped that it can help students learn easily.

The purposes of this research and development are to: (1) Describe the development of learning video media (2) Describe the level of validity of video-based learning media, and (3) Describe the effectiveness of using video learning media. The research method used by researchers is Research and Development (R&D) with a model developed by ADDIE. Data collection techniques in this study used questionnaires, tests, and observations. The resulting data were analyzed quantitatively and descriptively qualitatively.

The results of this study are, (1) the product development process that has resulted from this research and development is obtained through several processes, namely product manufacturing, product validation, revision, and field trials, (2) the validity level of the product being developed is 95% thus learning video media is included in a very valid category, (3) the level of speaking skills is evident from students who are enthusiastic about conveying the contents of the material in front of the class and listening skills are evident from the results of the pre-test which originally obtained the average score of students at MIN1 Pekanbaru which has increased from 70.50 to 87.83 with a difference of 17.33. The average score of students at MIN2 Pekanbaru also increased from 720.50 to 84.00 with a difference of 13.50. Meanwhile, at MIN3 Pekanbaru there was also an increase in the average value from 70.19 to 85.00 with a difference of 14.81.

**Keywords:** *Research and Development*, Listening and Speaking Skills, Online-Based KineMaster Educational Videos



## ملخص

سري بولان ناسوتيون ، (2023): تطوير وسائط قين مستر التعليمية عبر الإنترنت لتحسين مهارات الاستماع والتحدث لطلاب الفئة مدرسة الابتدائية الحكومية 3 في مدينة بيكانبارو

يعتمد تطوير وسائط KineMaster التعليمية عبر الإنترنت على حقيقة أن مهارات الاستماع والتحدث لدى الطلاب لا تزال غير متوفرة. هذا يرجع إلى محدودية وسائل الإعلام التعليمية في تقديم الموضوع ، وخاصة في الدروس المواضيعية. سيتم أخذ المواد الموضوعية التي يتم تدريسها من عدة مواضيع فرعية سيتم تجميعها معًا وتدريسها بطريقة مختلفة عبر الإنترنت (يوتب). مع تطور وسائط الفيديو التعليمية ، من المأمول أن تساعد الطلاب على التعلم بسهولة.

الغرض من هذا البحث والتطوير هو: (1) وصف تطور وسائط الفيديو التعليمية (2) وصف مستوى صلاحية وسائط التعلم القائمة على الفيديو ، و (3) وصف فعالية استخدام وسائط التعلم بالفيديو. طريقة البحث التي يستخدمها الباحثون هي البحث والتطوير (ر ء د) بنموذج تم تطويره بواسطة ادديء. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبانات والاختبارات والملاحظات. تم تحليل البيانات الناتجة كميًا ووصفيًا نوعيًا.

نتائج هذه الدراسة هي ، (1) عملية تطوير المنتج التي نتجت عن هذا البحث والتطوير يتم الحصول عليها من خلال عدة عمليات ، وهي تصنيع المنتج ، والتحقق من صحة المنتج ، والمراجعة ، والتجارب الميدانية ، (2) مستوى صلاحية المنتج يتم تطويره بنسبة 95 ٪ ، وبالتالي يتم تضمين تعلم وسائط الفيديو في فئة صالحة للغاية ، (3) مستوى مهارات التحدث واضح من الطلاب المتحمسين لنقل محتويات المادة أمام الفصل ومهارات الاستماع واضحة من نتائج الاختبار التمهيدي التي حصلت في الأصل على متوسط درجات الطلاب في مدرسة الابتدائية الحكومية

1 بيكانبارو والتي زادت من 70.50 إلى 87.83 بفارق 17.33. كما زاد متوسط درجات الطلاب في مدرسة الابتدائية الحكومية 2 بيكانبارو من 720.50 إلى 84.00 بفارق 13.50. وفي الوقت نفسه ، في مدرسة الابتدائية الحكومية 3 بيكانبارو ، كانت هناك أيضًا زيادة في متوسط القيمة من 70.19 إلى 85.00 بفارق 14.81.

الكلمات الدالة: البحث والتطوير، مهارات الاستماع والتحدث ، مقاطع فيديو قين مستر التعليمية عبر الإنترنت

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	ii
PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Pengembangan .....	11
F. Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan.....	11
G. Manfaat Pengembangan .....	12
H. Asumsi Pengembangan .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Teori.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Video Edukasi <i>Kine Master</i> .....	28
3. Keterampilan Menyimak dan Berbicara .....	37
4. Keterampilan Menyimak.....	44
5. Media Pembelajaran Edukasi <i>Kine Master</i> Berbasis Online .....	61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Video Edukasi Kine Master .....	64
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	66
C. Kerangka Berpikir .....	89
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>90</b>
A. Model Pengembangan .....	90
B. Prosedur Pengembangan Penelitian .....	91
C. Desain Uji Coba Produk.....	93
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	94
1. Teknik Pengumpulan Data .....	94
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	95
E. Teknik Analisis Data .....	100
1. Analisis Data Hasil Validasi Produk.....	100
2. Analisis Kepraktisan Media .....	101
3. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran .....	102
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>103</b>
A. Proses Pengembangan Produk Awal.....	103
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	103
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	106
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	107
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	112
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	113
B. Hasil Uji Coba Produk .....	113
1. Analisis Validasi Media Pembelajaran .....	113
2. Analisis Validasi Soal <i>Post-test</i> .....	126
3. Analisis Kepraktisan Media Video Edukasi <i>Kine Master</i> .....	127
4. Analisis Uji Coba Kelompok .....	130
5. Analisis Keefektivan Media Video Edukasi <i>Kine Master</i> .....	133



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Revisi Produk .....	139
1. Revisi dari Ahli Media .....	139
2. Revisi dari Ahli Materi.....	141
3. Revisi dari Ahli Bahasa.....	142
4. Revisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	143
D. Kajian Produk Akhir .....	144
1. Kajian Produk .....	144
E. Keterbatasan Penelitian .....	149
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>150</b>
A. Simpulan tentang Produk .....	150
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	151
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	151
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>152</b>
<b>Tes Keterampilan Menyimak.....</b>	<b>187</b>
A. Lambang Negara .....	188
B. Pedoman Menjawab Soal .....	189
<b>Pedoman Penilaian Keterampilan Menyimak .....</b>	<b>191</b>
<b>Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara.....</b>	<b>192</b>
<b>Pedoman Dokumentasi.....</b>	<b>193</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>271</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III MIN 1, MIN 2, dan MIN 3.....	7
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media.....	96
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Materi .....	97
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Guru.....	98
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	99
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Uji Validitas .....	100
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	101
Tabel 4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	104
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	114
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Setiap Aspek.....	115
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	117
Tabel 4.5 Hasil Validasi Bahasa Setiap Aspek .....	119
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media.....	122
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Validasi Media Setiap Aspek.....	124
Tabel 4.8 Hasil Validasi Soal <i>Post-Test</i> .....	126
Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan oleh Guru Setiap Aspek.....	127
Tabel 4.10 Hasil Kepraktisan Media Setiap Aspek .....	129
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Perorangan .....	131
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	132
Tabel 4.13 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa MIN 1 Pekanbaru .....	133
Tabel 4.14 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa MIN 2 Pekanbaru .....	134
Tabel 4.15 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa MIN 3 Pekanbaru .....	135
Tabel 4.16 Perbedaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	136
Tabel 4.17 Perbandingan Selisih Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	136
Tabel 4.18 Tabel Signifikansi Nilai MIN 1 Pekanbaru .....	138
Tabel 4.19 Tabel Signifikansi Nilai MIN 2 Pekanbaru .....	138
Tabel 4.20 Tabel Signifikansi Nilai MIN3 Pekanbaru .....	138

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Kine Master</i> .....	30
Gambar 2.2 Beranda <i>Aplikasi Kine Master</i> .....	30
Gambar 2.3 Antar Muka <i>Aplikasi Kine Master</i> .....	31
Gambar 2.4 <i>Project Assistant Aplikasi Kine Master</i> .....	31
Gambar 2.5 <i>Tema Aplikasi Kine Master</i> .....	32
Gambar 2.6 <i>Font Aplikasi Kine Master</i> .....	33
Gambar 2.7 <i>Media Aplikasi Kine Master</i> .....	33
Gambar 2.8 <i>Dukungan Musik Aplikasi Kine Master</i> .....	34
Gambar 2.9 <i>Tool Editing Aplikasi Kine Master</i> .....	34
Gambar 2.10 <i>Aplikasi Kine Master Bebas Water Mark</i> .....	35
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Video Edukasi <i>Kine Master</i> .....	89
Gambar 4.1 Gambar 4.1 <i>Aplikasi Kine Master Setelah Dibuka</i> .....	107
Gambar 4.2 Tampilan Setelah Menentukan Rasio dan Perangkat .....	107
Gambar 4.3 Memasukkan <i>Background</i> .....	108
Gambar 4.4 Menambahkan <i>video/gambar</i> .....	108
Gambar 4.5 Menambah <i>suara</i> .....	109
Gambar 4.6 Memasukkan <i>Text</i> .....	109
Gambar 4.7 Menambah Gambar , <i>video,suara dan efek lainnya</i> .....	110
Gambar 4.8 Mengekspor Produk Video Edukasi.....	110
Gambar 4.9 Proses Mengekspor Proyek Hingga Produk Video Selesai.....	111
Gambar 4.10 Hasil Validasi Materi Masing-Masing Validator .....	115
Gambar 4.11 Hasil Validasi Materi untuk Setiap Aspek .....	116
Gambar 4.12 Hasil Validasi Bahasa Masing-Masing Validator .....	118
Gambar 4.13 Hasil Validasi Materi untuk Setiap Aspek .....	121
Gambar 4.14 Hasil Validasi Masing-Masing Validator.....	123
Gambar 4.15 Hasil Validasi Media Setiap Aspek.....	125
Gambar 4.16 Hasil Validasi Masing-Masing Validator.....	128
Gambar 4.17 Hasil Kepraktisan oleh Guru untuk Setiap Aspek.....	130



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.18 Peningkatan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> di Tiga Sekolah .....	137
Gambar 4.19. Tampilan Gambar Sebelum Revisi .....	139
Gambar 4. 20 Tampilan Dalil Setelah Revisi.....	140
Gambar 4.21 Tampilan Kompetensi Sebelum Revisi .....	140
Gambar 4.22 Tampilan Kompetensi Setelah Revisi .....	141
Gambar 4.23 Soal Tes Menyimak Sebelum Revisi .....	141
Gambar 4.24 Soal Tes Menyimak Sesudah Revisi .....	142
Gambar 4.25 Penggunaan kata yang berlebihan Sebelum Revisi.....	142
Gambar 4.26 Penggunaan kata Sesudah Revisi .....	143
Gambar 4.27 Soal Keterampilan Berbicara Sebelum Revisi .....	143
Gambar 4.28 Soal Keterampilan Berbicara Setelah Revisi .....	144
Gambar 4.29 Halaman Pembuka .....	144
Gambar 4.30 Halaman Utama.....	145
Gambar 4.31 Halaman Awal Kompetensi .....	145
Gambar 4.32 Halaman Isi Kompetensi .....	146
Gambar 4.33 Halaman Awal Materi .....	146
Gambar 4.34 Halaman Isi Materi.....	147
Gambar 4.35 Halaman Penugasan .....	147
Gambar 4.36 Halaman Penutup .....	148
Gambar 4.37 Halaman Pengembang.....	148

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Model ADDIE .....	91
-----------------------------	----



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pra Penelitian (Pedoman Wawancara Untuk Guru ) .....	160
Lampiran 2 Instrumen Pra Penelitian (Pedoman Wawancara Untuk Siswa) .....	161
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Pra Penelitian .....	162
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Pra Penelitian Oleh Siswa .....	164
Lampiran 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli .....	165
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan .....	167
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....	168
Lampiran 8 Lembar Validasi Media Pembelajaran .....	169
Lampiran 9 Lembar Validasi Silabus .....	176
Lampiran 10 Lembar Validasi RPP .....	178
Lampiran 11 Lembar Validasi Soal <i>Posttest</i> .....	180
Lampiran 12 Lembar Angket Kepraktisan .....	182
Lampiran 13 Lembar Angket Repon Siswa .....	184
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	186
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli .....	194
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Silabus .....	202
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi RPP .....	203
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Soal .....	204
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Penilaian Praktikalitas .....	206
Lampiran 20 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	207
Lampiran 21 Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	208
Lampiran 22 Rangkuman Hasil Tes Kemampuan Menyimak dan Berbicara .....	209
Lampiran 23 Silabus .....	215
Lampiran 24 RPP .....	221

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses dalam membantu manusia untuk mengembangkan kualitas dirinya, sehingga mampu menghadapi segala permasalahan dan perubahan yang sedang dihadapi. Pendidikan adalah suatu kebutuhan guna memenuhi kebutuhan rohani yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia agar manusia menjadi lebih dekat dengan Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan suatu pendidikan adalah guna mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, dan berilmu. Pendidikan bertujuan agar peserta didik menjadi manusia yang cakap, kreatif, dan mandiri.<sup>1</sup>

Dalam proses pendidikan yang diberikan tentunya tidak terlepas dari pendidik dan peserta didik keduanya saling keterkaitan. Pendidik memberikan pembelajaran peserta didik memperhatikan. Maka dalam memperhatikan pembelajaran, mendengar dan menyimak sarana untuk memahami apa yang telah disampaikan. Perintah mendengar dan menyimak termaktub didalam Al-Qur'an dan Hadist Nabi SAW.

Firman Allah SWT dalam surah al-'araf ayat 204 yang berbunyi :

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya: “Dan apabila dibacakan Al-Qur'an, maka dengarkanlah dan diamlah, agar kamu mendapat rahmat”. (QS. Al-A'raf: 204).<sup>2</sup>

Hadist Nabi Shalallahu'alaihi wasallam yang berisi motivasi mendengar atau menyimak bacaan Al-Qur'an. Seperti kisah beliau bersama sahabat Ibnu Mas'ud Radhiyallahu'anhu yang tertulis di Shahih Bukhari dan Shahih Muslim.

Mustofa Rembangy, *Pendidikan Transformatif: Pergaulan Kritis Merumuskan Pendidikan di Tengah Pusara Arus Globalisasi*, (Yogyakarta:Teras, 2010), hlm. 131-132.

Al-qur'anulkarim (Al-A'raf: 204 Hlm. 175)

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari Ibnu Mas'ud *radhiyallahu 'anhu*, ia berkata,

قَالَ لِي النَّبِيُّ - ﷺ - « أَفْرَأُ عَلَيَّ » . قُلْتُ أَفْرَأُ عَلَيَّكَ وَ عَلَيَّكَ أَنْزَلَ قَالَ « فَإِنِّي أَحِبُّ أَنْ أَسْمَعَهُ مِنْ غَيْرِي » . فَقَرَأْتُ عَلَيْهِ سُورَةَ النَّبَاِ حَتَّى بَلَغْتُ

( فَكَيْفَ إِذَا جِئْنَا مِنْ كُلِّ أُمَّةٍ بِشَهِيدٍ وَجِئْنَا بِكَ عَلَى هَؤُلَاءِ شَهِيدًا )

قَالَ « أَمْسِكْ » . فَإِذَا عَيْنَاهُ تَدْرِفَانِ (متفق عليه)

Artinya; “Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* berkata kepadaku,

“*Bacalah Al Qur'an untukku.*”

Maka aku menjawab, “Wahai Rasulullah, bagaimana aku membacakan Al Qur'an untukmu, bukankah Al Qur'an diturunkan kepadamu?”

Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda, “Aku suka mendengarnya dari selainku.”

Lalu aku membacakan untuknya surat An Nisaa' hingga sampai pada ayat (yang artinya), “*Maka bagaimanakah (halnya orang kafir nanti), apabila Kami mendatangkan seseorang saksi (rasul) dari tiap-tiap umat dan Kami mendatangkan kamu (Muhammad) sebagai saksi atas mereka itu (sebagai umatmu)*” (QS. An Nisa': 41).

Beliau berkata, “*Cukup.*”

Maka aku menoleh kepada beliau, ternyata kedua mata beliau dalam keadaan bercucur air mata.”<sup>3</sup>

Nabi *shalallahu 'alaihi wasallam* meminta Abdullah bin Mas'ud membacakan Al-Qur'an. Kemudian beliau menyimak. Imam Nawawi *rahimahullah* berupaya memetik beberapa hikmah dari kisah Rasulullah *shalallahu 'alaihi wa sallam* bersama Abdullah bin Mas'ud di atas,

وَفِي حَدِيثِ ابْنِ مَسْعُودٍ هَذَا فَوَائِدٌ مِنْهَا اسْتِحْبَابُ اسْتِمَاعِ الْقِرَاءَةِ وَالْإِصْغَاءِ إِلَيْهَا، وَالْبُكَاءُ عِنْدَ تَدْبِيرِهَا، وَاسْتِحْبَابُ طَلْبِ الْقِرَاءَةِ مِنْ غَيْرِهِ لِيَسْتَمِعَ لَهُ، وَهُوَ أَنْبَغُ فِي النَّفْهِمِ وَالتَّدْبِيرِ مِنْ قِرَاءَتِهِ بِنَفْسِهِ.<sup>4</sup>

HR. Bukhari no. 4582 dan Muslim no. 800

Hadist Nabi *Shalallahu 'alaihi wasallam* yang berisi motivasi mendengar atau menyimak bacaan Al-Qur'an. Seperti kisah beliau bersama sahabat Ibnu Mas'ud *Radhiyallahu 'anhu* yang tertulis di Shahih Bukhari dan Shahih Muslim

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Artinya:

Ada beberapa faidah dari hadis Abdullah bin Mas'ud tersebut, yaitu anjuran: Menyimak bacaan Al-Qur'an dan mengerahkan konsentrasi saat menyimaknya. Menangis ketika mentadabburi ayat-ayat Al-Qur'an. Meminta dibacakan Al-Qur'an untuk menyimaknya. Cara seperti ini lebih memudahkan seorang dalam memahami dan mentadabburi ayat-ayat Al-Qur'an daripada membaca sendiri.<sup>5</sup>

Pada jenjang Sekolah Dasar ini digunakan sebagai pusat pembudayaan baca tulis. Sekolah juga harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan sebuah keterampilan dasar yang memadai, diantaranya adalah kemampuan proses strategis atau disebut juga dengan keterampilan berbahasa.<sup>6</sup> Dengan dimilikinya kemampuan berbahasa dalam diri anak diharapkan menjadi bekal sehingga dapat membentuk anak menjadi makhluk sosial yang baik, mampu memahami dan berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat yang baik untuk masa kini maupun di masa mendatang.

Keterampilan berbahasa Indonesia tidak hanya meliputi satu aspek keterampilan melainkan terdapat empat aspek, yakni aspek kemampuan dalam menulis, kemampuan dalam membaca, kemampuan dalam mendengarkan dan kemampuan dalam berbicaranya.<sup>7</sup>

Menurut Chomsky menggambarkan perkembangan bahasa anak itu melalui tahap-tahap yang akhirnya sampai pada tahap sempurna. Keadaan awal bahasa anak pada umumnya berisi penyederhanaan turunan orang dewasa, yang dapat berupa penyingkatan maupun penyesuaian fonologis sesuai dengan perkembangan kemampuan artikulatorisnya.<sup>8</sup> Tharigan mengatakan ada beberapa keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat aspek

Al-Minhaj Syarah Shahih Muslim. Dikutip dari [islamweb.net](http://islamweb.net)  
 Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 1-2  
 Lamuddin Finoza, *Komposisi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Diksi Insan Mulia, 2007), hlm. 4  
 Julrissani. (2020). "karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga: Yogyakarta



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yaitu: a. Keterampilan menyimak (*listening skills*), b. Keterampilan berbicara (*speaking skills*), c. Keterampilan membaca (*reading skills*), dan d. Keterampilan menulis (*writing skills*).<sup>9</sup>

Kemampuan berbicara seseorang juga dapat ditunjang dari kemampuannya menyimak atau saat mendengarkan, ketika kemampuan menyimaknya baik dalam mendapatkan suatu informasi maka seorang tersebut juga akan baik dalam hal menyampaikan informasi yang telah diterimanya. Pentingnya menyimak dalam hal berinteraksi dengan orang lain memang sangat nyata. Agar dapat terlibat dalam suatu komunikasi, seseorang harus mampu memahami dan mereaksi apa yang sedang dikatakan kemudian dengan berbicara seseorang mampu menyampaikan suatu informasi atau maksud keinginan kepada oranglain tersebut dan juga berbicara harus sering dilatih karena tidak semua orang dapat dengan mudah mengungkapkan secara lisan apa yang ada didalam pikirannya.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian dan pemahaman untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.<sup>10</sup> Keterampilan menyimak merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami segala sesuatu yang dipikirkan atau dilihat.<sup>11</sup> Hal ini tentu saja berpengaruh pada ketuntasan hasil keterampilan menyimak peserta didik.<sup>12</sup>

Doludea, A., & Nuraeni, L. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita Melalui Wayang Kertas Di Tk Makedonia.

CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 1(1), 1-5.

Henry Guntur Tarigan (2015) Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa Bandung: Angkasa.

Hidayah, R., Apriandi, D., & Zulaihah, E. (2023). Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Kelas II SDN 2 Karangnongko. Pendas: Jurnal Il

Hairudin, 2012).Kassim, E. S., Jailani, S. F. A. K., Hairuddin, H., & Zamzuri, N. H. (2012).

Information system acceptance and user satisfaction: The mediating role of trust. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 57, 412-418.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Didalam pendidikan terdapat pembelajaran yang didalamnya terdapat proses berinteraksi antara guru dan murid. Guru harus bisa memilih cara dan berinovasi agar proses interaksi itu terjadi. Peranan guru sangat menentukan, sebab guru adalah orang yang langsung membina para siswa ketika di sekolah dengan cara melalui proses belajar mengajar.<sup>13</sup> Darmidi mengatakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan pendidik).<sup>14</sup> Sejalan dengan Rosidi mengatakan tentang masalah yang dihadapi oleh pendidik saat ini adalah kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dikelas<sup>15</sup>.

Salah satu wujud relevansi pendidikan terhadap zaman adalah dikembangkannya kurikulum. Saat ini pemerintah Indonesia memberlakukan Kurikulum 2013 sebagai kurikulum terbaru. Pada tingkat sekolah dasar kurikulum tersebut menerapkan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema<sup>16</sup>. Haloho mengatakan Karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat kepada peserta didik, menyenangkan dan sesuai minat peserta didik.<sup>17</sup> Peserta didik menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajar, sementara guru berperan sebagai sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing. Selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, adanya inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161-174

Rosidi, M. F., Safruddin, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Merang Baru 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 208-215.

Novianto, A., & Mustadi, A. (2015). Analisis buku teks muatan tematik integratif, scientific approach, dan authentic assessment sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(1).

Haloho, B., Napitu, U., & Arent, E. (2023). Pengaruh Kreatifitas Guru Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Pendidikan Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 16457-16469.

Pasal 10 ayat 1 UU No.14 Th. 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan kompetensi yang harus dimiliki guru profesional diantaranya adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari kompetensi pedagogik dan profesional. Guru juga harus memiliki keterampilan memberikan variasi. Sebab adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, sehingga pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan.

Media pembelajaran dianggap penting karena berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Guru yang bersangkutan juga akan menciptakan strategi dalam mengajarkan inovasi terbaru atau merupakan modifikasi dari strategi yang sudah ada sehingga nantinya akan menghasilkan bentuk baru.<sup>18</sup> Penggunaan media juga akan dirasakan manfaatnya, selain pembelajaran lebih kondusif, juga akan terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal namun juga harus disesuaikan dengan kondisi suatu sekolah, materi pelajaran, dan banyak lainnya yang harus diperhatikan.

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada kenyataan bahwa keterampilan menyimak dan berbicara siswa masih kurang. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran, terutama pada pelajaran tematik. Materi tematik yang diajarkan akan diambil dari beberapa subtema yang akan dijadikan satu dan diajarkan dengan tampilan yang berbeda. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 1, MIN 2, dan MIN 3 Pekanbaru peneliti menemukan, keterampilan menyimak dan berbicara siswa tergolong masih rendah serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

---

Ngainun Naim, *Menjadi Guru Kreatif*, (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2012), hlm. 142

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berikut merupakan Penjelasan Hasil Test Diagnostik penelitian pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri. 3 sekolah tersebut masing-masing kelas terdiri dari lebih kurang 30 orang siswa.

**Tabel 1.1. Nilai Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III MIN 1, MIN 2, dan MIN 3.**

No	Nama Sekolah	Kemampuan Menyimak	Kemampuan Berbicara	Responden
1	MIN 1	60	65	30
2	MIN 2	60	66	30
3	MIN 3	60	63	27
	<b>Total Responden</b>			<b>87</b>

Dari Uji Diagnostik di atas dijelaskan bahwa rata-rata nilai keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN 1, MIN 2, dan MIN 3 Pekanbaru tergolong masih rendah yaitu berada dibawah nilai KKM 75. Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan walikelas di kelas III MIN 1, MIN 2, dan MIN 3 tersebut bahwa adanya kesulitan guru dalam meningkatkan keaktifan berbicara siswa di kelas rendah khususnya kelas III pada saat pembelajaran, karena keterampilan menyimak dan berbicara yang rendah maka tidak semua siswa mampu menangkap dengan baik pelajaran yang telah di sampaikan oleh guru,<sup>19</sup> dan sangat sedikit siswa yang mampu memberikan umpan balik terhadap pelajaran yang sudah disampaikan oleh gurunya, siswa merasa kurang percaya diri untuk menyampaikannya secara langsung, hal ini secara otomatis sangat mempengaruhi tingkat keterampilan menyimak dan berbicara siswa,<sup>20</sup> terlihat dari hasil test diagnostik nilai keterampilan menyimak dan berbicara siswa yang rendah, maka dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran yang menarik yang dapat menunjang kebutuhan pembelajaran siswa tersebut. Sejalan dengan Napfiah yang mengatakan jika siswa tidak memiliki keterampilan berbahasa dan menyimak yang baik maka akan mengalami

Wawancara dengan Guru Kelas III, Hari Jumat, tanggal 28 Januari 2023

Auliya Niswah, 2012 "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII D SMP Negeri 1 Kedamean", *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1 (1) 2012. hlm.23-25.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesulitan pada saat proses pembelajaran.<sup>21</sup>

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil keterampilan menyimak dan berbicara siswa masih tergolong rendah hal ini dibuktikan oleh:

1. Dari 30 orang peserta didik hanya 10 orang peserta didik yang memiliki keterampilan menyimak yang baik.
2. Dari 30 orang peserta didik hanya 8 orang peserta didik yang mempunyai keterampilan berbicara yang baik.

Khaira mengemukakan pendapatnya tentang menggunakan media video edukasi Kine Master ini, saya berharap media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa yang masih rendah, pada proses pembelajaran dikelas.<sup>22</sup>

Khomsah mengatakan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dapat merangsang aktivitas, inovasi dan kreativitas belajar peserta didik, pada saat proses pembelajaran, dan juga belajar tidak cenderung membosankan, pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, dan diharapkan hasil dan prestasi peserta didik.<sup>23</sup> Nantinya lebih berkualitas karena video pembelajaran dirancang secara khusus untuk media pembelajaran yang efektif dan interaktif, berisi materi praktis yang disampaikan, melalui audio-visual dilengkapi suara, yang menuntun jalannya video, sehingga, memudahkan siswa untuk mengerti maksud dari isi video edukasi ini, siswa juga dapat belajar secara mandiri dalam mendalami isi materi pelajaran. Video Edukasi ini selain tampilannya yang menarik dan juga cara mengajarkannya akan membuat siswa lebih berkonsentrasi dan membantu siswa untuk belajar berbicara dan juga melatih pendengarannya dengan menyampaikan secara singkat apa yang sudah disimak sebelumnya.

<sup>21</sup> Napfiah, S., & Widiarti, A. (2023). Analisis Keterampilan Bahasa Pada Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-AN)*, 3(1), 18-26. (Napisah, 2023).

<sup>22</sup> Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.

<sup>23</sup> (Khomsah, 2020). Khomsah, S., & Aribowo, A. S. (2020). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) Vol, 4(4)*, 648-654.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Video Edukasi Kine Master untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik di MIN Pekanbaru”

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik, penelitian yang dilakukan oleh Rosi Wahyana tentang media video pembelajaran menggunakan KineMaster dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>24</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nur Ina Zahro'in dengan menggunakan media dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara.<sup>25</sup> Ellen dalam penelitiannya melalui media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak kelas V.<sup>26</sup> Fiskha dalam penelitiannya mengembangkan media video edukasi pembelajaran untuk siswa kelas X pada kompetensi mengolah Soup Kontinental.<sup>27</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nur Ina Zahro'in dengan menggunakan media dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara.<sup>28</sup> Ellen dalam penelitiannya melalui media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak kelas V.<sup>29</sup> Dan Fiskha dalam penelitiannya mengembangkan media video edukasi pembelajaran

<sup>24</sup> (Ros, 2018). Estruch, R., Ros, E., Salas-Salvadó, J., Covas, M. I., Corella, D., Arós, F., ... & Martínez-González, M. A. (2018). Primary prevention of cardiovascular disease with a Mediterranean diet supplemented with extra-virgin olive oil or nuts. *New England journal of medicine*, 378(25), e34.

<sup>25</sup> (Zahro'in, 2014). Zahro, F. (2014). *Isolasi dan identifikasi bakteri asam laktat asal fermentasi karkisa ungu (Passiflora edulis var. sims) sebagai penghasil eksopolisakarida* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

<sup>26</sup> Masitah, W., & Hastuti, J. (2017). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Kelompok B Ra Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 147-177.

<sup>27</sup> Abdin, N., & Romalita, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Pada Siswa SMA di Kecamatan Parigi, Kabupaten Muna di Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6578-6591.

<sup>28</sup> Anis Nur Ina Zahro'in, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung Malang*, (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

<sup>29</sup> Dwika Nor Rina, Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Intensif Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Animasi Audio Visual Pada Kelas V SDN 2 Pangkalan Rekan. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 2(4), hlm. 509-518.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk siswa kelas X pada kompetensi mengolah *Soup* Kontinental.<sup>30</sup>

#### B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka terdeteksi beberapa permasalahan berikut :

1. Keterampilan dan menyimak siswa berada pada tingkat rendah yang mana rata-rata nilai dibawah KKM
2. Siswa tidak mampu memberikan umpan balik terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru
3. Ketidak percayaaandiri siswa rendah akibat dari kurangnya kemampuan dalam menyimak dan berbicara
4. Guru kesulitan dalam menyampaikan materi karena siswa cenderung susah berkonsentrasi dalam pendengarannya untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

#### C. Pembatasan Masalah

Dari Identifikasi masalah yang telah di paparkan bahwa permasalahan yang terjadi terlalu luas untuk itu peneliti membatasi penelitian dengan hanya berfokus dalam mengembangkan Media Video Edukasi menggunakan aplikasi Kine Master. Selanjutnya, mengingat permasalahan yang terjadi hanya pada KD. Bahasa Indonesia. Lebih lanjut, peneliti mengembangkan Media Video edukasi Kine Master di design untuk meningkatkan kerampilan menyimak dan berbicara siswa.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kepraktisan media video edukasi *KineMaster* terhadap kondisi pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru?

<sup>30</sup>Fiskha Ayuningrum, Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental di SMKN 2 Godean. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3(1), hlm. 24-33.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagaimana mengembangkan media video edukasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru?
3. Bagaimana kevalidan media edukasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru?
4. Bagaimana efektivitas media edukasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru?

**E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media edukasi *Kine Master* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media edukasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media edukasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru.
3. Untuk mendeskripsikan kevalidan media edukasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media edukasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru.

**F. Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan**

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa yang berupa media video pembelajaran sesuai dengan materi. Secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan diambil dari materi tematik yang diajarkan di kelas III.
2. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang berdasarkan Kurikulum 2013.
3. Media pembelajaran yang digunakan berbasis video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kine Master*.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Media pembelajaran mencakup materi, kuis, petunjuk penggunaan.

Mengapa menggunakan Produk aplikasi *Kine Master*? Menurut Darmawan, dikarenakan *Kine Master* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android<sup>31</sup>.

Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan pengajar membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, menurut Khaira Video *KineMaster* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi.

Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master* diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi *Kinemaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. Kondisi ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami pembelajaran.

#### C. Manfaat Pengembangan

Setelah memperhatikan masalah dan tujuan penelitian tersebut, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
  - a. Meningkatnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa sehingga Mempengaruhi tingginya mutu pendidikan sekolah tersebut.
  - b. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat di gunakan dalam

Reinita, R., WALDI, A., Eliyasni, R., & Farida, S. (2021). Pelatihan Media Digital *Kinemaster* Berbasis Pendekatan Value Clarification Technique Reportase untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Era Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Penerapan IPTEKS*, 2(2), 7-17.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran.

#### 2. Bagi Guru

- a. Guru kelas dapat memanfaatkan media video edukasi ini untuk meningkatkan semangat dan rasa ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk materi-materi lainnya.
- b. Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran tema2 Menyayangi Hewan dan Tumbuhan
- c. Menambah wawasan guru dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik.

#### 3. Bagi Siswa

- a. Pengembangan media ini, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan juga terlatih keterampilan menyimak serta dalam hal berbicaranya sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar
- b. Memudahkan siswa dalam memahami materi.
- c. Siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara mandiri
- d. Meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa dan minat belajar siswa karena suasana belajar yang menyenangkan.

#### 4. Bagi Peneliti

- a. Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan agar peneliti dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah, serta dapat mengasah kemampuan dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran.
- b. Untuk Memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian Magister Pendidikan S2 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

## H. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini dilakukan antara lain:

1. Media video edukasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media video pembelajaran dapat memancing siswa untuk lebih berkonsentrasi.
3. Belum adanya media dengan menggunakan video yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Istilah ini merujuk kepada sesuatu yang membawa informasi dari pengirim informasi ke penerima informasi. Menurut Yudhi Munadhi, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.<sup>32</sup> Sedangkan menurut Arief Sadiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>33</sup>

Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.<sup>34</sup> Lebih lanjut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana.

---

Yudi Munadhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 8.

Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 7.

Daulay, A. R. (2022). Integration of Learning Media and Technology in Islamic Religious Education Subjects. *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society*, 1(2), hlm.1-7.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi karena sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu menyampaikan informasi kepada siswa.<sup>35</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam berpikir serta tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Ketika pembelajaran berlangsung, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang muncul dalam pembelajaran. Jika ditinjau dari interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam pembelajaran. Adapun fungsi media menurut Daryanto adalah sebagai berikut:<sup>36</sup>

- 1) Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung;
- 2) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung;
- 3) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lampau;

<sup>35</sup> Ergawati, E., Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., (2020), Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), hlm. 181-194.

<sup>36</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 8.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu;
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya;
- 6) Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung;
- 7) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat;
- 8) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak;
- 9) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Dari uraian di atas, membuktikan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam pembelajaran. Hal-hal yang sukar disaksikan atau didengar sekarang yang berasal dari masa lampau dapat pelajari dengan berbantuan media pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan;
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif);
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat;
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan;

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 25.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu;
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan;
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Dari penjelasan di atas, penggunaan media pembelajaran mampu menjadikan pembelajaran menjadi interaktif karena siswa berpartisipasi langsung dalam penggunaan media. Ketika pembelajaran berlangsung interaktif, maka kualitas pembelajaran lebih mampu ditingkatkan serta beban guru dalam proses pembelajaran sedikit berkurang karena siswa berpartisipasi dalam penggunaan media tersebut.

Levi and Lentz mengemukakan terdapat 4 (empat) fungsi media pembelajaran, yaitu.<sup>38</sup>

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran;
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar;
- 3) Fungsi kognitif, mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar;
- 4) Fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

<sup>38</sup> Manochio-Pina, M. G., Crivellenti, L. C., Sartorelli, D. S., & Diez-Garcia, R. W. (2022). Educational instrument for intervention in the lifestyle of overweight pregnant women. *Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil*, 2(2), hlm. 385-398.



Berdasarkan fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi sebagai alat bantu yang bisa menjadi sumber belajar dan dapat menarik minat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan fungsi media pembelajaran secara umum menurut Aqib adalah sebagai berikut: 1) menyeragamkan penyampaian materi; 2) pembelajaran lebih jelas dan menarik; 3) proses pembelajaran lebih interaksi; 4) efisiensi waktu dan tenaga; 5) meningkatkan kualitas hasil belajar; 6) belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja; 7) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; 8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>39</sup>

Dari uraian di atas, media pembelajaran yang digunakan guru mampu membuat pembelajaran menjadi menarik karena terjalannya interaksi antara siswa dengan media yang digunakan, sehingga kualitas belajar dan hasil belajar siswa mampu ditingkatkan.

Yudhi Munadi juga berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya terbagi menjadi lima, yaitu:<sup>40</sup>

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai dan penghubung;
- 2) Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami siswa;
- 3) Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi;
- 4) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi;

<sup>39</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2017), hlm. 51-56.

<sup>40</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 57-68.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosiokultural antarpeserta komunikasi.

Dari kelima pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran secara umum adalah agar pembelajaran lebih jelas dan menarik, waktu dan tenaga lebih efisien dengan menggunakan media sehingga kualitas hasil belajar siswa mampu ditingkatkan. Serta dengan dimanfaatkannya media pembelajaran maka belajar dilakukan kapan dan dimana saja terikat oleh ruang dan waktu.

#### c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Peran media dalam proses belajar mengajar itu sangat penting karena media dapat mempermudah pendidik maupun siswa dalam mencapai tujuannya. Oleh karena itu, hal yang perlu diperhatikan guru dalam pemilihan media sebelum dilakukan pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>41</sup>

- 1) Menentukan tujuan. Maksudnya adalah media yang akan digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan atau dirumuskan dari materi yang akan disampaikan dengan menggunakan media tersebut;
- 2) Menentukan keefektifan. Maksudnya adalah dalam pemilihan media pendidik harus mampu menilai media mana yang akan digunakan dan apakah media tersebut efektif atau tidak untuk digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan;
- 3) Mengukur faktor kemampuan pendidik dan siswa. Maksudnya adalah dalam memilih dan menggunakan media pendidik harus mempertimbangkan apakah pendidik mampu menyampaikan materi dengan menggunakan media tersebut dan materi yang

<sup>41</sup> Cahyadi Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), hlm. 46.

akan disampaikan juga harus sesuai dengan kemampuan siswa sesuai dengan pola berfikir mereka;

- 4) Mempertimbangkan faktor fleksibilitas (kelenturan) tahan lama dengan kenyataan. Maksudnya adalah pendidik dalam memilih media harus mempertimbangkan kelenturan dalam arti media dapat digunakan dalam segala situasi, dan juga tahan lama tidak mudah rusak dan tidak berbahaya saat digunakan, bisa juga memanfaatkan media yang ada di sekitar;
- 5) Memperhatikan faktor kesediaan media. Karena setiap sekolah tidak sama dalam menyediakan berbagai media belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu pendidik dapat memanfaatkan media yang ada di sekitar, selain itu pendidik juga bisa membuat media itu sendiri (jika media mudah dijangkau atau dapat dibuat sendiri), membeli;
- 6) Menentukan faktor kesesuaian atau keseimbangan antara manfaat dan biaya. Maksudnya adalah dalam memilih media harus diperhitungkan apakah manfaat yang diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dengan jumlah biaya yang dikeluarkan untuk media tersebut itu harus seimbang atau sesuai dengan manfaat yang didapatkan;
- 7) Menentukan faktor objektifitas. Maksudnya adalah dalam pemilihan metode itu bukan hanya kehendak, kesenangan dan kebutuhan guru saja. Melainkan berdasarkan keperluan sistem belajar. Oleh karena itu, pendidik bisa menanyakan atau meminta masukan kepada siswa. Karena jika media yang digunakan tersebut disukai oleh siswa maka siswa akan mudah memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh pendidik;
- 8) Sesuai dengan program pengajaran. Maksudnya media yang akan digunakan dalam menyampaikan pembelajaran harus sesuai dengan program pengajaran dan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku;

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 9) Menentukan sasaran program. Maksudnya adalah media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan kemampuan berfikir siswa baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan dan waktu penggunaannya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hal pertama yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media adalah menentukan tujuan pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan menentukan keefektifan media tersebut dengan materi yang diajarkan. Serta dalam pemilihan media tentunya tetap memperhatikan beberapa faktor seperti fleksibilitas media, kesediaan media, objektifitas, dan menyesuaikan media pembelajaran dengan kemampuan berpikir penggunanya.

Sejalan dengan pendapat Arsyad bahwa diperhatikan dalam proses pemilihan media antara lain adalah sebagai berikut:<sup>42</sup>

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor;
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa;
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang

<sup>42</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 74.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana;

- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hal utama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah media sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, media mampu mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep atau prinsip, media bersifat praktis, luwes, dan bertahan, dan yang utama dalam pemilihan media ini adalah guru terampil menggunakannya. Karena jika guru tidak terampil dalam menggunakan media, maka media tersebut tidak efektif dan tidak mampu meningkatkan kualitas belajar.

#### d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Jenis-jenis media diantaranya:<sup>43</sup>

##### 1) Media Visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan oleh para tunanetra, karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja. Macam-

<sup>43</sup> Susanti & Afrida Zulfiana. *Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran*. (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018). hlm. 1-16.

macam media visual diantaranya gambar atau foto, sketsa, poster, peta.

## 2) Media Audio

Media audio atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja, karena media ini hanya berupa suara. Contoh media audio adalah radio, piringan hitam, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa.

## 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Contoh media audio visual adalah televisi, dan video.

## 4) Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

## 5) Media Realita

Media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dan lain-lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran. Susanti dan Afrida berpendapat bahwa jenis media pembelajaran adalah media visual, yang berarti media yang dipelajari menggunakan indera penglihatan. Media audio yaitu media yang dipelajari menggunakan indera pendengaran. Media audio visual yaitu media yang dipelajari menggunakan indera pendengaran dan penglihatan.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media multimedia yaitu media yang disajikan secara lengkap. Dan media realita yaitu media nyata yang bisa kita saksikan di lingkungan alam. Ini sejalan dengan pendapat Asyhar yang pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut.<sup>44</sup>

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya;
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran;
- 3) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran;
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Nurazlina, N., Asyhar, R., & Ernawati, M. D. W. (2022). Pengembangan LKPD Larutan Penyangga Berbasis Proyek yang Terintegrasi Nilai Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3k)*, 3(3), hlm. 251-256.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menurut Asyhar dibagi menjadi 4 (empat) jenis yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Multimedia ini meliputi media yang diisi dengan teks, animasi, video, serta media berbasis internet.

Lebih lanjut Sudjana berpendapat bahwa jenis media adalah sebagai berikut:<sup>45</sup>

- 1) Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya;
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya;
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (*Over Head Projector*) atau proyektor transparansi dan lainnya;
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat berbagai jenis media yang bisa guru gunakan dalam pembelajaran, yaitu media visual (penglihatan), media audio (pendengaran), media audio visual (pendengaran dan penglihatan), multimedia (media yang lengkap dengan video, animasi, dll). Guru menyesuaikan media yang digunakan dengan kebutuhan siswa dan materi ajar.

#### e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran sebagai alat penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh guru, sebagian tugas pendidik dalam

<sup>45</sup> Anharuddin, M. M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), hlm. 94-108.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penyajian materi pelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat: 1) memperjelas pesan verbalistik; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4) memungkinkan anak belajar mandiri bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman.<sup>46</sup>

Dari uraian di atas, media pembelajaran membantu guru dalam memperjelas materi yang bersifat abstrak, media pembelajaran juga mengatasi berbagai keterbatasan seperti ruang dan waktu, media pembelajaran mampu menumbuhkan semangat belajar siswa karena siswa akan belajar secara mandiri dengan kemampuan yang ia miliki.

Lebih lanjut Affandi berpendapat bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya:<sup>47</sup>

- 1) Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan;
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga;
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar;
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah proses pembelajaran berlangsung menarik, interaktif, waktu dan tenaga lebih efisien, serta menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses belajar.

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm. 96

<sup>47</sup> *Ibid.*, hlm. 98

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Harjanto secara umum media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut:<sup>48</sup>

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra;
- 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik;
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan jika media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang sangat membantu siswa memahami materi pelajaran. Manfaat yang dirasakan siswa adalah pembelajaran berlangsung menarik berkat hadirnya media pembelajaran di kelas, kualitas belajar lebih bermakna, serta siswa mampu memahami hal yang abstrak dengan bantuan media.

Sedangkan manfaat yang dirasakan guru adalah efisiensi dalam waktu dan tenaga, siswa belajar secara mandiri sesuai kemampuannya, dan peran guru dalam kelas lebih produktif.

## 2. Video Edukasi *Kine Master*

Adnyana, Citrawathi, dan Dewi mendefinisikan Kine Master merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. Kine Master dapat dioperasikan pada sistem operasi android dan IOS, serta tersedia dalam berbagai bahasa

<sup>48</sup>Prasongko, B. K., Harjanto, A., & Askaria, M. G. (2023). Geology And The Correlation Between Geological Control And Nickel Quality In Gag Island, Raja Ampat Islands, West Papua. *Techno LPPM*, 8(2). hlm.23-24.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara. Aplikasi ini juga tidak memberatkan penyimpanan dan kinerja smartphone karena hanya berukuran 66 mb. Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang, agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik.

Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Media audio-visual meliputi audio-visual murni dan tidak murni, sedangkan video termasuk audio-visual murni.<sup>49</sup> Cheppy Riyana berpendapat bahwa video pembelajaran adalah suatu media audio-visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik untuk membantu siswa agar paham terhadap materi pelajaran. Salah satu media audio-visual yaitu menggabungkan beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan ketika guru menjelaskan, tetapi siswa juga melihat apa yang ditampilkan oleh gurunya. Video pembelajaran memberikan rangsangan terhadap penglihatan dan pendengaran siswa.

Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash", (*Jurnal Education*. 10(2). hlm.34-36.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

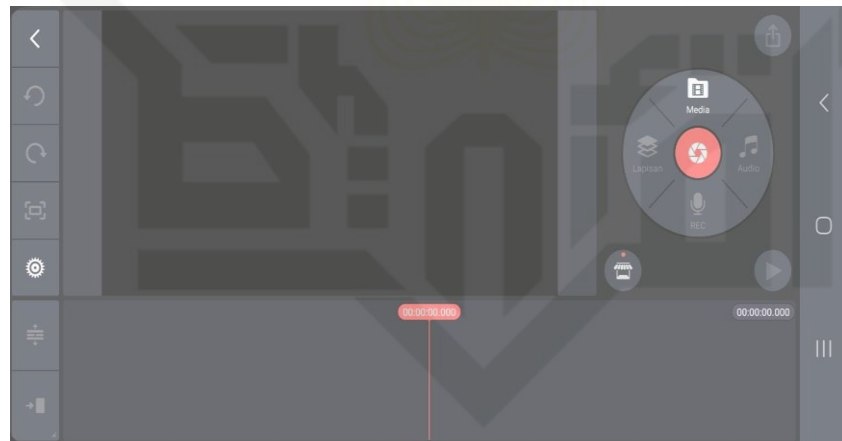
**a. Tampilan Media Edukasi *Kine Master***

1) Tampilan Awal Aplikasi Kine Master



**Gambar 2.1 Tampilan Awal *Kine Master***

2) Beranda Aplikasi Kine Master



**Gambar 2.2 Beranda Aplikasi *Kine Master***



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Fitur-Fitur Aplikasi Kine Master**

Dalam pengembangan media, fitur merupakan salah satu elemen yang dapat dimanfaatkan penggunaanya agar mampu menciptakan media yang menarik serta pembelajaran. Adapun fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *KineMaster* adalah sebagai berikut :

**1) Antar Muka**


**Gambar 2.3 Antar Muka Aplikasi Kine Master**

Kinemaster memiliki antar muka yang simple untuk pengguna baru, tidak akan dibingungkan dengan tata letak tools-tools-nya. Dengan ikon yang mudah dimengerti, kinemaster sangat cocok untuk editor video yang anti ribet.

**2) Project Assistant**


**Gambar 2.4 Project Assistant Aplikasi Kine Master**

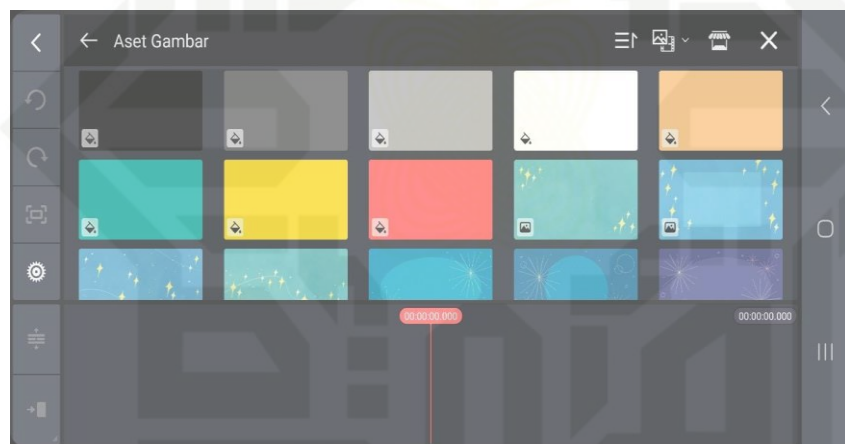
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fitur yang satu ini sangat membantu sekali, melalui fitur *Project Assistant* pengguna tidak perlu repot dalam melakukan proses *editing*. *Project Assistant* menawarkan bantuan dengan rangkaian proses pembuatan video yang sistematis sehingga jauh lebih mudah untuk pengguna baru.

Dalam fitur *Project Assistant*, Kinemaster menawarkan kalian mulai dari pemilihan video, tema, memasukkan video, *filter*, teks dan banyak lagi hingga menjadi video final yang maknys deh. Berbeda dengan *empty project*, fitur Kinemaster yang ini digunakan untuk editor yang sudah memiliki konsep sendiri atau biasanya yang ingin melakukan proses editing dari nol.

### 3) Tema



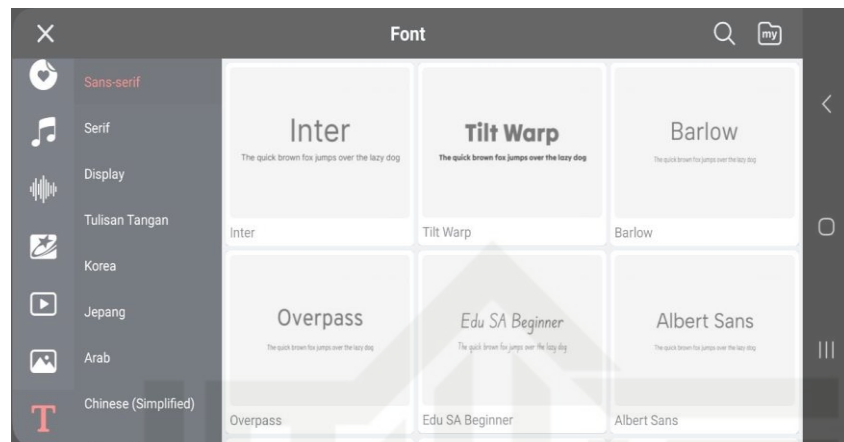
Gambar 2 5 Tema Aplikasi Kine Master

Kinemaster didukung oleh template tema yang beragam, sangat cocok untuk pengguna baru. Fitur ini ada yang bersifat free, ada juga yang bersifat berbayar. Dengan keunggulan seperti ini kinemaster sangat cocok bersaing di kelas aplikasi editor profesional.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

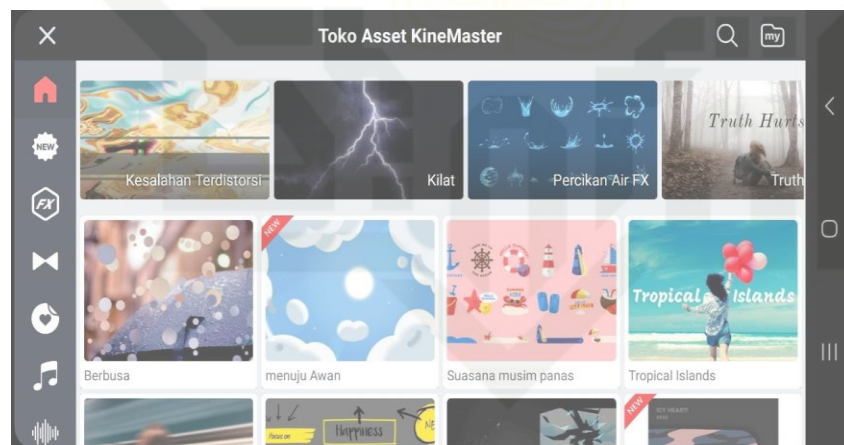
#### 4) Font



**Gambar 2.6 Font Aplikasi Kine Master**

Tidak hanya template tema, untuk dukungan font pun kinemaster salah satu aplikasi yang memiliki berbagai macam font. Explorasi pun lebih luas dalam penggunaan font.

#### 5) Media



**Gambar 2.7 Media Aplikasi Kine Master**

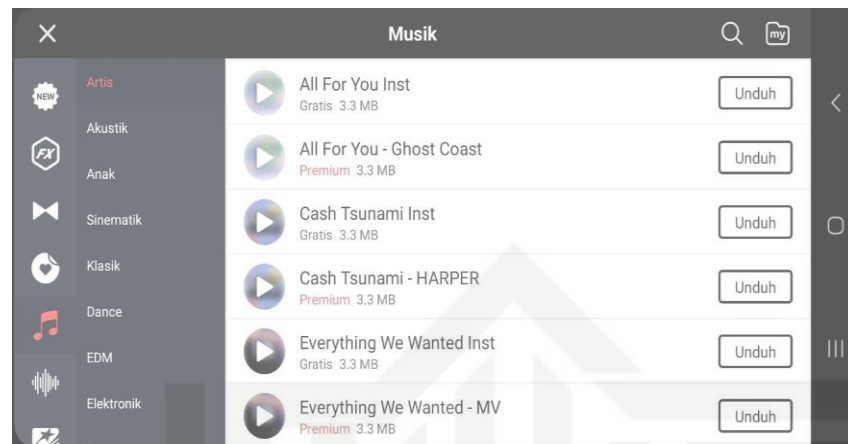
Kinemaster salah satu aplikasi yang mendukung berbagai media, hampir semua video yang dihasilkan oleh smartphone dapat di support aplikasi satu ini. Input Kinemaster juga sangat mudah. Kinemaster mampu menampilkan semua media melalui layar yang sama.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6) Dukungan Musik



**Gambar 2.8 Dukungan Musik Aplikasi Kine Master**

Sudah menjadi keharusan dalam sebuah aplikasi editor video memiliki fitur add musik. Di dalam kinemaster pun sudah didukung menambahkan audio untuk latar video. Kinemaster punya rentang pilihan musik yang lebih luas di mana pengguna bisa memilih sumber yang dirasa paling pas. Untuk membuka fitur ini pun terbilang gampang, kalian hanya perlu memilih ikon audio yang nantinya diarahkan ke folder musik yang tersedia di perangkat kalian.

## 7) Tool Editing



**Gambar 2.9 Tool Editing Aplikasi Kine Master**



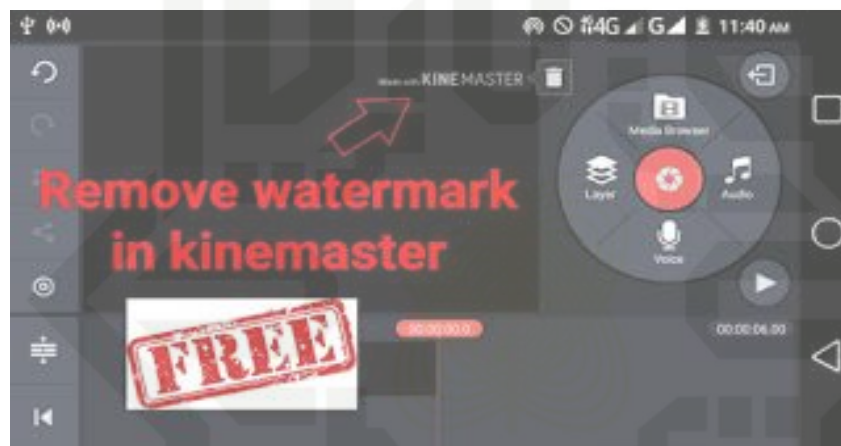
#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kinemaster salah satu aplikasi juara yang memiliki tools-tools terlengkap dan mudah untuk dipahami. Dengan dukungan tools-tools ini, proses editing pun terbilang sangat mudah dan lebih simple. Semua tools ditampilkan di satu layar Kinemaster.

Mulai dari dukungan banyak *layer*, *voice over*, *playback*, *sharing*, *cut – copy-crop*, filter warna, *color adjustment*, *vignette*, *trimming*, *split*, *rotate*, *record* dari kamera dan *camcorder*, *drag and drop*, *capture frame*, *duplicate* dan *undo/redo*.

#### 8) Bebas Watermark



**Gambar 2.10 Aplikasi Kine Master Bebas Water Mark**

Salah satu fitur yang sangat diyakini akan menambah hasil video jauh lebih bagus adalah Tanpa *Water Mark*.

#### c. Tujuan dan Fungsi Media Video *Edukasi Kine Master*

Media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan ketertarikan belajar. Video pembelajaran dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar yakni auditori, visual, dan kinestetis, serta mengakomodasi ketiga domain pembelajaran<sup>50</sup>. Atoel menjelaskan media ini dapat menghalau keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera. Selain itu media ini juga dapat dimanfaatkan pada kondisi belajar jarak jauh.

Dewi, N. P. S. R., Adnyana, P. B., & Citrawathi, D. M. 2020, The Validity of Tri Hita Karana (THK) Oriented Blended Learning Tools to Improve Student's Critical Thinking Ability. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1), hlm.012-017.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal tersebut karena penggunaan video dapat menjadi alternatif penyampaian bahan ajar yang cukup efektif karena bersifat terbuka dan berdaya jangkau luas. Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, kekurangan yang kerap diasumsikan kepada media pembelajaran seperti video dapat diminimalisir. Seperti, mahalny biaya pengambilan gambar dapat digantikan dengan adanya *footage* bahkan *sound efect* dapat diunduh segera gratis dan legal. Mahalnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran, dapat diminmalisir dengan smartphone dan aplikasi yang tersebar di internet. Salah satunya adalah aplikasi Kinemaster.

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indera peserta didik maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Terdapat fungsi dari media video pembelajaran, diantaranya:

- 1) Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- 2) Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan siswa dalam emosi dan sikapnya yang terlihat saat proses menyimak ketika video pembelajaran diputar.
- 3) Membantu pemahaman materi pada siswa yang lemah dalam proses membaca.

#### d. Karakteristik Media Video Edukasi *Kine Master*

Menurut Cheppy Riyana untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:<sup>51</sup>

Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP (Jurnal*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) *Clarity of message* (kejelasan pesan)  
Video pembelajaran isinya harus jelas, dapat dipahami oleh siswa dan informasinya dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya akan tersimpan dalam memory jangka panjang.
- 2) *Stand alone* (berdiri sendiri)  
Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak digunakan bersama-sama bahan ajar yang lainnya.
- 3) *User friendly* (bersahabat dengan pemakainya)  
Video menggunakan bahasa yang sederhana dipahami oleh siswa. Paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu siswa.
- 4) Representasi isi  
Materi harus bersifat representatif, misalnya berisi tentang materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi sosial ataupun sains dapat dijadikan media video pembelajaran
- 5) Visualisasi dengan media  
Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi  
Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *supprot* untuk setiap *speech* sistem komputer.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual  
Video pembelajaran dapat digunakan secara individual oleh siswa dan dapat digunakan oleh banyak siswa dalam kelompok maupun dalam satu kelas.

### 3. Keterampilan Menyenak dan Berbicara

#### a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan dari kata dasar terampil. M. Mahsun berpendapat bahwa keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau cekatan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah. Akan tetapi dalam arti sempitnya keterampilan lebih ditujukan pada kegiatan yang berupa perbuatan, karena terampil itu lebih sekedar dari memahami.<sup>52</sup> Oleh karena itu, untuk menjadi yang terampil diperlukan latihan-latihan praktis yang bisa memberikan rangsangan pada otak, agar semakin terbiasa. Sedangkan Poarwadarminta menyatakan bahwa keterampilan adalah kecekatan; atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan juga cermat (dengan keahlian).

Selanjutnya menurut Nadler keterampilan adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang akan membutuhkan kognisi dan menghasilkan produk akademik saja, keterampilan membutuhkan praktik atau aktivitas tertentu dalam pengerjaan maupun pembelajarannya.<sup>53</sup>

Lebih lanjut Soemarjadi menjelaskan bahwa keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar, keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu.

Dengan kata lain, keterampilan memerlukan proses pengondisian yang membuat seseorang terbiasa sehingga lihai untuk memberikan respons terhadap suatu persoalan yang tengah dihadapi oleh keterampilan tersebut. Dalam pengertian yang lebih kontekstual, Nurjan menjelaskan bahwa keterampilan adalah kemampuan yang

Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), hlm. 60-78

Asrori. (2020). *Psikologi pendidikan pendekatan multidisipliner*. Banyumas: Pena Persada.



melibatkan gerakan-gerakan motorik atau berhubungan dengan saraf dan otot-otot (*neuromuscular*) untuk melakukan, memperoleh, dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu seperti olah raga (motorik kasar), memainkan instrument musik (motorik halus), memperbaiki barang elektronik, dan lain lain yang membutuhkan latihan-latihan intensif dan teratur dalam proses pembelajarannya.<sup>54</sup>

Sementara itu, menurut Reber keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu . Dengan demikian, keterampilan bukan hanya meliputi kemampuan untuk melakukan teknis suatu hal saja, melainkan melibatkan pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif pula. Keterampilan sering disebut sebagai kemampuan yang melibatkan aktivitas mental psikomotorik, yakni campuran dari gejala jiwa kognitif dan motorik.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku kompleks yang tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan kebutuhan persoalan yang tengah dihadapi menggunakan kemampuan mental psikomotorik atau campuran dari kognitif dan motorik melalui pelatihan atau pengondisian bertahap yang akan semakin membuat seseorang terbiasa dan lihati akan suatu aktivitas atau praktik.

Setiap orang tentunya mempunyai kemampuan dan keterampilan yang berbeda-beda.<sup>55</sup> Dari beberapa pendapat tentang pengertian keterampilan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kemampuan untuk melakukan sesuatu melalui belajar dengan cepat, cekat, dan tepat untuk memperoleh hasil tertentu yang berlangsung secara terus-menerus sehingga membentuk kebiasaan.

<sup>54</sup> Nurjan, Syarifan. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.

<sup>55</sup> Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, Depdiknas, Edisi III, Cetakan Kedua, 2012).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### b. Aspek-Aspek Keterampilan

Menurut Robbins pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat aspek utama, yaitu sebagai berikut.<sup>56</sup>

##### 1) Keterampilan Dasar (*Basic Literacy Skill*)

Keterampilan dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang seperti membaca, menulis, mendengar dan lain-lain.

##### 2) Keahlian Teknik (*Technical Skill*)

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki seperti menghitung secara cepat, mengoperasikan komputer dan lain-lain.

##### 3) Keahlian Interpersonal (*Interpersonal Skill*)

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja seperti menjadi pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja sama dalam suatu tim.

##### 4) Menyelesaikan Masalah (*Problem Solving*)

Menyelesaikan masalah adalah proses aktivitas untuk menjalankan logika, berargumentasi dalam penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

#### c. Jenis-Jenis Keterampilan

Menurut Katz terdapat beberapa jenis-jenis keterampilan umum yang di antaranya adalah sebagai berikut.<sup>57</sup>

##### 1) Keterampilan Teknik (*Technical Skills*)

Keterampilan teknik merupakan kompetensi spesifik untuk melaksanakan tugas atau kemampuan menggunakan teknik-teknik,

<sup>56</sup> Robbins, *Keterampilan Dasar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012).

<sup>57</sup> Katz, (2015), *Asas-Asas Manajemen*. Bandung: Refika Aditama.

alat-alat, prosedur dan pengetahuan tentang lapangan yang spesialisasi secara benar dan tepat dalam pelaksanaan tugasnya.

2) Keterampilan Administratif

Keterampilan administratif merupakan kemampuan untuk mengurus, mengatur, dan mencatat informasi tentang pelaksanaan dan hasil yang dicapai serta berbagai hambatan-hambatan yang dialami maupun kemampuan mengikuti kebijakan dan prosuder.

3) Keterampilan Hubungan Manusia

Keterampilan hubungan manusia adalah kemampuan untuk memahami dan memotivasi orang lain sebagai individu atau dalam kelompok. Kemampuan ini berhubungan dengan kemampuan menyeleksi pegawai, menciptakan dan membina hubungan yang baik, memahami orang lain, memberi motivasi dan bimbingan dan mempengaruhi para pekerja baik secara individual maupun kelompok.

4) Keterampilan Konseptual

Keterampilan konseptual adalah kemampuan mengoordinasi mengintegrasikan semua kepentingan dan aktivitas organisasi atau kemampuan mental mendapatkan, menganalisa dan intervensi informasi yang diterima dari berbagai sumber. Ini mencakup melihat organisasi sebagai suatu keseluruhan, memahami bagaimana hubungan antar unit atau bagian secara keseluruhan, memahami bagaimana bagian-bagian tergantung pada yang lain dan mengantisipasi bagaimana suatu perubahan dalam tiap bagian akan mempengaruhi keseluruhan. Kemampuan melihat gambaran keorganisasian secara keseluruhan dengan pengintegrasian dan pengoordinasian sejumlah besar aktivitas-aktivitas merupakan keterampilan konseptual.

5) Keterampilan Diagnostik

Keterampilan diagnostik berhubungan dengan kemampuan untuk menentukan keputusan melalui analisa dan pengujian hakikat dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu kondisi-kondisi khusus. Keterampilan diagnostik dapat dapat dimaksudkan sebagai kemampuan secara cepat mendapatkan sebab yang benar dari suatu situasi tertentu melalui satu data yang simpang siur, observasi dan fakta-fakta.

Keterampilan juga dapat dibagi menjadi dua jenis utama yang belakangan menjadi fenomena yang banyak diamati oleh para peneliti.

#### 1) Soft Skills (Keterampilan Halus)

Irawan & Suprpti berpendapat bahwa soft skills adalah keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (interpersonal skills) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (intrapersonal skills) yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal.<sup>58</sup>

#### 2) Hard Skills (Keterampilan Kasar)

Hard skills atau kemampuan kasar merupakan keterampilan teknis untuk mengerjakan atau melakukan suatu hal spesifik agar mampu menggeluti suatu profesi, baik itu kemampuan untuk menulis kreatif, memperbaiki peralatan elektronik, mengajar di sekolah, dsb.

### d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan

Menurut Notoatmodjo mengatakan keterampilan adalah aplikasi dari pengetahuan, sehingga tingkat keterampilan seseorang berkaitan dengan tingkat pengetahuan, dan pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor di bawah ini.<sup>59</sup>

#### 1) Tingkat Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin baik pengetahuan yang dimiliki sehingga seseorang tersebut akan lebih mudah menerima hal-hal yang baru.

<sup>58</sup> Irawan, D.A., Suprpti, W. (2018). *Revolusi Soft Skill Memandu Pembelajaran Efektif dengan Metode 7 M*. Mojokerto: CV. Sepilar Publishing House.

<sup>59</sup> Notoatmodjo. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Rajawali Pers



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Umur  
Semakin cukup umur seseorang, akan semakin dewasa dalam berpikir dan bekerja.
- 3) Pengalaman  
Pengalaman dapat dijadikan sebagai dasar untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya dan sebagai sumber pengetahuan untuk memperoleh suatu kebenaran. Pengalaman yang pernah didapat seseorang akan mempengaruhi kematangan seseorang dalam berpikir dalam melakukan suatu hal.

Selain itu, menurut Hidayatun faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan secara langsung adalah sebagai berikut.<sup>60</sup>

- 1) Motivasi  
Motivasi merupakan sesuatu yang membangkitkan keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan berbagai tindakan.
- 2) Keahlian  
Keahlian yang dimiliki seseorang akan membuat terampil dalam melakukan keterampilan tertentu. Keahlian akan membuat seseorang mampu melakukan sesuatu sesuai dengan yang sudah diajarkan.

#### e. Indikator Keterampilan

Menurut Mulyadi, tingkat keterampilan individu dapat diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut.<sup>61</sup>

- 1) Menentukan cara menyelesaikan tugas/pekerjaan.
- 2) Menentukan prosedur terbaik dalam melaksanakan tugas/pekerjaan.
- 3) Menentukan ukuran/volume tugas terbaik yang dapat diselesaikan.
- 4) Menentukan ukuran kualitas pekerjaan terbaik yang dapat diselesaikan.

Hidayatun, M., Safitri, D.,N Lestari , R .(2018). *Manajemen pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Sidik, S. (2023). Women's Political Behavior In Tomohon City–North Sulawesi. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1). hlm. 22-27.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 4. Keterampilan Menyimak

##### a. Pengertian Menyimak

Menurut Tarigan dalam Ngalimun mengatakan bahwa hakikat menyimak adalah mendengarkan dan memahami isi bahan simakan. Sedangkan menurut Hermawan bersifat pasif dan spontan, sedangkan menyimak bersifat aktif. Menyimak menyangkut proses dan interpretasi terhadap informasi yang datang.<sup>62</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran menyimak kurang mendapat perhatian sebagaimana keterampilan berbahasa yang lain. Belum tentu guru bahasa secara khusus mengajarkan sekaligus menguji keterampilan menyimak murid, walaupun sebenarnya kemampuan itu sangat diperlukan untuk mengikuti kemampuan pembelajaran selanjutnya. Menurut Tarigan bahwa menyimak diartikan sebagai kemampuan menangkap dan memahami bahasa lisan<sup>63</sup>. Bahan yang sesuai berupa wacana yang memuat informasi.

Untuk mengukur kemampuan siswa menangkap dan memahami informasi yang terkandung didalam wacana yang diterima melalui saluran pendengaran Menyimak merupakan proses untuk mengorganisasikan apa yang didengar dan menempatkan pesan suara-suara didengar ditangkap menjadi makna yang dapat diterima.

Proses menyimak terdiri dari tiga langkah yaitu: (1) menerima masukan yang didengar, (2) melibatkan diri terhadap masuk yang didengar, dan (3) menginterpretasikan dan berinteraksi dengan masukan yang didengar.

<sup>62</sup>Tarigan, A. A. (2018). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Di Tk Santa Lusia Medan Perjuangan Ta 2017/2018* (Doctoral Dissertation, Unimed).

<sup>63</sup>Perayani, K., & Rasna, I. W. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Media Podcast Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), hlm. 108-117.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jelas faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak cukup besar, lebih besar daripada mendengarkan karena dalam kegiatan menyimak adausaha memahami apa yang disimaknya sedangkan dalam kegiatan mendengarkan tingkatan pemahaman belum dilakukan. Dalam kegiatan menyimak bunyi bahasa yang tertangkap oleh alat pendengar lalu diidentifikasi, dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat, dan akhirnya menjadi wacana.

Pendapat tersebut disebutkan juga oleh Sutari yang menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.<sup>64</sup>

Lebih lanjut menurut Akhaidah menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya<sup>65</sup>. Menyimak adalah salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh seorang fasilitator menyimak bukanlah hanya mendengarkan sesuatu yang “masuk kuping kiri keluar kuping kanan” atau sebaliknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah mendengarkan lambing-lambang bunyi yang dilakukan dengan sengaja dan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, interpretasi, reaksi, dan evaluasi untuk memperoleh pesan, informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami komunikasi.

<sup>64</sup> Mustiningtyas, P., Wahono, W., & Sa'ida, N. (2022). Hubungan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Animasi Audio Visual dalam Pembelajaran di Kb. At-Taqwa Tahun Pelajarn 2021/2022. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1). hlm. 250-255

<sup>65</sup> Dewi, D. K., & Haryadi, H. (2022). Pengaruh Model CIRC terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), hlm. 247-258

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## b. Tujuan Menyimak

Perbedaan tujuan menyimak dapat menyebabkan adanya perbedaan aktivitas menyimak. Adapun tujuan menyimak menurut Tarigan antara lain:<sup>66</sup>

### 1) Untuk Mendapatkan Fakta

Banyak cara yang dapat ditempuh oleh seseorang untuk memperoleh fakta. Cara yang pertama adalah dengan mengadakan eksperimen, penelitian, membaca buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Cara yang kedua adalah dengan mendengarkan radio, melihat televisi, berdiskusi, menghadiri seminar, dan sebagainya. Dari uraian diatas, maka menyimak merupakan suatu media untuk mendapatkan fakta dan informasi.

### 2) Untuk menganalisis fakta

Proses menganalisis fakta adalah proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya dan menaksir sebab akibat yang terkandung dalam fakta-fakta tersebut.

### 3) Untuk mengevaluasi fakta

Setelah menganalisis fakta, dalam benak penyimak yang kritis akan muncul beberapa pertanyaan sehubungan dengan hasil analisisnya terhadap suatu bahan simakan. Dalam mengevaluasi fakta, penyimak perlu mempertimbangkan bahan simakan dengan menggunakan segala pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.

### 4) Untuk mendapatkan inspirasi

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering dihadapkan pada beberapa masalah dalam hidup mereka. Kegiatan menyimak dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dengan cara mencari inspirasi. Kegiatan menyimak yang dapat menimbulkan inspirasi adalah seperti menyimak pengajian, seminar, dan sebagainya.

<sup>66</sup>Erniati, E., Muslima, M., Rachim, N., & Shidiq, M. A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(1), hlm. 26-39



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Untuk mendapatkan hiburan.

Pada dasarnya, manusia dalam hidup ini memerlukan hiburan. Hiburan dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan menyimak. Manusia jaman sekarang sering menyimak radio, televisi, film, dan sebagainya untuk memperoleh hiburan.

- 6) Memperbaiki kemampuan berbicara.

Tujuan menyimak yang terakhir adalah memperbaiki kemampuan berbicara. Dengan menyimak pembicaraan yang terpilih, kita dapat memperbaiki kemampuan berbicara.

#### c. Manfaat Menyimak

Menurut Setiawan, manfaat menyimak adalah sebagai berikut:<sup>67</sup>

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai informatif yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman;
- 2) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita;
- 3) Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lances dan kata-kata yang digunakan menjadi lebih variatif;
- 4) Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif;
- 5) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial;
- 6) Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah;
- 7) Menggugah kreativitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, kita akan mendapatkan ide-ide yang

Hartati, S. J., & Setiawan, W. (2022). Pemberdayaan Pengajar TPA Gubug Qur'an Mutiara Sunah Untuk Meningkatkan Pendapatan. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 248-257.

cemerlang dan segar serta pengalaman hidup yang berharga Semua itu akan mendorong kita untuk giat berkarya dan kreatif

#### d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Menurut Arini Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses kegiatan menyimak yaitu sebagai berikut: <sup>68</sup>

##### 1) Faktor Fisik

Kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas dalam menyimak. Misalnya, ada orang yang sukar sekali mendengar. Dalam keadaan seperti itu, mungkin saja dia terganggu atau kehilangan ide-ide pokok seluruhnya. Juga secara fisik dia berada jauh dibawahukuran gizi yang normal, sangat lelah, serta tingkah polahnya tidak karuan. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan modal penting dalam melakukan kegiatan menyimak. Lingkungan fisik juga mempengaruhi dalam menyimak, seperti ruangan terlalu panas, lembab atau terlalu dingin, dan suara bising dapat mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan menyimak.

##### 2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis dalam menyimak mencakup masalah-masalah: 1) prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan aneka sebab dan alasan; 2) keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi serta masalah pribadi; 3) kepicikan yang menyebabkan pandangan yang kurang luas; 4) kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan; 5) sikap yang tidak layak terhadap sekolah, guru, pokok pembicaraan, atau sang pembicara.

##### 3) Faktor Pengalaman

Latar belakang pengalaman merupakan suatu faktor penting

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>68</sup> Nadya, T. J., & Liansari, V. (2023). Application of Cooperative Script Learning Mode through Listening Story Method in Improving Listening Ability of Class V. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 21, hlm.10-21.

dalam menyimak. Kurangnya minat dalam menyimak merupakan akibat dari kurangnya pengalaman dalam bidang yang akan disimak tersebut. Sikap yang menentang dan bermusuhan timbul dari pengalaman yang tidak menyenangkan. Misalnya, siswa tidak akan “mendengar” ide-ide yang berada di luar jangkauan pengertian serta pemahaman mereka.

#### 4) Faktor Sikap

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat disetujui dibanding dengan yang kurang atau tidak disetujuinya. Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama mengenai segala hal, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya.

#### 5) Faktor Motivasi

Motivasi merupakan salah satu butir penentu keberhasilan seseorang. Jikamotivasi kuat untuk mengerjakan sesuatu maka dapat diharapkan orang itu akan berhasil mencapai tujuan. Dorongan dan tekad diperlukan dalam mengerjakan segala sesuatu.

Dalam mengutarakan maksud dan tujuan yang hendak dicapai, bagi seorang guru merupakan suatu bimbingan kepada para siswa untuk menanamkan serta memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.

#### 6) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri atas dua, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Dalam lingkungan fisik, ruangan kelas merupakan faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak, seperti menaruh perhatian pada masalah-masalah dan sarana-sarana akustik, agar siswa dapat mendengar dan menyimak dengan baik tanpa ketegangan dan gangguan.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Para guru harus dapat mengatur dan menata letak meja dan kursi sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menyimak. Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak.

Anak-anak cepat sekali merasakan suatu suasana dimana mereka didorong untuk mengekspresikan ide-ide mereka, juga cepat mengetahui bahwa sumbangan-sumbangan mereka dihargai. Anak-anak yang mempunyai kesempatan untuk didengarkan akan lebih sigap lagi mendengarkan apabila seseorang mempunyai kesempatan berbicara. Jadi, suasana dimana guru merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan anak-anak dapat memanfaatkan situasi ruangan kelas untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.

## 7) Faktor Peranan dalam Masyarakat

Kemauan menyimak dapat dipengaruhi oleh peranan dalam masyarakat. Sebagai guru dan pendidik, dipandang perlu untuk menyimak ceramah, kuliah atau siaran-siaran radio dan televisi yang berhubungan dengan masalah pendidikan dan pengajaran.

## e. Tes Keterampilan Menyimak

Djiwandono mengatakan sasaran utama tes keterampilan menyimak adalah kemampuan peserta tes untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau sekedar rekaman audio atau video.<sup>69</sup>

Selanjutnya Djiwandono mengatakan pemahaman tersebut dapat mengacu kepada pemahaman secara umum seperti topik yang dibahas atau sekedar garis besar isinya, atau bagian-bagian yang lebih terinci termasuk pelaku, lokasi, waktu, dan beberapa aspek yang menonjol.

Pahlefi, M. R. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menyimak (Mahārah al-Istima') dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Uktub: Journal of Arabic Studies*, 2(2), hlm. 68-84.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemahaman lewat menyimak dapat pula berkaitan dengan hal-hal yang lebih bersifat mendalam, yang tidak terbatas pada hal-hal yang secara tegas dan langsung terungkap.

Penetapan jenis sasaran kemampuan yang dijadikan fokus tes disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta tes. Untuk tingkat pemula dapat digunakan butir-butir tes yang jawabannya memerlukan sekedar pemahaman tentang hal-hal yang secara langsung, konkrit, dan harfiah termuat dalam wacana. Pertanyaan-pertanyaan yang kurang langsung sifatnya, termasuk kaitan antara berbagai bagian wacana, menemukan implikasi dan menarik kesimpulan, sampai dengan menentukan sikap dan melakukan evaluasi terhadap isi wacana, lebih sesuai bagi peserta tes yang tingkat kemampuan bahasanya lebih tinggi.

Disamping tentang identifikasi dan rincian kemampuan tes menyimak, bagian penting lain adalah pemilihan wacana untuk dipahami dengan memperdengarkannya kepada peserta tes. Dari wacana itulah nantinya sejumlah pertanyaan harus dijawab oleh peserta tes sesuai dengan pemahamannya terhadap isi wacana.

Tes menyimak sebaiknya tidak merupakan sesuatu yang asing dalam berbagai aspek, kecuali isi wacananya yang pemahamannya merupakan sasaran pokok dari tes menyimak.

**f. Keterampilan Berbicara**

Berbicara merupakan salah satu wujud kemampuan berbahasa, disamping kemampuan menyimak, menulis, dan membaca. Kemampuan menyimak bersifat menerima (reseptif) sebagaimana membaca, sedangkan kemampuan berbicara bersifat mengemukakan atau mengeluarkan (produktif) sebagaimana menulis dan semua kemampuan berbahasa bersifat aktif. Keberanian untuk berbicara, bertanya, dan mengungkapkan gagasan sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Untuk itu kemampuan berbicara perlu dikembangkan kepada siswa sedini mungkin.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Susanti. S kemampuan berbicara sangat erat kaitannya dengan keberadaan bahasa lisan.<sup>70</sup> Terdapat beberapa ciri bahasa lisan, diantaranya adalah: (1) pemakaian bahasa lisan memberikan sumbangan sarana paling hakiki untuk terjadinya keberhasilan komunikasi (2) dalam komunikasi lisan, banyak bergantung terhadap hubungan fisik diantaranya melihat dan mendengar apa yang sedang dibicarakan oleh pembicara (3) dalam situasi percakapan, salah paham dapat dihindari karena adanya uraian informasi kontekstual (4) namun dalam situasi tersebut tanggapan harus diberikan pada waktu itu juga dan tidak dapat ditunda.

Sejalan dengan Isnaini Yulianita Hafi menyebutkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan produktif lisan yang menuntuk banyak hal yang harus dikuasai oleh siswa, meliputi penguasaan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.<sup>71</sup> Keterampilan berbicara memanfaatkan kosa kata yang pada umumnya diperoleh dari kegiatan belajar menyimak dan membaca, juga sering terjadi dengan dibantu keterampilan menulis.

Lebih lanjut Hermawan menyebutkan keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran berupa ide, pendapat, keinginan atau perasaan kepada mitra pembicara.<sup>72</sup>

Sedangkan Menurut Utari dan Nababan , keterampilan berbicara adalah pengetahuan bentuk-bentuk bahasa dan makna-makna bahasa tersebut, dan kemampuan untuk menggunakannya pada saat kapan dan kepada siapa.<sup>73</sup> Kemampuan berbicara yang baik adalah

<sup>70</sup> Susanti, S. Penerapan metode diskusi dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas iv sdn ogogili. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2016, 4(8), hlm. 108-111.

<sup>71</sup> Hafi, I. Y. (2012). *Peningkatan Kemahiran Berbicara Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Malang Melalui Metode Lakon Beraksi/Isnaini Yulianita Hafi* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

<sup>72</sup> Hermawan, Acep. (2014). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<sup>73</sup> Utami, N. P. C. P. (2020, June). Analisis Perilaku Komunikasi Verbal Freelance Driver Guide Terhadap Wisatawan di Kawasan Pariwisata Kuta, Bali. In *Journey: Journal of*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kecakapan seseorang dalam menyampaikan sebuah informasi dengan bahasa yang baik, benar dan menarik agar dapat dipahami pendengar.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lisan yang menuntut keberanian serta kemahiran dalam aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

#### g. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan berbicara secara umum adalah karena adanya dorongan keinginan untuk menyampaikan pikiran atau gagasan kepada orang lain (yang diajak berbicara). Sedangkan tujuan secara khusus ialah mendorong orang untuk lebih bersemangat, mempengaruhi orang lain agar mengikuti atau menerima pendapat (gagasannya), menyampaikan sesuatu informasi kepada lawan bicara, menyenangkan hati orang lain, memberi kesempatan lawan bicara untuk berpikir dan menilai gagasannya.

Pembelajaran dalam melatih keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai kemampuan berbicara dengan baik. Menurut Hermawan tujuan keterampilan berbicara bagi peserta didik adalah sebagai berikut:<sup>74</sup>

- 1) Kemudahan berbicara, peserta didik harus dilatih untuk mengembangkan keterampilan berbicara agar terlatih kepercayaan diri dalam pengucapannya.
- 2) Kejelasan, untuk melatih peserta didik agar dapat berbicara dengan artikulasi yang jelas dan tepat dalam pengucapan.
- 3) Bertanggung jawab, latihan untuk peserta didik agar berbicara dengan baik dan dapat menempatkan pada situasi yang sesuai agar dapat bertanggung jawab.

*Tourismpreneurship, Culinary, Hospitality, Convention and Event Management*, 2(2) hlm. 101-124.

Putri, S. A. Z. W., Hermawan, R. A., As, I. A., & Thoriq, A. R. (2022). Tiktok: Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Kebiasaan Merepetisi dan Penambahan Diksi di SDN Piyungan. *Jmie (Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), hlm. 64-74.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Membentuk pendengar yang kritis, melatih peserta didik dalam menyimak lawan bicara dan mampu mengoreksi jika ada ucapan yang salah.
- 5) Membentuk kebiasaan, yaitu membiasakan peserta didik dalam mengucapkan kosa kata atau kalimat sederhana secara baik dan ini juga harus dibantu oleh lingkungan sekolah atau guru.

#### h. Jenis-jenis Keterampilan Berbicara

Menurut Musaba (2012), keterampilan berbicara dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain yaitu sebagai berikut:<sup>75</sup>

##### 1) Bercerita

Bercerita adalah menuturkan suatu cerita secara lisan (walaupun bahan cerita bisa berwujud karangan tertulis). Kebiasaan bercerita ini banyak ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Pada waktu dulu kegiatan bercerita jauh lebih semarak, dibandingkan masa sekarang. Kegiatan bercerita di kalangan masyarakat Jawa dan beberapa daerah lain juga mengenal kegiatan bercerita berupa pertunjukan wayang yang dibawakan oleh dalang dengan perangkat alatnya. Banyak daerah lain mengenal kegiatan bercerita tersebut dengan nama dan cara yang berbeda-beda. Kegiatan bercerita yang disebutkan di sini lebih bersifat tradisional, berlaku secara turun-temurun.

##### 2) Debat

Istilah debat tampaknya juga cukup dikenal di kalangan masyarakat. Terkadang ada ungkapan untuk seseorang yang senang berdebat, maka disebut suka debat atau jago debat. Debat sebenarnya mirip dengan dialog. Debat berarti bertukar pikiran secara terbuka untuk membahas masalah yang masih merupakan

<sup>75</sup> Kamal, K., Ferdiansyah, H., Zulkifli, N., Usman, M., & Agussalim, A. (2022). Etika Berbahasa Indoensia Anak Usia Sekolah Dasar Kelas V SD Negeri 5 Watang Sidenreng. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), hlm. 131-138.



pro dan kontra dengan memperhatikan aturan dan tata tertib tertentu.

### 3) Diskusi

Istilah diskusi cukup dikenal, terutama di kalangan kaum terdidik. Bagi kalangan kampus, diskusi sudah merupakan kegiatan yang dianggap lazim. Diskusi diartikan sebagai pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Diskusi kelompok biasanya ditandai dengan lebih terbatasnya jumlah peserta, tingkat keformalannya kurang menonjol. Diskusi panel biasanya menghadirkan beberapa pembicara kunci atau para penyaji materi, kemudian diikuti audiens. Dalam diskusi panel yang banyak berperan adalah para panelis (para penyaji atau pembicara), audiens memang diberi kesempatan memberikan pendapat atau tanggapan, tetapi jatahnya lebih sedikit.

### 4) Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal untuk dimuat dalam surat kabar, disiarkan melalui radio atau ditayangkan pada layar televisi. Istilah wawancara sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat. Wawancara mirip dengan dialog. Namun, wawancara cenderung lebih mengaktifkan orang yang diwawancarai. Orang yang diwawancarai tentu amat beragam, bisa ia merupakan seorang ahli atau nara sumber, juga bisa sebagai anggota masyarakat biasa.

### 5) Pidato dan Ceramah

Pidato adalah sebuah kegiatan berbicara di depan umum atau berorasi untuk menyatakan pendapatnya, atau memberikan gambaran tentang suatu hal. Sedangkan ceramah merupakan suatu kegiatan berbicara di depan umum dalam situasi tertentu untuk tujuan tertentu dan kepada pendengar tertentu.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### 6) Percakapan

Percakapan adalah dialog antara dua orang atau lebih. Membangun komunikasi melalui bahasa lisan (melalui telepon, misalnya) dan tulisan (di chat room). Percakapan ini bersifat interaktif yaitu komunikasi secara spontan antara dua atau lebih orang.

#### i. Teknik Keterampilan Berbicara

Menurut Oetomo, terdapat beberapa teknik berbicara yang harus dikuasai untuk mendapatkan kemampuan atau keterampilan berbicara, yaitu sebagai berikut:<sup>76</sup>

##### 1) Teknik berbicara yang Baik

Bicaralah ramah pada setiap orang. Perkataan/artikulasi pun harus jelas agar tidak terjadi mis-communication. Perhatikan pula pemilihan kata. Meski bertujuan baik, jika salah berkata-kata maka tujuan itu tidak akan tercapai. Lakukan kontak mata pada lawan bicara. Saat bicara dengan atasan, usahakan fokus. Bicara seperlunya, Jangan ngelantur sehingga intinya malah tidak jelas. Kalau atasan memancing kita membicarakan masalah personal seorang rekan sekerja, sebagai bawahan yang profesional sebaiknya kita berbicara diplomatis.

##### 2) Teknik berbicara di depan umum

Berbicara di depan umum bukanlah soal bakat. Kemampuan tersebut bisa dilatih dengan kepercayaan diri dan kuasai bahan pembicaraan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melatih teknik berbicara di depan umum antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Tunjukkan antusias terhadap situasi dan pendengar.
- 2) Lakukan kontak mata 5-15 detik, dan tatapan kita pun harus berkeliling bukan pada satu orang saja. Jadi, semua orang merasa diajak berbicara.

<sup>76</sup> Oetomo. 2015. *Melatih Kemampuan Berbicara*. Online: [www.bahana-magazine.com](http://www.bahana-magazine.com).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Perlihatkan senyuman agar lawan bicara fokus pada kita.
- 4) Sisipkanlah humor, karena humor akan menghilangkan kejenuhan, namun hindari humor yang berbau porno.
- 5) Fokus pada pembicaraan. Tidak perlu memperlihatkan semua wawasan yang kita punya, karena akan menunjukkan kita sok pintar.
- 6) Berikan pujian yang jujur pada orang lain, tanpa menyimpang dari maksud.

#### j. Teknik Membuka dan Menutup Pembicaraan

Untuk mengawali suatu pembicaraan, adakanlah small talk, seperti mengucapkan selamat pagi, siang atau malam. Untuk memancing perhatian pendengar, lemparkan joke ringan. Setelah itu baru ke topik utama. Akhiri pembicaraan dengan ilustrasi dan summary hasil pembicaraan di dalamnya. Jadi, jangan bicara dari A sampai Z, sebaiknya diringkas sehingga orang mengerti dan tidak melupakan pesan atau inti sari pembicaraan. Berbicara atau berkomunikasi secara profesional menuntut kesiapan tiga hal. Pertama wawasan atau materi yang disampaikan, kedua cara penyampaian yang meliputi gerak, intonasi suara, dan penekanannya, ketiga penampilan. Semua hal tersebut dapat dipelajari asalkan siswa memiliki kemauan. Milikilah motivasi untuk maju dan berkembang mencapai keberhasilan yang diinginkan.

#### k. Faktor Penilaian Keterampilan Berbicara

Menurut Afriansyah, terdapat dua faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara dalam memperoleh keterampilan berbicara dengan efektif dan baik, yaitu faktor kebahasaan dan faktor non-kebahasaan. Adapun penjelasan dari dua faktor penilaian keterampilan berbicara tersebut adalah sebagai berikut:<sup>77</sup>

Afriansyah, D. B. Z. Pengaruh Muhadharah Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia, (2019), *Jurnal Logat*, 7(1), hlm. 22-24.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1) Faktor Kebahasaan

Faktor-faktor kebahasaan sebagai penilaian keterampilan berbicara seseorang antara lain adalah sebagai berikut:

#### a) Ketepatan ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang tidak tepat atau cacat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, atau kurang menarik, atau sedikitnya bisa mengalihkan perhatian pendengar. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa dianggap cacat kalau menyimpang terlalu jauh dari ragam lisan biasa. Sehingga terlalu menarik perhatian, mengganggu komunikasi, atau pemakaiannya (pembicara) dianggap aneh.

#### b) Penempatan tekanan, nada, sendi dan durasi yang sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu. Ketepatan masalah yang dibicarakan dan durasi yang sesuai, akan menjadi lebih menarik. Sebaliknya jika penyampaiannya datar saja, hampir dapat dipastikan dapat menimbulkan kejemuhan dan keefektifan berbicara tentu berkurang.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### c) Pilihan kata (diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan akan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan kata-kata yang sudah dikenal oleh pendengar. Pendengar akan lebih tertarik dan senang mendengarkan kalau pembicara berbicara dengan jelas dalam bahasa yang dikuasainya, dalam arti yang betul-betul menjadi miliknya, baik sebagai perorangan maupun sebagai pembicara. Selain itu, pilihan kata juga disesuaikan dengan pokok pembicaraan.

- 2) Ketepatan sasaran pembicaraan. Hal ini menyangkut pemakaian kalimat pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya. Susunan penuturan kalimat ini sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, atau menimbulkan akibat.

#### I. Faktor Non-kebahasaan

Faktor-faktor non-kebahasaan sebagai penilaian keterampilan berbicara seseorang antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku. Pembicara yang tidak tenang, lesu, dan kaku tentu akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Dari sikap yang wajar saja sebenarnya pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan integritas dirinya. Tentu saja sikap ini sangat ditentukan oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Pandangan harus diarahkan pada lawan bicara. Supaya pendengar dan pembicara betul-betul dalam kegiatan berbicara, maka pandangan pembicara harus sesuai. Pendengar yang hanya tertuju pada satu arah, akan menyebabkan pendengar merasa kurang diperhatikan.
- 3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain. Dalam menyampaikan isi pembicaraan, seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka dalam arti dapat menerima pendapat pihak lain, bersedia menerima kritik, bersedia mengubah pendapatnya kalau ternyata memang keliru.
- 4) Gerak-gerak dan mimik yang tepat. Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara. Hal-hal yang penting selain mendapat tekanan, biasanya juga dibantu dengan gerak-gerak atau mimik. Hal ini dapat menghidupkan komunikasi, artinya tidak kaku. Tetapi gerak-gerak yang berlebihan akan mengganggu keefektifan berbicara.
- 5) Kenyaringan suara yang pas. Tingkat kenyaringan ini tentu disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik. Tetapi perlu diperhatikan jangan berteriak, aturlah kenyaringan suara supaya dapat didengar oleh semua pendengar dengan jelas, dengan juga mengingat kemungkinan gangguan dari luar.
- 6) Kelancaran. Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Sering kali seorang mendengar pembicara berbicara terputus-putus, bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar, misalnya menyelipkan bunyi e, o, a, dan sebagainya. Sebaliknya pembicara yang terlalu cepat berbicara juga akan menyulitkan pendengar menangkap pokok pembicaraannya.
- 7) Relevansi/Penalaran. Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan kenyataan. Proses berpikir untuk sampai pada suatu

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesimpulan haruslah jelas. Hal ini berarti hubungan bagian-bagian dalam kalimat dan hubungan kalimat dengan kalimat harus jelas serta berhubungan dengan pokok pembicaraan.

- 8) Penguasaan topik. Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan, tujuannya tidak lain supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik yang akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Jadi penguasaan topik ini sangat penting, bahkan merupakan faktor utama dalam berbicara.

### 5. Media Pembelajaran Edukasi *Kine Master* Berbasis Online

Menurut Azizah media pembelajaran berbasis aplikasi *Kine Master* dengan data sekunder dapat meminimalisir permasalahan dalam pembelajaran. Hasil produk yang mudah diakses baik menggunakan jaringan telepon maupun perpindahan data memudahkan siswa untuk menjadikan aplikasi ini pedoman belajar mandiri maupun berkelompok.<sup>78</sup>

Menurut Robianto & Marsono, media pembelajaran *Edukasi Kine Master* merupakan media penunjang pembelajaran mandiri.<sup>79</sup> Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah, ia berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan video *Edukasi Kine Master* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>80</sup>

Media pembelajaran berbasis online merupakan salah satu sumber belajar. Jenis media bermacam-macam dari yang sederhana seperti media kartu, sampai yang modern seperti komputer, internet (youtube), LCD, dan lain-lain. Berdasarkan indera yang digunakan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media dapat dibagi menjadi tiga yaitu

<sup>78</sup> Maulana, F. A., Suprianto, S., & Azizah, N. L. (2023). Implementation Of Augmented Reality As A Hair Model Visualization Media Based On Android. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), hlm. 47-54.

<sup>79</sup> Lubis, J., Robianto, A., & Wahono, E. J. (2021, December). Penataran Penyusunan Program Latihan Non-Linier Bagi Pelatih Pencak Silat Tingkat Dasar di Propinsi Dki Jakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), hlm.121-197.

<sup>80</sup> Yerizam, M., Jannah, A. M., & Aprianti, N. (2023). Bioethanol Production Fromchlorella Pyrenoidosa By Using Enzymatic Hydrolysis And Fermentation Method. *Journal Of Ecological Engineering*, 24(1), hlm. 34-40.

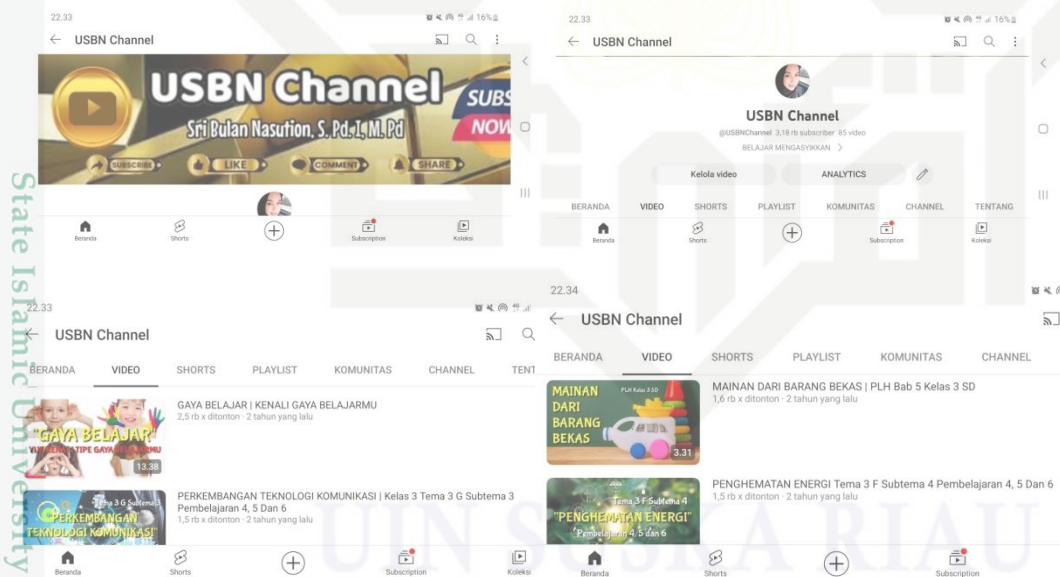


### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media audio, media visual, dan media audiovisual.<sup>81</sup> Ketiga media tersebut digunakan dalam proses pendidikan di sekolah untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Indera yang selalu digunakan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran adalah indera penglihatan dan pendengaran. Sedangkan indera yang lain mempunyai presentase yang kecil dibandingkan dengan indera penglihatan dan pendengaran. Bahkan ada kecenderungan untuk memanfaatkan indera penglihatan yang dipandu dengan rangsangan indera pendengaran. Media tersebut dapat berupa media audiovisual, yang menggunakan indera penglihatan dan indera pendengaran, juga merupakan media visual, yang menggunakan indera penglihatan dengan didukung dengan keterangan-keterangan dari pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan. Contoh pembelajaran video Kine Master berbasis online bisa dilihat dilink berikut;

<https://www.youtube.com/@USBNChannel/videos>



<sup>81</sup> (Sadiman, 1986: 19).



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Sugiyono, langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan Video Edukasi Kine Master adalah sebagai berikut.<sup>82</sup>

- a. Identifikasi Masalah, semua penelitian berangkat dari potensi atau masalah yang diajukan. Potensi atau masalah adalah sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah.
- b. Pengumpulan Informasi, pada tahap ini pengumpulan informasi sangat penting untuk mengetahui kebutuhan dari pemakai terhadap produk yang ingin dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Yang penting dilakukan adalah analisis kebutuhan (*need analysis*) terhadap produk yang akan dikembangkan.
- c. Desain Produk, pada tahap ini peneliti membuat desain dari produk yang akan dikembangkan. Desain memuat gambar, bagan, dan uraian ringkas yang mudah dipahami dan dipedomani dalam mengembangkan dan mengevaluasinya.
- d. Validasi Desain, merupakan proses penilaian rancangan produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba di lapangan.
- e. Perbaikan Desain, setelah desain produk divalidasi melalui penilaian pakar atau forum diskusi, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar dan dari forum diskusi.
- f. Uji coba produk, ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas.
- g. Revisi produk, revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) uji coba yang dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam uji coba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang

Cindy, A. H., Sugiyono, S., Usman, H., & Herwin, H. (2022). Factors that affect the optimisation of vocational high school facilities and infrastructure. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(2), hlm. 586-600.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dikembangkan, (c) data untuk merevisi produk dapat dicari melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran penggunaan produk.

- h. Uji coba pemakaian, uji coba dilakukan pada kelompok yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dan memperoleh masukan untuk melakukan revisi produk tahap akhir.
- i. Revisi produk tahap akhir, setelah melakukan uji coba produk pada kelompok yang lebih luas, dilakukan revisi produk tahap akhir berdasarkan masukan yang diperoleh.
- j. Produksi massal, dalam bidang Pendidikan produksi massal dari produk yang dikembangkan merupakan suatu pilihan yang berimplikasi pada pemanfaatan yang lebih luas.

## 6. Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Video Edukasi Kine Master

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas menurut Arikunto adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes.<sup>83</sup> Sedangkan menurut Nursalam validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.<sup>84</sup>

Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur.<sup>85</sup> Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian validitas di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrumen. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai

<sup>83</sup> Sutoyo, A., Supriyanto, A., Arikunto, S., Wibowo, M. E., Mulawarman, M., Purwadi, P & Hendiani, N. (2023). Career Counseling Urgency: Career Planning Capability of Substance Users in the Rehabilitation Process. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 12(2), hlm. 142-154.

<sup>84</sup> Suardi, S., Nursalam, N., Israpil, I., Kanji, H., & Nur, R. (2022). Model of Strengthening Students' Intelligent Character in Facing Changes in Society in the Industrial Revolution Era. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), hlm. 1419-1430.

<sup>85</sup> Sutoyo, A., Supriyanto, A., Arikunto, S., Wibowo, M. E., Mulawarman, M., Purwadi, P., ... & Hendiani, N. (2023). Career Counseling Urgency: Career Planning Capability of Substance Users in the Rehabilitation Process. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 12(2), hlm. 142-154.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

apakah rancangan produk layak dan valid untuk dipergunakan atau tidak. Validasi desain menurut Sugiyono adalah penilaian yang masih bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan kepada pemikiran rasional, belum fakta di lapangan.<sup>86</sup>

Rochmad berpendapat bahwa suatu hasil pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk).<sup>87</sup> Oleh karena itu, media pembelajaran Video *KineMaster* harus memenuhi kriteria valid agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi media pembelajaran Video *KineMaster* meliputi dua aspek yaitu aspek media dan aspek materi. Validasi aspek media meliputi aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, keterlaksanaan, *interface*, dan *compatibility*.<sup>88</sup> Sedangkan pada validasi aspek materi meliputi aspek isi, aspek penyajian, dan aspek kebahasaan. Aspek isi meliputi: kesesuaian materi dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan. Aspek penyajian meliputi: Teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, dan koherensi dan keruntutan alur pikir. Aspek kebahasaan meliputi: lugas, komunikatif, dialogis dan pembelajaran, kesesuaian dengan perkembangan siswa, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa.<sup>89</sup> Setelah media pembelajaran divalidasi, uji kepraktisan juga penting dilakukan. Kepraktisan merupakan kriteria kualitas perangkat pembelajaran ditinjau dari tingkat kemudahan

<sup>86</sup> Cindy, A. H., Sugiyono, S., Usman, H., & Herwin, H. (2022). Factors that affect the optimisation of vocational high school facilities and infrastructure. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(2), hlm. 586-600.

<sup>87</sup> Prihastari, E. B., Rochmad, R., & Isnarto, I. (2023). Peran Pengetahuan Subjektif Dan Objektif Mahasiswa Calon Guru SD dalam Materi Statistik. *Journal Of Authentic Research On Mathematics Education (Jarne)*, 5(1), hlm. 46-54.

<sup>88</sup> Sambodo, R. A., *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Skripsi, Program Sarjana Pendidikan Biologi, (Yogyakarta: Univ, Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014). hlm 123-181.

<sup>89</sup> Zubaidah, H., & Supeno, S. (2022). Linguistic Features and Presentation of Materials on English Textbook "When English Rings A Bell" Based on BSNP. *Deiksis*, 14(3), hlm. 320-329.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru dan siswa dalam menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.<sup>90</sup>

Tingkat kepraktisan pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat ditentukan melalui angket respon. Angket respon ini digunakan untuk mengetahui tanggapan pengguna perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Angket tersebut mencakup respon mengenai seberapa cocok dan mudah perangkat pembelajaran tersebut diterapkan. Kepraktisan yang dinilai adalah kepraktisan penggunaan produk. Untuk aspek penggunaan produk media pembelajaran mencakup desain pembelajaran, operasional, dan komunikasi.<sup>91</sup>

Menurut Mulyanta media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 kriteria yaitu: 1) kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, tujuan belajar dan karakter siswa. 2) kemudahan, artinya semua isi pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, 3) kemenarikan, artinya media pembelajaran harus dapat menarik minat belajar siswa, 4) kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman siswa.<sup>92</sup>

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat banyak penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

1. Alifa Siti Nurdiana (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kine Master Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan Efektivitas dan pemahaman

Bayu, E. P. S., & Fauzan, A. (2023). European Journal of Educational Research. *European Journal of Educational Research*, 12(1), hlm. 119-131.

Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra, *Educational Media- A Handbook for Teacher-Developers*. (New Delhi: The Commonwealth of Learning Commonwealth Educational – Media Centre for Asia, 2003). hm. 1-68.

Mulyanta dan Leong, Marlon, *Tutorial Membangun Media Pembelajaran: Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm. 3-12.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya Efektivitas pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA materi gerak benda siswa kelas IV SDN Kedaleman IV, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian diperoleh media video edukasi Kine Master dapat dikatakan layak dengan hasil pengujian ahli materi sebesar sebesar 85% , dengan demikian media video Kine Master termasuk kategori yang sangat valid, yaitu tingkat keterampilan berbicara terbukti dari siswa yang antusias untuk menyampaikan isi materi di depan kelas, dan keterampilan menyimak terbukti dari hasil pre-test yang semula mendapatkan hasil sebesar 62,25, kemudian pada hasil post-test meningkat menjadi 81,45. Dari pengujian yang sudah dilakukan media Video Kine Master ini layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.<sup>93</sup>

2. Tirta Mayasari (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kine Master Pada materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan pangkat dua dengan Akar pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil belajar kelas IV SD.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya,

Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Pemahaman pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech And Intructional Research Journal*, 8(2). hlm. 12-16.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peneliti sebelumnya rendahnya hasil belajar siswa pada materi Keliling dan Luas bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar pangkat Dua Siswa kelas IV SD, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian diperoleh tingkat validitas dengan kategori valid. Hasil angket respon guru dan peserta didik di sekolah bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon gurudengan persentase kepraktisan 94% sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan persentase kepraktisan 92%. Hasil efektifitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat efektif dengan persentase peningkatan hasil belajar peserta didik sebanyak 93% meningkat dan ketuntasan 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD telah dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.<sup>94</sup>

3. Firdayu Fitri, Ardipal (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik tema lingkungan dan sahabat

Mayasari, T., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), hlm. 2987-2999.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kita kelas V sekolah dasar, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian diperoleh media video edukasi Kine Master dapat dikatakan layak dengan hasil. Hasil yang diperoleh, validasi RPP diperoleh rata-rata 95,20 dengan kategori sangat valid. Validasi video pembelajaran diperoleh rata-rata 87,33 dengan kategori sangat valid. Pada tahap praktikalitas, diperoleh hasil bahwa video pembelajaran sudah praktis untuk digunakan. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 93%. Ini berarti video pembelajaran Kine Master efektif, valid, praktis dan efektif digunakan di kelas V Sekolah Dasar.<sup>95</sup>

4. Angraini, Oni and Idris, Ilyas and Sari, Sri Yulia (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video animasi *Kinemaster* di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Itihad Kota Jambi.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan Efektivitas dan pemahaman siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya pembelajaran Tematik menggunakan media video animasi berbasis kinemaster dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nurul Ittihad Kota Jambi. Peningkatan hasil belajar dapat diukur dari evaluasi siklus I dan siklus II, dengan nilai rata-rata pada siklus I mencapai persentase 69,37%, pada siklus II menunjukkan bahwa hasil pembelajaran belum cukup baik dibandingkan dengan prasiklus karena masih berada dibawah persentase 70%. Pada pembelajaran siklus II telah menunjukkan hasil yang memuaskan dengan mencapai rata-rata persentase 81,25%. Artinya tindakan perbaikan proses pembelajaran telah mencapai kriteria yang baik.<sup>96</sup>

5. Elli Iryani (2020). Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Kine Master Untuk Meningkatkan Minata Belajar IPS di SMP Negeri 2 Banyuasin III.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan Minat dan Belajar siswa Pada mata pelajaran IPS. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master.

Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya minat belajar pada Mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Pada penelitian siklus I nilai rerata yang didapat siswa adalah 73,50 dan pada penelitian siklus II nilai rerata sudah mencapai 82,50, hal ini berarti setelah pembelajaran IPS dengan materi organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan menggunakan media handphone terjadi peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan handphone dengan aplikasi Kine Master kegiatan pembelajaran tentang organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan berlangsung

<sup>96</sup> Angraini, O., Idris, I., & Sari, S. Y. (2021). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Animasi Berbasis Kinemaster di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi* (Doctoral Dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

secara aktif, kreatif, menyenangkan, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran IPS dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.<sup>97</sup>

6. Selvi Rani Br Sembiring, Nurmawati, Lisa Dwi Afri (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Kine Master Dengan Cara Daring.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan Efektivitas media pembelajaran bagi siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya Efektivitas media pembelajaran daring, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Hasil penelitian diperoleh Media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan penilaian validator dengan nilai 90,55% berarti sangat valid. Tingkat keefektifan media pembelajaran dinilai berdasarkan hasil tes belajar yang dilakukan terhadap kelas X IPA 2. 30 dari 36 peserta didik dinyatakan tuntas belajar, dengan perhitungan ketuntasan klasikal yang diperoleh sebesar 83% 75% dan dengan uji N-Gain menunjukkan hasil signifikan dan menunjukkan kategori  $0.30 <g < 0.70$  tergolong (average). Kepraktisan dilihat dari angket respon guru dan peserta didik. Angket respon guru diperoleh skor 4,3 sedangkan angket respon peserta didik diperoleh skor 3,49.<sup>98</sup>

7. Dwi Mitha Indarti, Yeni Erita (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantuan Aplikasi Kine Master pada Pembelajaran

<sup>97</sup> Iryani, Elli. Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Kine Master untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS di SMP Negeri 2 Banyuasin III. (2020), *Keraton: Journal Of History Education And Culture*, 1(2), hlm. 123-125..

<sup>98</sup> Sembiring, S. R. B., & Afri, L. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Kine Master dengan Cara Daring. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), hlm. 232-237.

Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan penggunaan media yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran diperoleh hasil validitas materi 92,0 dengan kategori valid, validitas bahasa 85,9 dengan kategori valid, dan validitas media 87,8 dengan kategori valid. Sedangkan hasil kepraktisan guru 95,83 pada kategori praktik dan kepraktisan siswa 95,23 pada kategori praktik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta budaya berbantuan aplikasi KineMaster dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD sudah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.<sup>99</sup>

8. Nurlaila (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Kelayang. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan hasil belajar PAI. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Kelayang, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya

Indarti, D. M., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantuan Aplikasi Kine Master pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1), 3150-3159..

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil belajar PAI siswa melalui penerapan metode pembelajaran Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir mengalami peningkatan, khususnya pada materi Iman Kepada Kitab-kitab Allah SWT dengan nilai rata-rata awalnya 64,48 meningkat menjadi 90,00. 2) Langkah-langkah dalam penggunaan Kinemaster yaitu dengan mengenal fitur-fiturnya dan menyediakan bahan ajar yang akan diunggah 3) Hambatan penggunaan metode Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir yaitu aplikasi ini sangat tergantung dengan sinyal yang kuat dan paket internet.

9. Dini Syofita Fitri, Melva Zainil (2021). Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Menggunakan Aplikasi Kinemaster di Kelas V SD Kota Padang.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan Efektivitas media pembelajaran bagi siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya Kemampuan Matematika siswa dalam haal bangun ruang, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil uji validasi keseluruhan bahan ajar oleh tiga validator yaitu aspek materi, bahasa dan media diperoleh nilai rata-rata 88,75 dengan kategori valid, (2) hasil uji kepraktisan. bahan ajar oleh guru dan siswa masing-masing. -nilai yang diperoleh masing-masing adalah 93,75% dan 96,66% dengan kategori praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bangun ruang dengan aplikasi kinemaster valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika kelas V SD.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Selvi Rani Br Sembiring, Nurawati, Lisa Dwi Afri (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Kine Master Dengan Cara Daring.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan Efektivitas dan pemahaman siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya ingin mengetahui wujud hasil dan tingkat kelayakan dari pengembangan video pembelajaran berbasis Kinemaster pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terintegrasi etnosains untuk kelas X SMA/MA, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Berdasarkan hasil penilaian para ahli dan uji coba produk video pembelajaran berbasis *Kinemaster* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terintegrasi etnosains untuk kelas X SMA/MA menunjukkan bahwa video pembelajaran ini layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>100</sup>

11. Erlindawati, Opi Rahmah Hidayat, Wulanda Sari Edwin (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Kine Master Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh Pada Transisi New Normal.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan adanya video Kine Master ini dapat melihat sejauh mana kemampuan siswa khususnya pada mata pelajaran Biologi. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada

Nurlaila, N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dan Google Formulir dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Kelayang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), hlm. 5941-5947.



permasalahannya, peneliti sebelumnya mengukur kemampuan siswa pada pembelajaran biologi, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Berdasarkan hasil penilaian para ahli dan uji coba produk video pembelajaran berbasis Kinemaster pada pembelajaran biologi menunjukkan bahwa video pembelajaran ini layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

12. Loka, Fitrah (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi KineMaster Untuk Siswa Kelas X Pondok Pesantren Al-Ansor Manunggang Julu.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat menghasilkan produk video pembelajaran bahasa Arab yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab dan agar memudahkan siswa berbicara bahasa Arab. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan berbahasa siswa pada pembelajaran bahasa Arab, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil dari data yang diperoleh berdasarkan uji coba produk kepada 40 peserta didik di kelas X Pondok Pesantren al-Ansor Manunggang Julu. Perbandingan kedua hasil perolehan nilai pretest dan posttest di atas dijelaskan hasil rata-rata pretest 63,6 yaitu berada pada kisaran 61-80 yang termasuk kategori Baik posttest hasil nilai rata-rata 87,3 yaitu berada pada kisaran 81-100 termasuk kategori sangat Baik.<sup>101</sup>

Erlindawati, E., Hidayat, O. R., & Edwin, W. S. E. S. (2021). Pengembangan media Video Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Kine Master Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMAN 1 Kecamatan Payakumbuh Pada Transisi New Normal. *Ensiklopedia Education Review*, 3(3), hlm. 28-33.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Zahara and Raharjo, Makmum (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kine Master dan Software Blender 3D Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas VI Di SDN 49 Pramulih. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat mengetahui validitas dan tanggapan siswa terhadap daya tarik video pembelajaran. Persamaan penilitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya tanggapan siswa terhadap daya tarik video, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Uji coba lapangan, pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa memperoleh nilai 88,75% dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 28 siswa memperoleh nilai 88,98%, daya tarik video pembelajaran pada kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian disimpulkan bahwa video pembelajaran layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>102</sup>

14. Hanifah Pramudyani (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kine Master Pada Materi Menulis Teks Eksplanasi Dengan Model Flipped Classroom Siswa Kelas XI SMKN 7 Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat mengetahui daya tarik siswa terhadap video yang dikembangkan, Persamaan penilitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya kurangnya minat belajar siswa pada materi menulis eksplanasi, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa

Zahara, Z., & Makmum, R. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Dan Software Blender 3D Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas VI di SDN 49 Prabumulih* (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University).

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian menunjukkan: penelitian ini menghasilkan produk pengembangan video pembelajaran berbasis Kinemaster dengan model flipped classroom sebagai media pembelajaran menulis teks eksplanasi; 2) kualitas video sebagai media pembelajaran menulis teks eksplanasi dikatakan valid, berdasarkan penilaian dari ahli materi memperoleh skor 79 pada kategori sangat baik, penilaian dari ahli media memperoleh skor 62 pada kategori sangat baik; 3) daya tarik siswa memperoleh nilai 94% dengan kategori sangat baik; dan 4) hasil tes siswa mendapatkan nilai rata-rata 88,33 dan signifikan.<sup>103</sup>

15. Vira Amelia, Arwin (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III MIN Pekanbaru.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik, Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil respon guru dan siswa dinyatakan sangat praktis yaitu 92,5% dan 95,25%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.<sup>104</sup>

16. Finki Dona Marleny, Ayu Ahadi Ningrum, Windarsyah (2021).

Pramudyani, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Menulis Teks Eksplanasi dengan Model Flipped Classroom Siswa Kelas XI SMKN 7 Yogyakarta. *PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta*.

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), hlm. 88-97.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berupa materi video pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Aplikasi Kinemaster merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.<sup>105</sup>

17. Umniyyatul Makmuroh (2021) Pelatihan Digital Aplikasi Kine Master Untuk Video Pembelajaran: Perspektif Guru Sekolah TK.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi *KineMaster* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berupa materi video pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1.

Marleny, F. D., Ningrum, A. A., & Windarsyah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa pada Gugus 6 Pirus Martapura. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 108-113.



Berdasarkan hasil analisis, terungkap bahwa pelatihan digital direspon secara positif. Sebagian besar guru merasa baik selama pelatihan. Pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan kreativitas mengajar mereka. Penggunaan aplikasi *Kinemaster* dalam pelatihan juga mendapat respon yang baik. Itu dianggap bagus, lengkap, dan mudah digunakan.<sup>106</sup>

18. Aenun Khayatun, Chairil Tri Suryana, Nina Nurjaman, Winda Widya ningrum (2021).

Mempelajari Materi Quantifier dengan Plotagon Story dan Aplikasi Kinemaster. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat membantu peserta didik menjadi pembelajar aktif dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi quantifier dengan aplikasi cerita kinemaster dan plotagon. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya siswa cenderung pasif, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner untuk memperoleh validasi dan tanggapan terhadap produk kuesioner. Dimana 94% merasa memahami video pembelajaran materi quantifier dengan aplikasi kinemaster dan plotagon story. 92% menganggap video tersebut menarik untuk ditonton. 82% diantaranya video dapat membantu mempelajari materi quantifier. 74% dari mereka tidak merasa bosan dengan video pembelajaran menggunakan kinemaster dan plotagon story.<sup>107</sup>

Makmuroh, U. (2021). Digital Training of Kinemaster Application for Learning Video: Perspectives From Kindergarten School Teachers. *International Journal of Research in Education*, 1(2), 121-128.

Khayatun, A., Suryana, C. T., Nurjaman, N., & Widyaningrum, W. (2021). Learning Quantifier Materials with Plotagon Story and Kinemaster Applications. *JEDu: Journal of English Education*, 1(3), hlm. 188-195

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

19. Fitri Liza, Miatin Rachmawati, Ayman Shahrour (2021). Asyik Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Menggunakan Video Kinemaster. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi *KineMaster* dapat mendeskripsikan bagaimana menerapkan pembelajaran berbicara bahasa Arab yang menyenangkan menggunakan video *KineMaster* dan mengukur keefektifannya.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan berbahasa pada pembelajaran bahasa Arab, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab yang menyenangkan ini dirangsang oleh video kinemaster.<sup>108</sup>

20. Acep Haryudin, Farhan Imanullah, (2021) Pemanfaatan Aplikasi Kine Master Pada Pembuatan Pengajaran Berbasis Multimedia Materi Untuk E-Learning Bahasa Inggris di Baru Normal (Covid-19).

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran online dan penggunaan multimedia, Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan penggunaan multimedia pada pembelajaran online, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1

<sup>108</sup> Liza, F., Rachmawati, M., & Shahrour, A. (2021). Fun Learning Arabic Speaking Skills Using Kinemaster Video. *Izdiyar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(3), hlm. 363-372.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembelajaran.<sup>109</sup>

\Fuad Abdul Bagi (2021). Pandangan Siswa Terhadap Pemanfaatan Aplikasi Kine Master untuk Teknik Picture Describing Dalam Bahasa Inggris untuk pelajaran pariwisata.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa tentang Pemanfaatan Aplikasi KineMaster dalam Menerapkan Teknik *Picture Describing* Bahasa Inggris untuk Pariwisata. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan penggunaan Teknik *Picture Describing* Bahasa Inggris untuk Pariwisata, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian menunjukkan secara umum ditemukan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa Teknik Menggambar Gambar menggunakan aplikasi *KineMaster* sangat bermanfaat dan relevan untuk digunakan dalam Bahasa Inggris untuk kelas Pariwisata. Hal ini dibuktikan dengan hasil 75% siswa setuju bahwa Teknik Menggambar Gambar menggunakan aplikasi KineMaster cukup relevan dan sesuai untuk diterapkan dalam Bahasa Inggris untuk Pariwisata, 20% sangat setuju dan 4,2% tidak setuju.<sup>110</sup>

Haryudin, A., & Imanullah, F. (2021). The Utilization Of Kinemaster Applications In The Making Of Multimedia Based Teaching Materials For English E-Learning In New Normal (Covid-19). *PROJECT (Professional Journal Of English Education)*, 4(2), hlm. 341-352.

Baqi, F. A. (2021, October). Students' views On The Utilization Of Kinemaster Applications For Picture Describing Technique In English For Tourism Subject. In *National Conference On Applied Business, Education, & Technology (Ncabet)* 1(1), hlm. 417-430.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21. Sri Wulandari, Indah Fitria Rahma, (2021). *Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring.*

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan hasil belajar matematika siswa secara daring, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berbasis KineMaster meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri II Pangkatan lebih tinggi 14,41 poin dari pada siswa yang tidak menggunakan media video.<sup>111</sup>

22. Melda Agarina, Sutedi, Arman Suryadi Karim, Linda Septarina (2021). *Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung*

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media video pembelajaran. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan guru dalam membuat media video pembelajaran daring, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran

Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), hlm. 33-45.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berbasis KineMaster meningkatkan kemampuan guru ahli dalam membuat media yang akan disajikan oleh siswa.<sup>112</sup>

23. Aan Widiyono (2021). *Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD.*

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media video pembelajaran IPA. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan guru dalam membuat media video pembelajaran daring, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berbasis Kine Master meningkatkan kemampuan guru ahli dalam membuat media yang akan disajikan oleh siswa.<sup>113</sup>

24. Reska Ayu Anggraini (2022). *Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kine Master Pada materi Hidrokarbon SMUN 1 Hanuman.* Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan siswa pada materi Hidrokarbon. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master.

Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan siswa dalam materi hidrokarbon, sedangkan

Agarina, M., Sutedi, S., Karim, A. S., & Septarina, L. (2021, September). Pelatihan Pembuatan dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*. 1(1), hlm. 7-12.

Widiyono, A. (2021, May). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran Ipa Melalui Lms Pada Mahasiswa Prodi Pgsd. In *Prosiding Seminar Nasional Iahn-Tp Palangka Raya*, 3(1), hlm.12-21.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung skor persentase penilaian validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil perolehan validasi memenuhi kategori valid dari ahli materi sebesar 91,93%, ahli media sebesar 90,00%, dan ahli bahasa sebesar 90,47%. Media pembelajaran ini juga memenuhi kategori valid dari hasil respon siswa dengan perolehan validasi sebesar 91,59%. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon.<sup>114</sup>

25. Feni Mardika (2020). Pengembangan Media Murottal Animasi Kine Master Dalam Pembelajaran Tajwid: Upaya Peningkatan Semangat Santri TPA Darunnizam di Masa Pandemi Covid-19.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan dan semangat santri pada pembelajaran tajwid. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran tajwid, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan mengikuti prosedur yang terdiri dari: 1) *define* dengan melakukan wawancara dengan guru TPA untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa, 2) *design* menyiapkan *prototipe* media

Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Media Video Animasi Berbasis Kinemaster pada Materi Hidrokarbon di Kelas XI SMAN 1 Inuman. *Jom FTK Uniks (Jurnal Online Mahasiswa Ftk Uniks)*, 3(1), hlm. 195-203.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

murattal animasi serta aplikasi yang digunakan, *serta* 3) *develop* melakukan uji validasi dan kelayakan produk. Berdasarkan hasil validasi dan kelayakan media *murottal* animasi Kine Master yang sudah dirancang terbukti layak digunakan dalam pembelajaran tajwid di TPA Darunnizam hal ini terbukti dari hasil validasi berada pada kategori valid.<sup>115</sup>

26. Fitri Yanti (2022). Penerapan Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Dimasa Covid-19. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan dan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 kelayakan produk. Berdasarkan hasil validasi dan kelayakan media *murottal* animasi Kine Master yang sudah dirancang terbukti layak digunakan dalam pembelajaran tajwid di TPA Darunnizam hal ini terbukti dari hasil validasi berada pada kategori valid.<sup>116</sup>

27. Haloho Ernauli (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan Stem Berbantuan Kinemaster Pada Materi Gelombang Bunyi di SMA Negeri 13 Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan siswa pada materi gelombang bunyi. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya

Mardika, F. (2020). Pengembangan Media Murottal Animasi Kine Master Dalam Pembelajaran Tajwid: Upaya Peningkatan Semangat Santri TPA Darunnizam di Masa Pandemi Covid-19. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 35-42.

Yanti, F., Nurva, M. S., & Fikriani, T. (2022). Penerapan Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Dimasa Covid-19.. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1743-1751.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan siswa pada materi gelombang bunyi sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Berdasarkan hasil analisis data uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh bahwa media video animasi termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan isi materi 94,44%, aspek pembelajaran 97,22%, maka persentase keseluruhannya didapat 95,83%.<sup>117</sup>

28. Vania Desianti (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi Kine Master di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran tematik. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi KineMaster. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa. kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian pembelajaran ahli Bahasa, ahli materi, ahli media pada pembelajaran 3 92,23% dan pembelajaran 4 91,47%. sangat layak digunakan tanpa revisi.<sup>118</sup>

29. Akhmad Yusuf Efendi. Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Kine Master Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Persamaan

Haloho, E. (2021). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan Stem Berbantuan Kinemaster pada Materi Gelombang Bunyi di SMA Negeri 13 Medan* (Doctoral Dissertation, Unimed).

Mulyanta dan Leong, Marlon, *Tutorial Membangun Media Pembelajaran: Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm. 3-5.



Linier. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media video Edukasi Kine Master dapat meningkatkan kemampuan siswa pada Materi Persamaan Linier Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajarannya yaitu sama-sama menggunakan media video edukasi Kine Master. Perbedaannya terletak pada permasalahannya, peneliti sebelumnya rendahnya kemampuan siswa dalam materi persamaan linier, sedangkan peneliti permasalahannya terdapat pada rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III MIN Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 1. Pada tahap uji coba produk untuk menentukan kepraktisan penggunaan modul matematika ini menggunakan uji kelompok kecil (respon siswa) dan respon guru memperoleh skor dengan rata-rata sebesar 81,62% dengan kategori “Baik”.

Sehingga dapat disimpulkan pengembangan bahan ajar video animasi Kine Master berbasis pendidikan karakter untuk kelas VIII SMP/MTS pada materi sistem persamaan linier yang sudah dikembangkan adalah valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.<sup>119</sup>

Dari kajian penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa, persamaan penelitian peneliti dengan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Rangga Hasian Prakoso, dkk Yuberti, dkk; dan Khasanah, dkk adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan (R & D) dengan model pengembangan (ADDIE), dan produk penelitian berupa media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Kine Master*. Sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian Rangga Hasian Prakoso, Yuberti, dan Khasanah adalah penelitian peneliti menggunakan tema menyayangi hewan dan tumbuhan khususnya muatan Bahasa Indonesia dan subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SD. Pada

Efendi, A. Y. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Video Kine Master Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Sistem Persamaan Linier* (Doctoral Dissertation, IAIN Bengkulu).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian yang dilakukan oleh Rangga Hasian Prakoso menggunakan materi pada subtema jenis-jenis pekerjaan kelas.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Yuberti menggunakan materi pada mata pelajaran fisika, dan subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X SMA. Dan penelitian yang dilakukan oleh Khasanah menggunakan materi pada mata pelajaran PAI dan subjek dalam penelitian adalah siswa kelas XII SMK. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhlas, dkk; Pamungkas, dkk; Latif, dkk; dan Syahputra, dkk adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan (R & D), dan produk penelitian berupa media pembelajaran dengan menggunakan *Kine Master*.

Sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan Muhlas, Pamungkas, Latif, dan Syahputra adalah peneliti menggunakan model pengembangan (ADDIE), tema yang digunakan adalah menyayangi hewan dan tumbuhan khususnya muatan Bahasa Indonesia dan subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SD. Penelitian yang dilakukan oleh Muhlas, Pamungkas, dan Syahputra menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan penelitian yang dilakukan Latif menggunakan model pengembangan Sugiyono. Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadrial, dkk; Khoirudin, dkk; dan Azizah adalah produk penelitian berupa media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Kine Master*.

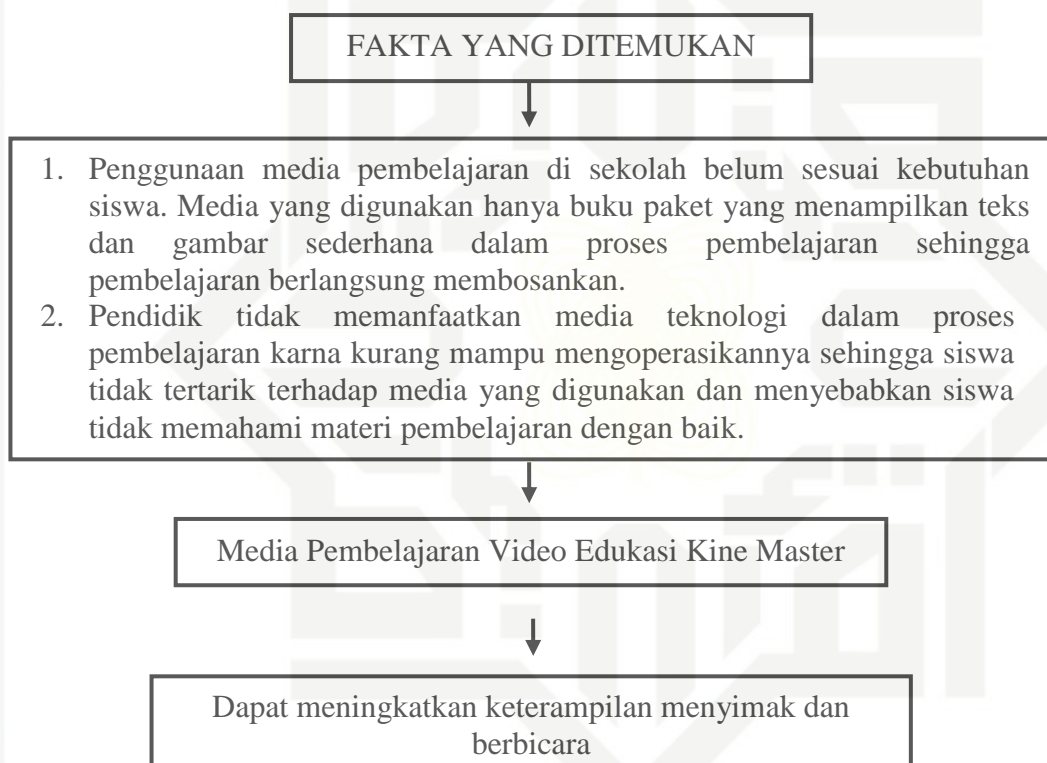
Sedangkan perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan Fadrial, Khoirudin, dan Azizah adalah menggunakan jenis penelitian pengembangan (R & D) dengan model pengembangan (ADDIE), menyayangi hewan dan tumbuhan khususnya muatan Bahasa Indonesia dan subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SD. Penelitian Fadrial menggunakan jenis penelitian berupa pelatihan, Khoirudin menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan Azizah menggunakan jenis penelitian berupa studi literatur.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan masalah yang ditemukan di sekolah, penggunaan media pembelajaran di sekolah belum sesuai kebutuhan siswa. Hal ini ditandai dengan guru yang menggunakan media seadanya di dalam kelas. Ini disebabkan karena guru yang kurang mampu mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran menggunakan video Edukasi *Kine Master* yang valid dan praktis sehingga media pembelajaran dapat efektif dan efisien.



**Gambar 2.11** Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Video Edukasi *Kine Master*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

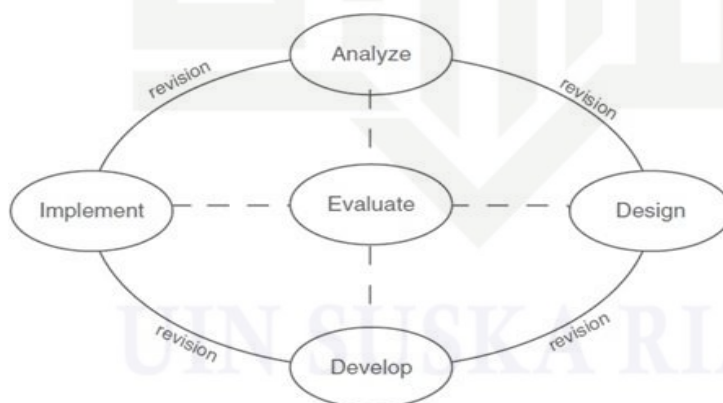
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Model Pengembangan

Cahyadi, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang menggunakan lima tahap pengembangan yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE).<sup>120</sup> Sebagaimana menurut Sudjana, ia menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE salah satu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat pembelajaran yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya.<sup>121</sup>

Alasan memilih model ADDIE dalam penelitian ini adalah karena model ini sederhana dan tersistem. Sehingga sangat sesuai untuk pembelajaran tematik tema menyayangi hewan dan tumbuhan khususnya muatan Bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam media pembelajaran menggunakan video edukasi *Kine Master* yang berfungsi dalam menampilkan materi pembelajaran. Model ADDIE dapat dilihat pada bagan berikut:



<sup>120</sup> Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.

<sup>121</sup> (Hanifansyah, 2021). Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie Di MTSN 1 BANGIL. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40-60.



### Bagan 3.1 Model ADDIE.

Dick dkk mengembangkan model ADDIE dalam lima tahapan pengembangan yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.<sup>122</sup> Tahapan dari model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap menganalisis perlunya pengembangan produk dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini merupakan kegiatan sistematis yang dimulai dari merancang konsep serta konten di dalam produk tersebut.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dilakukan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

#### B. Prosedur Pengembangan Penelitian

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut merupakan prosedur penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tujuan dari tahap ini adalah menganalisis permasalahan yang terjadi pada tempat penelitian. Terdapat beberapa hal yang perlu di

<sup>122</sup> Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O., *The Systematic Design of Instruction* (6<sup>th</sup> ed.). (Boston: Pearson/Allyn and Bacon, 2005), hlm. 54-56.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

analisis yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk melihat kurikulum yang digunakan di MIN 1 Pekanbaru, MIN2Pekanbaru, dan MIN Pekanbaru. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku sehingga media yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah serta solusi yang tepat dalam menentukan kompetensi siswa. Masalah dapat terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, serta karakteristik siswa. Setelah masalah diidentifikasi maka diperlukan solusi terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis ini meliputi analisis terhadap materi yang akan dikembangkan di dalam media pembelajaran video edukasi *Kine Master* yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang produk sesuai dengan yang dibutuhkan.<sup>123</sup> Pada tahap ini, peneliti akan membuat gambaran awal dari produk yang akan dikembangkan melalui beberapa tahap. Tahap awal yaitu membuat *flowchart* menggunakan Microsoft Word. Selanjutnya peneliti membuat *storyboard* untuk membuat media pembelajaran, silabus, RPP, dan soal.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian

<sup>123</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 38

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

produk.<sup>124</sup> Tahap awal yang dilakukan adalah membuat media video edukasi *Kine Master*, silabus, RPP, dan soal berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Produk yang berupa media, silabus, RPP, dan soal tersebut divalidasi oleh beberapa validator, yang terdiri dari dosen B.Indonesia, dosen media pembelajaran, dan wali kelas III. Penilaian para validator akan menjadi masukan dan perbaikan untuk merevisi produk sehingga produk yang dihasilkan masuk ke dalam kategori sangat valid/sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan kegiatan menerapkan atau menggunakan produk yang telah divalidasi oleh validator.<sup>125</sup> Implementasi yang dimaksud adalah media yang telah dikembangkan kemudian di uji cobakan ketepatannya kepada siswa dan para ahli. Setelah di implementasikan kepada siswa dan para ahli, media tersebut akan direvisi sesuai kritik dan saran yang diberikan agar media lebih maksimal kegunaannya.

#### 5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan sejak tahap development (pengembangan), yaitu evaluasi produk berupa media pembelajaran, silabus, RPP, dan soal. Tujuan dilakukannya evaluasi adalah untuk mengetahui kevalidan/kelayakan serta kepraktisan produk yang dikembangkan pada saat diimplementasikan di kelas serta dapat berupa saran-saran dari validator, guru, dan siswa.

### C. Desain Uji Coba Produk

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan tahap evaluasi pengembangan media pembelajaran video edukasi *Kine Master* melalui validator ahli media dan ahli materi. Pada umumnya uji coba penelitian pengembangan yang

<sup>124</sup> *Ibid.*

<sup>125</sup> *Ibid.*

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan yaitu uji ahli, uji coba kelompok kecil/terbatas, dan uji coba lapangan.

Setelah divalidasi dan direvisi maka akan dilakukan ujicoba terbatas pada kelompok kecil. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran video edukasi *Kine Master* dengan memberikan angket. Angket tersebut dianalisis dan dijadikan sebagai acuan untuk kembali melakukan revisi berdasarkan masukan dari wali kelas dan siswa.

Setelah media di revisi selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar dan dilakukan tes kepada siswa menggunakan soal dan menyebarkan lembar angket ke guru untuk mengukur efektivitas media pembelajaran.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini adalah , guru, dan siswa. Validator terdiri dari tiga orang ahli (dosen) yang menilai produk berupa media pembelajaran yang ditinjau dari aspek materi, bahasa, dan media. Sampel dalam penelitian ini diambil secara acak dengan menggunakan *random sampling*, yaitu kelas IIIA MIN1 Pekanbaru sebagai uji coba perorangan yang melibatkan 10 siswa. Kelas III B MIN 2 Pekanbaru dijadikan sebagai uji coba kelompok kecil yang melibatkan 16 siswa. Sedangkan kelas III C MIN 3 Pekanbaru, dijadikan sebagai uji coba kelompok besar.

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data tentang media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- a. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung guna menjelaskan suatu hal atau situasi dan kondisi tertentu.<sup>126</sup>  
Wawancara dilakukan bersama wali kelas III pada studi

<sup>126</sup> Arifin, Zainal., *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. (Surabaya: Lentera Cendikia, cet. Ke-5., 2010), hlm. 51-54.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendahuluan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis.

- b. Angket yang bertujuan untuk memperoleh hasil validitas (kelayakan) dari para validator, untuk memperoleh hasil praktikalitas dari praktisi (guru) dan siswa, serta memperoleh hasil efektivitas media pembelajaran. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah lima buah yaitu angket validasi oleh ahli media, angket validasi oleh ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, dan angket efektivitas media pembelajaran.
- c. Tes bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *video Kine Master* pada tema menyayangi hewan dan tumbuhan khusus muatan Bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran dilaksanakan. Tes yang digunakan adalah soal dengan bentuk soal isian singkat dan essay berjumlah 15 butir pertanyaan.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah sebagai berikut:

### a. Lembar Validasi

Lembar validasi berisi daftar pernyataan untuk menilai komponen-komponen yang ada di dalam produk. Lembar validasi aspek media berisi 10 butir yang akan dinilai. Sedangkan lembar validasi aspek materi berisi 10 butir aspek kelayakan isi, 10 butir aspek kelayakan penyajian, dan 10 butir aspek kelayakan kebahasaan. Lembar validasi menggunakan skala likert yang terdiri dari empat alternative jawaban, yaitu skor 1 dengan kriteria tidak layak, skor 2 dengan kriteria kurang layak, skor 3 dengan kriteria layak, dan skor 4 dengan kriteria sangat layak.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kualitas Tampilan	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	1	4
		Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	2	
		Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	3	
		Proses loading media	4	
3.	Keterlaksanaan	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa	5	1
4.	<i>Interface</i>	Antarmuka pada media pembelajaran edukasi <i>Kine Master</i> memiliki tata letak yang baik	6	3
		Desain tampilan media pembelajaran edukasi <i>Kine Master</i> sesuai dengan tingkatan pengguna	7	
		Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf	8	
5.	<i>Compability</i>	Aplikasi media pembelajaran edukasi <i>Kine Master</i> dapat dijalankan di semua versi <i>android</i>	9	2
		Aplikasi media pembelajaran edukasi <i>Kine Master</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar	10	
Total Butir				10

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Sambodo (2014)<sup>127</sup>

<sup>127</sup> Sambodo, R. A., *loc.cit.*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Materi

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KD	1, 2, 3	10
		Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8	
		Kemutakhiran materi	9, 10	
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	1	10
		Pendukung penyajian	2, 3, 4, 5, 6, 7	
		Penyajian pembelajaran	8	
		Koherensi dan keruntutan alur pikir	9, 10	
3.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	Lugas	1, 2, 3	9
		Komunikatif	4	
		Dialogis dan pembelajaran	5	
		Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6, 7	
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	8, 9	

Sumber: Diadaptasi dari BSNP<sup>128</sup>

#### b. Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas pada penelitian pengembangan ini berupa angket respon praktisi (guru) dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Lembar penilaian yang digunakan berupa angket, yaitu angket terstruktur dan angket tidak terstruktur. Angket terstruktur digunakan untuk mendapatkan skor penilaian yang digunakan untuk media pembelajaran. Lembar praktikalitas oleh guru terdiri dari 9 butir yang akan dinilai. Sedangkan lembar praktikalitas oleh siswa terdiri dari 10 butir yang akan dinilai. Lembar praktikalitas menggunakan skala *likert* yang terdiri dari empat kriteria, yaitu skor 1 dengan kriteria tidak praktis, skor 2 dengan kriteria kurang praktis, skor 3 dengan kriteria praktis, dan skor 4 dengan kriteria sangat praktis. Angket tidak terstruktur digunakan agar guru dan siswa memberikan saran terkait

<sup>128</sup> BSNP., *loc.cit.*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

produk. Lembar praktikalitas bertujuan untuk mengetahui respon praktisi (guru) dan siswa terhadap media pembelajaran dan mengetahui sejauh mana keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Guru**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jmlh Butir
1.	Materi	Ketepatan judul media dengan materi	2	6
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	3	
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	8	
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	10	
		Cakupan materi yang terdapat dalam media	11	
		Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku	12	
2.	Media	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	1	3
		Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	6	
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7	
3.	Bahasa	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4	3
		Bahasa yang digunakan dalam media	5	
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	9	
Total Butir				9

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Reddi (2003)<sup>129</sup>

<sup>129</sup> Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra, *loc.cit.*



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jmlh Butir
1.	Materi	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	8	4
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	9	
		Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	10	
		Kemendiaman dalam pembelajaran dengan bantuan media	11	
2.	Media	Kemudahan dalam memulai media	2	3
		Kemudahan navigasi yang disajikan	6	
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7	
3.	Bahasa	Tampilan awal media	1	4
		Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	3	
		Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4	
		Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	5	
Total Butir				10

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Reddi (2003)<sup>130</sup>

## c. Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Uji keefektifan media dilakukan dengan memberikan instrumen berupa soal kepada siswa. Soal berisi soal isian singkat dan essay yang terdiri dari 10 pertanyaan. Data ini diperlukan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk pengembangan. Dengan artian seberapa besar media pembelajaran mampu memberikan hasil sesuai harapan.

<sup>130</sup> *Ibid.*

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>131</sup>

### 1. Analisis Data Hasil Validasi Produk

Data yang diperoleh dari setiap validator melalui instrumen validasi produk berupa media pembelajaran, silabus, RPP, dan soal untuk komponen dari butir-butir penilaian yang ada dalam instrumen validasi tersebut kemudian dihitung skor rata-rata dari setiap komponen.

Skor rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor yang diberikan validator

$N$  = Jumlah butir

Untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Tingkat Kevalidan} = (V) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kriteria Hasil Uji Validitas**

Interval Persentase (%)	Kategori
$0 \leq V \leq 25$	Tidak valid
$26 \leq V \leq 50$	Kurang valid
$51 \leq V \leq 75$	Valid
$76 \leq V \leq 100$	Sangat valid

Sumber: diadopsi dari Arikunto<sup>132</sup>

<sup>131</sup> Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 147.

<sup>132</sup> Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 313.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selanjutnya data tersebut digambarkan dengan teknik deskriptif.

Media dikatakan valid jika menurut validator kevalidan media termasuk dalam kategori valid atau sangat valid. Jika media dikategorikan cukup valid, tidak valid, dan sangat tidak valid, maka media perlu di evaluasi atau diperbaiki kembali kemudian diuji kembali kevalidannya sampai memenuhi kategori valid atau sangat valid.

## 2. Analisis Kepraktisan Media

Data yang diperoleh dari masing-masing praktisi (guru) dan siswa melalui instrument kepraktisan untuk setiap komponen dari butir-butir penilaian yang ada dalam instrument kepraktisan tersebut, kemudian dihitung skor rata-rata dari setiap komponen. Skor rata-rata dari setiap komponen yang dinilai dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor yang diberikan guru/siswa

$N$  = Jumlah butir

Untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Tingkat Kevalidan} = (V) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas**

Interval Persentase (%)	Kategori
$0 \leq V \leq 25$	Tidak valid
$26 \leq V \leq 50$	Kurang valid
$51 \leq V \leq 75$	Valid
$76 \leq V \leq 100$	Sangat valid

Sumber: diadopsi dari Arikunto<sup>133</sup>

Selanjutnya data tersebut digambarkan dengan teknik deskriptif.

<sup>133</sup> Ibid.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media dikatakan praktis jika menurut validator kepraktisan media termasuk dalam kategori praktis atau sangat praktis. Jika media dikategorikan cukup praktis, tidak praktis, dan sangat tidak praktis, maka media perlu dievaluasi atau diperbaiki kembali kemudian diuji kembali kepraktisannya sampai memenuhi kategori praktis atau sangat praktis.

### 3. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektivitas media pembelajaran digunakan pada penelitian ini adalah Pretest dan Posttest. Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran, sedangkan posttest merupakan bentuk evaluasi akhir setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Tujuan dilaksanakannya tes ini adalah untuk menentukan tingkat efektivitas media pembelajaran.

Analisis efektivitas media pembelajaran *Kine Master* dilakukan dengan melakukan uji t menggunakan SPSS for Windows versi 28. Pengujian uji t ini tergolong dalam uji perbandingan yang bertujuan untuk membandingkan atau membedakan apakah rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diuji berbeda secara signifikan atau tidak.

Dalam menganalisa data tersebut digunakan aplikasi SPSS for Windows versi 28. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran *kinemaster* menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* berarti pendefinisian suatu permasalahan untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, tahap *design* berarti merancang dan menentukan format yang tepat dalam media pembelajaran, yang akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum diujicobakan di lapangan, tahap *development* berarti mengembangkan media yang telah divalidasi atau dinyatakan layak oleh validator, tahap *implementation* untuk mengukur keefektifan media yang akan digunakan dalam proses pembelajar yang dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, dan tahap *evaluation* berarti mengevaluasi setiap saran dan kritik dari para ahli..
2. Pengembangan media video edukasi *Kine Master* dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak. Berdasarkan penilaian ahli validasi materi diperoleh persentase kevalidan sebesar 96,24% dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli bahasa diperoleh persentase kevalidan sebesar 96,53% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 95,51% dengan kategori sangat valid.
3. Setelah valid media pembelajaran video edukasi *Kine Master* dinilai oleh guru untuk diukur kepraktisannya dan diperoleh persentase kepraktisan sebesar 97,92% dengan kategori sangat praktis.
4. Pengembangan media video edukasi *Kine Master* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian keefektifan media diperoleh menggunakan *pretest dan posttest* terhadap peserta didik dengan melakukan uji t dan diperoleh nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) di MIN 1

Pekanbaru sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa penggunaan media video edukasi *kine master* yang telah dikembangkan tergolong efektif di MIN 1 Pekanbaru. Di MIN 3 Pekanbaru diperoleh nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang terdapat bahwa penggunaan media video edukasi *kine master* yang telah dikembangkan tergolong efektif di MIN 3 Pekanbaru. Sedangkan di MIN 3 Pekanbaru diperoleh nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) sebesar  $0,001 < 0,05$  yang berarti bahwa penggunaan media video edukasi *kine master* yang telah dikembangkan tergolong efektif di MIN 3 Pekanbaru.

### B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, dan kesimpulan dari penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran edukasi *kine master* dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengajar oleh guru.
2. Media pembelajaran *kinemaster* dapat didistribusikan kepada siswa, agar menunjang proses belajar siswa secara mandiri.

### C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut sangat diharapkan guna menyempurnakan produk yang telah ada. Pengembangan dapat dilaksanakan dengan menambah materi lain seperti cara kerja listrik statis dan listrik dinamis, pengaruh jenis-jenis gaya dalam kehidupan sehari-hari atau materi lain. Sedangkan dari sisi media, dapat ditambahkan video bagaimana suatu gaya bekerja. Selain pengembangan diatas, dapat juga dilakukan penelitian evaluasi hasil belajar siswa dengan metode.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdin, N., & Romalita, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Video Untuk
- Afandi, & Oktarina, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hlm. 94.
- Afandi, & Oktarina, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hlm. 94.
- Afriansyah, D. B. Z. Pengaruh Muhadharah Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Jurnal Logat*, 7(1)(2019)
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012), hlm 5
- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan media video pembelajaran
- Ananda, R., Fadhilaturrahmi, F., & Hanafi, I. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan media video animasi
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan media video animasi Angkasa
- Anharuddin, M. M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94-108.
- animasi berbasis kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN kedaleman IV. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 8(2).
- Anis Nur Ina Zahro'in, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung Malang*. approach, dan authentic assessment sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(1).
- Arif S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 7.
- Arifin, Zainal., *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. (Surabaya: Lentera Cendikia, cet. Ke-5., 2010), hlm. 51.
- Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 192-202.
- Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis Podcast pada Materi
- Asrori. (2020). Psikologi pendidikan pendekatan multidisipliner. Banyumas: Pena Persada. Audio Visual Berbasis Kinemaster Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 10 Tidore



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Auliya Niswah, "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII D Smp Negeri 1 Kedamean", (Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 01 Nomor 01 tahun 2012).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 25
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 74
- Azizah, A.R., *Penggunaan Kine Master untuk Mengajarkan Global Warming in Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) (Vol. 4, hlm. 72-80).*
- Bahasa Ibu (Bahasa Sasak) di SMK Qamamrul Huda. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4).miah Pendidikan Dasar, 8(1), 2485-2853.
- Bayu, E. P. S., & Fauzan, A. (2023). *European Journal of Educational Research*, 12(1), 119-131
- Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Kelompok B Ra Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 147-177.
- berpikir kritis materi kelarutan dan hasil kali kelarutan pada mata pelajaran kimia di SMA. *ALKIMIA: Jurnal Ilmu Kimia dan Terapan*, 1(1), 16-25.
- BSNP. *Aspek Kelayakan Modul*. (Jakarta: BSNP, 2008), hlm. 34.
- buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Cahyadi Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), hlm. 46
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. Halaqa: Islamic CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 1(1), 1-5.
- Cheppy Riyana, "Pedoman Pengembangan Media Video", (Jakarta: P3AI UPI, 2007)
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 8.
- Dasar Di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- Di MTSN 1 BANGIL. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 40-60.
- Diah, I., & Nita, S. (2018). Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O., *The Systematic Design of Instruction* (6<sup>th</sup> ed.). (Boston: Pearson/Allyn and Bacon, 2005), hlm. 54.
- Dini 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita Melalui Wayang Kertas Di Tk Makedonia.
- Doludea, A., & Nuraeni, L. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Dwika Nor Rina, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Intensif Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Animasi Audio Visual Pada Kelas V Sdn 2 Pangkalan Rekan*.
- E-Book Mitigasi Bencana Sebagai Edukasi Sadar Bencana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 285-299.
- Edukasi: *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161-174
- Ergawati, E., Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. Perencanaan Pendidikan yang Matang.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan
- Fiskha Ayuningrum, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMKN 2 Godean*.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
- Gagne dan Briggs. *Principles of Instruction Design, 3<sup>rd</sup> edition*. (New York: Saunders College Publishing, 1988). hlm. 38 Gambar berseri berbasis pop-up book untuk meningkatkan keterampilan menulis
- Gay, L.R., *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application*. Second edition. (New York: Macmillan Publishing Compan, 1991), hlm. 73.
- Ghasya, D. A. V., & Kartono, K. (2021). Deskripsi Kelayakan Aspek Bahasa Pada Prototipe
- Hafi, I. Y. (2012). *Peningkatan kemahiran berbicara siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Malang melalui metode lakon beraksi/Isnaini Yulianita hafi* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Hairudin, 2012). Kassim, E. S., Jailani, S. F. A. K., Hairuddin, H., & Zamzuri, N. H. (2012).
- Haloho, B., Napitu, U., & Arent, E. (2023). Pengaruh Kreatifitas Guru Dalam Pembelajaran
- Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model Addie
- Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 245.
- Henry Guntur Tarigan (2015) *Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa* Bandung:
- Hermawan, Acep.( 2014). *Metodelogi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung:
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan media pembelajaran
- Hidayah, R., Apriandi, D., & Zulaihah, E. (2023). Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk
- Hidayatun, M., Safitri, D., N Lestari, R. (2018). *Manajemen pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Indonesia, 3(2), 162-172.
- Information system acceptance and user satisfaction: The mediating role of trust. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 57, 412-418.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hawan, D.A., Suprpti, W. (2018). *Revolusi soft skill memandu pembelajaran efektif dengan metode 7 m*. Mojokerto: CV. Sepilar Publishing House.
- Jannah I M. (2019) *Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Matriks Untuk Kelas X Di Smk Muhammadiyah 1 Sragen Berbasis Mobile Learning* Skripsi (Surakarta: Prodi Pendidikan Teknik Informatika FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta), 1-82. *Journal on Education*, 5(4), 16457-16469.
- Julrissani. (2020). “karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Karangnongko. *Pendas: Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 208-215.
- Kata pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Merang Baru 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 208-215.
- Katz (dalam Silalahi, 2015, hlm. 56) Silalahi, Ulber. (2015). *Asas-asas manajemen*. Bandung: Refika Aditama.
- Kepulauan Pada Materi Asam Basa. *Saintifik@*, 7(1), 29-35.
- Khulsum, U., Hudyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Kumalasan, M. P. (2018). *Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran*
- Lamuddin Finoza, *Komposisi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Diksi Insan Mulia, 2007), hlm. 4
- Levie, W. H. and Lentz, R.. 1982. *Effects of Text Illustrations: A Review of Research*. *Educational Communication and Technology Journal*, Vol. 30, No. 4, hlm. 195- 232
- Lumajang. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 60-78
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Manochio-Pina, M. G., Crivellenti, L. C., Sartorelli, D. S., & Diez-Garcia, R. W. (2022). Educational instrument for intervention in the lifestyle of overweight pregnant women. Revista Brasileira de Saude Materno Infantil*, 22, 385-398
- Maryana, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode*
- Masitah, W., & Hastuti, J. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Matematika dengan Power Point VBA pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel*. In *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai-Nilai Islami)* (Vol. 2, No. 1, pp. 38-45).
- Materi pembelahan sel kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Raya. *Jurnal bioeducation*, 4(2). May). *Utilization Kinemaster in making learning videos for elementary school*
- Mayasari, T., & Masniladevi, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD*. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2987-2999.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Mempengaruhi siswa SMA dalam memilih jurusan kesehatan di perkuliahan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(2), 381-390.
- Menggunakan aplikasi kinemaster pada materi hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 26-33.
- Menggunakan konteks etnomatematika pada materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 2(2), 73-79.
- Menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2).
- Meningkatkan Kemampuan Belajar Pada Siswa SMA di Kecamatan Parigi, Kabupaten Muna di Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6578-6591.
- Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Kelas II SDN 2
- Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *Diglosia : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/Diglosia.V1i1.Pp1-12>
- Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek Volume 5 Nomor 1 Juni 2017*, 5(1), 53–68
- Mubarok, M. U., & Zahroh, U. (2018, December). Pengembangan Media Pembelajaran
- Mulyanta dan Leong, Marlon, *Tutorial Membangun Media Pembelajaran: Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009), hlm.3
- Musaba, Zulkifli. (2012). *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Mustofa Rembangy, *Pendidikan Transformatif : Pergaulan Kritis Merumuskan Pendidikan di Tengah Pusara Arus Globalisasi*. (Yogyakarta:Teras, 2010), hlm. 131
- N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. (London: Kluwer Academic Publisher, 1999), hlm. 127
- Nadler (dalam Asrori, 2020, hlm. 115)
- Nana Sudjana, dkk., *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), hlm. 3-4.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Rosda Karya, 2011), hlm. 22.
- Napfiah, S., & Widiarti, A. (2023). Analisis Keterampilan Bahasa Pada Siswa Dalam narasi bahasa indonesia. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1),
- Ngainun Naim, *Menjadi Guru Kreatif*, (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2012), hlm. 142
- Nieveen, N., *Prototyping to Reach Product Quality*. Dalam Plomp, T; Nieveen,
- Notoatmodjo. (2014). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Novianto, A., & Mustadi, A. (2015). Analisis buku teks muatan tematik integratif, scientific



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nurhalisa, S., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
- Nurjan, Syarifan. (2016). Psikologi Belajar. Ponorogo: Wade Group.
- Nursalam, *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. (Jakarta: Salemba Medika, 2003), hlm. 27.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 201.
- Pardi, E., Muliadi, M., & Rahman, N. A. (2022). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran
- Pemahaman Mahasiswa. Doubleclick: *Journal Of Computer And Information Technology*, 1(2), 68–75. [Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Doubleclick](http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Doubleclick)
- Pembelajaran Matematika. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-AN)*, 3(1), 18-26.
- Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1689-1694.
- Pengembangan buku ajar sastra lama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*
- Poerwadarminta, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, (Jakarta: Balai Pustaka, Depdiknas, edisi III, Cetakan Kedua, 2012)
- Powerpoint dan iSpring Quizmaker pada Materi Teorema Pythagoras. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Prabawati, R., Yanto, Y., & Mandasari, N. (2019). Pengembangan LKS berbasis PMRI
- Prasongko, B. K., Harjanto, A., & Askaria, M. G. (2023). Geology And The Correlation Between Geological Control And Nickel Quality In Gag Island, Raja Ampat Islands, West Papua. *Techno LPPM*, 8(2).
- Purwadi, P., ... & Hendiani, N. (2023). Career Counseling Urgency: Career Planning Capability of Substance Users in the Rehabilitation Process. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 12(2), 142-154.
- Rachman, F. A., Ahsanunnisa, R., & Nawawi, E. (2017). Pengembangan LKPD berbasis
- Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, “Pengembangan Media Pembelajaran video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash”, (Jurnal Educatio Vol. 10 No. 2, Desember 2015) 262-279
- Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), hlm. 44-45.
- Reber (1988 dalam Nurjan, 2020, hlm. 46)
- Reddi, Usha V. & Sanjaya Mishra, *Educational Media- A Handbook for Teacher-Developers*. (New Delhi: The Commonwealth of Learning Commonwealth Educational – Media Centre for Asia, 2003). 1-68.
- Remaja Rosdakarya.
- Robbins. (2012). Keterampilan dasar. Jakarta: Raja Grafindo.
- Robianto, A., & Wahono, M. (2019). *Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mesin Universitas Negeri Malang. *Jurnal Teknik Mesin dan Pembelajaran*, 2(2), 124-133.
- Rochmad, *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. (Jurnal Kreano, 2012), hlm. 13.
- Rosi Wahyana, *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow Pada Materi Satuan Ukur dan Berat*.
- Rosidi, M. F., Safruddin, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta
- Saifudin Azwar, *Validitas dan Reliabilitas*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1986), hlm. 173.
- Sambodo, R. A., *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. Skripsi, Program Sarjana Pendidikan Biologi, (Yogyakarta: Univ, Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2014). 1-181.
- Satuan Ukur dan Berat (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 49-56.
- Shalikhah, N. D., Sari, K. P., Iman, M. S., Oktradiksa, A., Nugroho, I., & Aufa, M. (2023),
- Sidik, A. S., & Fahmi, F. (2021). Pengembangan media video pembelajaran speaking berbasis
- Soemarjadi (dalam Asrori, 2020, hlm. 115)
- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 38
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 409.
- Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 414.
- Suharsimi Arikunto, *loc.cit.* hlm.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 65.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 313
- Susanti & Afrida Zulfiana. *Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran*. (Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018). hlm. 1-16.
- Susanti, S. Penerapan metode diskusi dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas iv sdn ogogili. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2016, 4(8), 108751
- Susilana & Cepi, *Media Pembelajaran*. (Bandung: Wacana, 2008), hlm. 22.
- Sutardjo. Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), 181-194.
- Sutoyo, A., Supriyanto, A., Arikunto, S., Wibowo, M. E., Mulawarman, M., teachers. In AIP Conference Proceedings (Vol. 2706, No. 1). AIP Publishing.
- Tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.
- Tematik Terpadu Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Pendidikan Dasar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Tirta, S. D., Malfasari, E., Febtrina, R., & Herniyanti, R. (2021). Faktor-faktor yang
- Triatmanto, B., Sanusi, A., & Siswati, A. (2020, October). Pemanfaatan Video Tutorial Batik Seng Melalui Akses Media Sosial Pada Pelaksanaan Kegiatan Pemberdayaan Kepada Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19. In *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)* (Vol. 4, pp. 2423-2432).
- Utami, N. P. C. P. (2020, June). Analisis Perilaku Komunikasi Verbal Freelance Driver Guide Terhadap Wisatawan Di Kawasan Pariwisata Kuta, Bali. In *Journey: Journal of Tourismpreneurship, Culinary, Hospitality, Convention and Event Management* (Vol. 2, No. 2, pp. 101-124).
- Wahyana, R. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Proshow pada Materi
- Wawancara dengan Guru Kelas III, Hari Jumat, tanggal 19 November 2022
- Wulandari, Y., & Purwanto, W. E. (2017). Kelayakan aspek materi dan media dalam
- Yanti, E. E. (2017). Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis adobe flash pada
- Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 57.
- Yudi Munadhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 8.
- Zahro'in, A. N. I. (2014). Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk
- Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2017), hlm. 51.
- Zubaidah, H., & Supeno, S. (2022). Linguistic Features and Presentation of Materials on English Textbook "When English Rings A Bell" Based on BSNP. *Deiksis*, 14(3), 320-329.
- Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 1-2

## Lampiran 1 Instrumen Pra Penelitian (Pedoman Wawancara Untuk Guru )

### PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

**Nama Sekolah** : .....

**Alamat Sekolah** : .....

**Nama Guru kelas** : .....

**Hari/Tanggal Wawancara** : .....

1. Apa saja jenis media Bahasa Indonesia yang tersedia di Sekolah ini?
2. Berapakah jumlah media Bahasa Indonesia yang dimiliki?
3. Bagaimana kondisi media Bahasa Indonesia?
4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
5. Bagaimana cara guru menyiapkan media Bahasa Indonesia dalam pembelajaran?
6. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan guru saat memanfaatkan media dalam pembelajaran?
7. Bagaimanakah pola pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau didemonstrasikan guru)
8. Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media? Apa bentuknya?
9. Bagaimana hasil evaluasi setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media?
10. Bagaimana guru mengaktifkan dan melibatkan siswa dengan memanfaatkan media Bahasa Indonesia?
11. Bagaimana penataan media pembelajaran Bahasa Indonesia?
12. Dimanakah tempat untuk menyimpan media Bahasa Indonesia?
13. Apa saja hambatan yang dialami guru dalam memanfaatkan media?
14. Adakah kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media?
15. Apakah media sudah dimanfaatkan secara maksimal

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 2 Instrumen Pra Penelitian (Pedoman Wawancara Untuk Siswa)

### PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

**Nama Sekolah** : .....

**Alamat Sekolah** : .....

**Nama Siswa** : .....

**Kelas** : .....

**Hari/Tanggal Wawancara** : .....

1. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru selalu menggunakan media?
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media?
3. Apa saja media yang pernah digunakan?
4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?
5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?
6. Kesulitan apa yang kalian temui pada saat menggunakan media?
7. Setelah menggunakan media apakah kalian lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan?

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lampiran 3 Transkrip Wawancara Pra Penelitian

#### TRANSKIP WAWANCARA PRA PENELITIAN OLEH GURU

**Nama Sekolah** : MIN1 Pekanbaru  
**Alamat Sekolah** : Jl. Sumatera  
**Nama Guru Kelas** :  
**Hari/Tanggal Wawancara** :

1. Apa saja jenis media yang ada?

Jawab:

2. Berapakah jumlah media Bahasa Indonesia yang dimiliki MIN ini?

Jawab:

3. Bagaimana kondisi media Bahasa Indonesia?

Jawab:

4. Apakah guru selalu menggunakan media dalam pembelajaran I Bahasa Indonesia?

Jawab:

5. Bagaimana cara guru menyiapkan media Bahasa Indonesia dalam pembelajaran?

Jawab:..

6. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan guru saat memanfaatkan media dalam pembelajaran?

Jawab:

Bagaimanakah pola pemanfaatan media di dalam kelas? (perorangan, kelompok atau didemonstrasikan guru)

Jawab: Bagaimana cara guru melakukan evaluasi setelah menggunakan media? Apa bentuknya?

Jawab:..

Bagaimana hasil evaluasi setelah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jawab: Lebih baik.

9. Bagaimana guru mengaktifkan dan melibatkan siswa dengan memanfaatkan media Bahasa Indonesia?

Jawab:

10. Bagaimana penataan media pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab:

11. Dimanakah tempat untuk menyimpan media Bahasa Indonesia?

Jawab:.

12. Apa saja hambatan yang dialami guru dalam memanfaatkan media?

Jawab: Adakah kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menggunakan media?

Jawab:

13. Apakah media sudah dimanfaatkan secara maksimal?

Jawab:

#### Lampiran 4 Transkrip Wawancara Pra Penelitian Oleh Siswa

### TRANSKIP WAWANCARA PRA PENELITIAN OLEH SISWA

**Nama Sekolah** : MIN2 Pekanbaru  
**Alamat Sekolah** :  
**Nama Siswa** :  
**Kelas** :  
**Hari/Tanggal Wawancara** :

1. Apakah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru selalu menggunakan media?  
Jawab:
2. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media?  
Jawab:
3. Apa saja media yang pernah digunakan?  
Jawab:
4. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media?  
Jawab: Iya.
5. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajaran menggunakan media?  
Jawab:
6. Kesulitan apa yang kalian temui pada saat menggunakan media?  
Jawab:
7. Setelah menggunakan media apakah kalian lebih memahami pelajaran atau mengalami kesulitan?  
Jawab:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli**
**Tabel Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Materi**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jmlh
1.	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KD	1, 2, 3	12
		Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8	
		Kemutakhiran materi	9, 10	
		Mendorong keingintahuan	11, 12	
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	1	10
		Pendukung penyajian	2, 3, 4, 5, 6, 7	
		Penyajian pembelajaran	8	
		Koherensi dan keruntutan alur pikir	9, 10	
3.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	Lugas	1, 2, 3	9
		Komunikatif	4	
		Dialogis dan pembelajaran	5	
		Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6, 7	
		Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	8, 9	

Sumber: Diadaptasi dari BSNP (2008)

**Tabel Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Bahasa**

No.	Aspek	Indikator	No Butir	Jmlh
1.	Lugas	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	1	3
		Keefektifan kalimat yang digunakan	2	
		Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi	3	
2.	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	1
3.	Dialogis dan Interaktif	Mampu memotivasi siswa	5	2
		Mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis	6	
4.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	7	2
		Kesesuaian dengan tingkat emosional siswa	8	
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	9	2
		Ketepatan ejaan yang digunakan	10	
6.	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	11	2
		Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	12	
Total Butir				12





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel Kisi-Kisi Lembar Validasi Aspek Media**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kualitas Tampilan	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	1	5
		Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	2	
		Kejelasan menu dan materi dalam media	3	
		Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	4	
		Proses <i>loading</i> media	5	
2.	Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	6	2
		Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	7	
3.	Keterlaksanaan	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa	8	1
4.	<i>Interface</i>	Antarmuka pada media pembelajaran berbasis <i>kinemaster</i> memiliki tata letak yang baik	9	3
		Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>kinemaster</i> sesuai dengan tingkatan pengguna	10	
		Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf	11	
5.	<i>Compability</i>	Aplikasi media pembelajaran berbasis <i>kinemaster</i> dapat dijalankan di semua versi <i>android</i>	12	2
		Aplikasi media pembelajaran berbasis <i>kinemaster</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar	13	
Total Butir				13

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Sambodo (2014)

## Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan

Tabel Kisi-Kisi Angket Prediksi Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jmlh Butir
1.	Materi	Ketepatan judul media dengan materi	2	6
		Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	3	
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	8	
		Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	10	
		Cakupan materi yang terdapat dalam media	11	
		Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku	12	
2.	Media	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	1	3
		Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	6	
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7	
3.	Bahasa	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4	3
		Bahasa yang digunakan dalam media	5	
		Tampilan gambar dan animasi dalam media	9	
Total Butir				12

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Reddi (2003)

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

**Tabel Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jmlh Butir
1.	Materi	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	8	4
		Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	9	
		Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	10	
		Kemendiaman dalam pembelajaran dengan bantuan media	11	
2.	Media	Kemudahan dalam memulai media	2	3
		Kemudahan navigasi yang disajikan	6	
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	7	
3.	Bahasa	Tampilan awal media	1	4
		Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	3	
		Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4	
		Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	5	
Total Butir				11

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Reddi (2003)


**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 8 Lembar Validasi Media Pembelajaran**
**Lembar Validasi Media Pembelajaran**
**Aspek Materi**
**Judul**

Pengembangan Media Pembelajaran *KineMaster* pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru

**Petunjuk**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak layak
  - 2 = kurang layak
  - 3 = layak
  - 4 = sangat layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

**I. Aspek Kelayakan Isi**

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kelengkapan materi				
	2. Keluasan materi				
	3. Kedalaman materi				
Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi				
	5. Keakuratan data dan fakta				
	6. Keakuratan contoh dan kasus				
	7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi				
Kemutakhiran Materi	8. Keakuratan istilah-istilah				
	9. Gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari				
Mendorong Keingintahuan	10. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari				
	11. Mendorong rasa ingin tahu				
	12. Menciptakan kemampuan bertanya				




**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**H. Aspek Kelayakan Penyajian**

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Teknik Penyajian	1. Keruntutan konsep				
Pendukung penyajian	2. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar				
	3. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar				
	4. Kunci jawaban soal latihan				
	5. Pengantar				
	6. Glosarium				
	7. Daftar pustaka				
	Penyajian Pembelajaran	8. Keterlibatan siswa			
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	9. Ketertautan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea				
	10. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea				

**III. Aspek Kelayakan Bahasa**

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat				
	2. Keefektifan kalimat				
	3. Kebakuan istilah				
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				
Dialogis dan Pembelajaran	5. Kemampuan memotivasi siswa				
Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa				
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa				
	9. Ketepatan ejaan				
<b>Kesimpulan Penilaian</b> Media pembelajaran ini : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum dapat digunakan</li> <li>2. Dapat digunakan dengan banyak revisi</li> <li>3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi</li> <li>4. Dapat digunakan tanpa revisi</li> </ol>					



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

( )



UIN SUSKA RIAU

## Lembar Validasi Media Pembelajaran

### Aspek Bahasa

#### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran *KineMaster* pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak layak
  - 2 = kurang layak
  - 3 = layak
  - 4 = sangat layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Lugas	Kesesuaian bahasa( pilihan kata)dalam media video edukasi				
		Keefektifan kalimat yang digunakan				
		Kebakuan struktur kalimat dalam media videoedukasi				
2	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi				
3	Dialogis dan Interaktif	Mampu memotivasi siswa				
		Bahasa yang digunakan dalam video edukasi mudah dimengerti				
4	Kesesuaian dengan	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
5	Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa				
		Ketepatan tata bahasa yang digunakan				
6	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan ejaan yang digunakan				
		Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah				
6	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah				
<b>Kesimpulan Penilaian</b> Media pembelajaran ini : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum dapat digunakan</li> <li>2. Dapat digunakan dengan banyak revisi</li> <li>3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi</li> <li>4. Dapat digunakan tanpa revisi</li> </ol>						

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

( )



## Lembar Validasi Media Pembelajaran

### Aspek Media

#### Judul

Pengembangan Media Pembelajaran *KineMaster* pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa kelas III MIN di Kota Pekanbaru

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.

2. Kriteria angka dalam kolom:

1 = tidak layak

2 = kurang layak

3 = layak

4 = sangat layak

3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.

4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kualitas Tampilan	Kemearikan tampilan media pembelajaran				
		Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya				
		Kejelasan tujuan pembelajaran				
		Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan				
		Ketepatan jenis huruf yang digunakan				
2	Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian				
		Kemudahan pemeliharaan atau				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
		pengelolaan media				
3	Keterlaksanaan	kesesuaian gambar dengan isi materi				
4	<i>Interface</i>	Antarmuka pada media edukasi <i>kinemaster</i> memiliki tata letak yang baik				
		Desain tampilan media edukasi <i>kinemaster</i> sesuai dengan tingkatan pengguna				
		Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf				
5	<i>Compability</i>	Aplikasi media edukasi <i>kinemaster</i> dapat dijalankan di semua versi <i>android</i>				
		Aplikasi media pembelajaran media edukasi <i>kinemaster</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar				
<p><b>Kesimpulan Penilaian</b> Media pembelajaran ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum dapat digunakan</li> <li>2. Dapat digunakan dengan banyak revisi</li> <li>3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi</li> <li>4. Dapat digunakan tanpa revisi</li> </ol>						

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

( )

## Lampiran 9 Lembar Validasi Silabus

### LEMBAR VALIDASI SILABUS

#### Judul

Pengembangan Media Edukasi *kinemaster* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MIN di Kota Pekanbaru

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak layak
  - 2 = kurang layak
  - 3 = layak
  - 4 = sangat layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap silabus ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Isi Silabus	Kelengkapan komponen silabus				
		Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas				
		Kompetensi Dasar dirumuskan dengan jelas				
		Indikator dirumuskan dengan jelas				
		Pemilihan materi sesuai dengan indikator				
		Rancangan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi				
		Kelengkapan alat penilaian yang digunakan				

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penulisan dan Bahasa	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				
	Kesesuaian media/sumber yang dipilih				
	Sistematika penulisan silabus				
	Semua komponen silabus terbaca dengan jelas				
	Penggunaan bahasa yang baik				
	Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
<b>Kesimpulan Penilaian</b> Silabus ini : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum dapat digunakan</li> <li>2. Dapat digunakan dengan banyak revisi</li> <li>3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi</li> <li>4. Dapat digunakan tanpa revisi</li> </ol>					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

( )

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 10 Lembar Validasi RPP

### Lembar Validasi RPP

#### Judul

Pengembangan Media Edukasi *kinemaster* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MIN di Kota Pekanbaru

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak layak
  - 2 = kurang layak
  - 3 = layak
  - 4 = sangat layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap RPP ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Isi RPP	Kelengkapan komponen RPP				
		RPP disusun untuk setiap kompetensi dasar				
		Kejelasan kompetensi dasar dan kompetensi inti				
		Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas				
		Indikator dirumuskan dengan jelas				
		Tujuan dirumuskan dengan jelas				
		Pemilihan materi ajar sesuai dengan indikator dan tujuan				
		Kesesuaian media/sumber yang dipilih				

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Kejelasan kegiatan pembelajaran (pembuka, inti, penutup)				
		Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas sehingga mudah dilaksanakan oleh guru				
		Kelengkapan alat penilaian				
		Kesuaian alokasi waktu yang digunakan				
		Kejelasan rincian waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
2	Penulisan dan Bahasa	Sistematika penulisan RPP				
		Teks RPP terbaca dengan jelas				
		Penggunaan bahasa yang baik				
		Penggunaan struktur kalimat yang sederhana				
		<b>Kesimpulan Penilaian</b> RPP ini : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum dapat digunakan</li> <li>2. Dapat digunakan dengan banyak revisi</li> <li>3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi</li> <li>4. Dapat digunakan tanpa revisi</li> </ol>				

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

UIN SUSKA RIAU ( )

## Lampiran 11 Lembar Validasi Soal *Posttest*

### Lembar Validasi Soal *Posttest*

#### Judul

Pengembangan Media Edukasi *kinemaster* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MIN di Kota Pekanbaru

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak layak
  - 2 = kurang layak
  - 3 = layak
  - 4 = sangat layak
3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Aspek yang Dinilai	Soal No									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator										
2	Ketepatan penggunaan kata atau bahasa										
3	Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda										
4	Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan										

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

( )



UIN SUSKA RIAU



## Lampiran 12 Lembar Angket Kepraktisan

### Lembar Angket Kepraktisan

Oleh Guru

#### Judul

Pengembangan Media Edukasi *kinemaster* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MIN di Kota Pekanbaru

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak praktis
  - 2 = kurang praktis
  - 3 = praktis
  - 4 = sangat praktis
3. Bapak/Ibu dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Bapak/Ibu memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media				
2	Ketepatan judul media dengan materi				
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar				
4	Kesesuaian jenis huruf dalam media				
5	Bahasa yang digunakan dalam media				
6	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media				
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				
8	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan				
9	Tampilan gambar dan animasi dalam media				
10	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	menggunakan media				
11	Cakupan materi yang terdapat dalam media				
12	Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku				
<p><b>Kesimpulan Penilaian</b>                  Media pembelajaran ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum dapat digunakan</li> <li>2. Dapat digunakan dengan banyak revisi</li> <li>3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi</li> <li>4. Dapat digunakan tanpa revisi</li> </ol>					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Guru Kelas III MIN ..... Pekanbaru

## Lampiran 13 Lembar Angket Repon Siswa

### Lembar Angket Repon Siswa

#### Judul

Pengembangan Media Edukasi *kinemaster* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III MIN di Kota Pekanbaru

#### Petunjuk

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka.
2. Kriteria angka dalam kolom:
  - 1 = tidak baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = baik
  - 4 = sangat baik
3. Siswa dimohon kesediannya untuk memberikan saran-saran perbaikan pada bagian akhir lembar ini.
4. Ketika Siswa memberikan saran-saran perbaikan terhadap media ini mohon disebutkan poin yang dimaksud.

No	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan awal media				
2	Kemudahan dalam memulai media				
3	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca				
4	Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media				
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti				
6	Kemudahan navigasi yang disajikan				
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				
8	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran				
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan				
10	Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media				
11	Kemendanaan dalam pembelajaran dengan bantuan media				
<b>Kesimpulan Penilaian</b> Media pembelajaran ini :					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak cipta elektronik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- 1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Diarangi memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belum dapat digunakan</li> <li>2. Dapat digunakan dengan banyak perbaikan</li> <li>3. Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan</li> <li>4. Dapat digunakan tanpa perbaikan</li> </ol>
--	---

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Siswa

( )



## Lampiran 14 Soal Pretest dan Posttest

### Kisi-Kisi Tes

#### Judul

Pengembangan Media Edukasi *KineMaster* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III di MIN Kota Pekanbaru

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomer soal
1	Keterampilan menyimak	Kebahasaan	1. Siswa mampu menulis inti dari bahan simakan	1
			2. Siswa mampu menyimpulkan dari bahan simakan.	2
			3. Siswa mampu menemukan pokok utama dari bahan Simakan	3
			4. Siswa mampu memahami pokok utama dari bahan simakan	4
			5. Siswa mampu menulis kembali bahan simakan dengan menggunakan bahasa mereka masing-masing	5
2	Keterampilan berbicara	Kebahasaan	1. Siswa mampu melafalkan bacaan dengan baik	1
			2. Siswa mampu memahami tanda baca yang ada pada bahan bacaan. (simbol-simbol)	2
			3. Siswa mampu menentukan sebab akibat	3
			4. Siswa dapat meringkas isi Bacaan	4
			5. Siswa mampu membacakan hasil ringkasan yang sudah di Tulis	5

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Pedoman

### Tes Keterampilan Menyimak

#### A. Petunjuk

1. Tes ini bukan ujian
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar
3. Dalam mengisi tes ini, haruslah menurut pemahaman kalian masing-masing

#### B. Identitas Responden

Nama:

Kelas:

### Tes Keterampilan Menyimak Siswa

1. Tulislah inti dari teks wacana yang kalian simak
2. Simpulkan inti dari teks wacana yang kalian simak
3. Tentukan pokok utama dari apa yang kalian simak
4. Tulislah pokok utama dari teks wacana yang kalian simak
5. Tulis kembali teks wacana yang kalian simak dengan menggunakan bahasa kalian masing-masing

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Pedoman

### Tes Keterampilan Berbicara

#### A. Petunjuk

1. Tes Ini Bukan Ujian
2. Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini Dengan Benar
3. Dalam Mengisi Tes Ini, Haruslah Menurut Pemahaman Kalian  
Masing-Masing

#### B. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

### Tes Keterampilan Berbicara Siswa

**Bacalah teks dibawah ini untuk menjawab poin nomer 1 sampai poin nomer 5!**

- A. Lambang Negara:** Lambang negara kita adalah Garuda Pancasila. Lambang negara adalah suatu bentuk yang digunakan sebagai lambang resmi negara. Lambang negara Indonesia adalah burung Garuda. Lambang burung Garuda menggambarkan kebesaran dan kekuatan. Indonesia ingin menjadi negara yang besar dan kuat. Sebagai warga negara, kita juga harus kuat dan sehat. Sebagai warga negara, kita harus menjadikan negara Indonesia menjadi negara yang besar dan kuat. Lambang negara Garuda Pancasila terdiri atas beberapa bagian. Kepala burung Garuda menoleh ke

sebelah kanan. Pada leher burung Garuda terdapat perisai yang menyerupai jantung. Leher, sayap, dan ekor memiliki sejumlah bulu. Perisai dilengkapi dengan lambang sila Pancasila. Garuda mencengkram pita yang bertuliskan semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

**B. Sebelum menjawab poin 1 dan poin 2 kalian harus menjawab soal poin 3 sampai poin 5!**

**C. Untuk poin 1 dan poin 2 siswa maju kedepan dan membacakan hasil jawaban poin nomer 5!**

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Soal tes	Skor			
		SB	KB	B	CB
1	Pelafalan dalam berbicara				
2	Penggunaan bahasa				

1. Tentukan sebab akibat pada teks wacana yang telah kalian simak!
2. Tulislah ringkasan dari teks wacana yang telah kalian simak!
3. Ceritakan hasil ringkasan kalian satu persatu kedepan kelas!
4. Tulislah kesimpulan dari hasil teks wacana yang kamu simak!
5. Ceritakan kembali teks wacana yang telah kalian simak kepada teman sebangkumu!

s



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Pedoman Penilaian Keterampilan Menyimak

Nama Sekolah : Nama Siswa :

Kelas/ Semester : Tanggal :

Materi : Pengamat :

#### Petunjuk

Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		1	2	3
1	Menyampaikan inti dari teks wacana yang disimak			
2	Menyimpulkan inti dari teks wacana yang disimak			
3	Menentukan pokok utama dari wacana yang disimak			
4	Menuliskan pokok utama dari teks wacana yang disimak			
5	Menuliskan kembali teks wacana yang disimak menggunakan kalimat sendiri			

keterangan:

1. Benar Semua
2. Hanya Sebagian
3. Salah Semua

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Pedoman Penilaian Keterampilan Berbicara**

Nama Sekolah : Nama Siswa :

Kelas/ Semester : Tanggal :

Materi : Pengamat :

**Petunjuk!****Berikan penilaian dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia**

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		1	2	3
1	Menentukan sebab akibat pada teks wacana yang telah disimak			
2	Meringkas teks wacana yang telah disimak			
3	Menceritakan hasil ringkasan satu persatu didepan kelas			
4	Menyimpulkan hasil teks wacana yang telah disimak			
5	Menceritakan kembali teks wacana kepada teman sebangku			

Keterangan:

1. Benar Semua
2. Hanya Sebagian
3. Salah Semua

### Pedoman Dokumentasi

No	Dokumentasi	Kondisi		Keterangan
		Ada	Tidak ada	
1	RPP bahasa indonesia			
2	Nama siswa responden			
3	Foto-foto dalam penelitian			

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli

### I. Aspek Kelayakan Isi

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian		
		1	2	3
Kesesuaian Materi dengan KD	1. Kelengkapan materi	4	4	4
	2. Keluasan materi	4	4	4
	3. Kedalaman materi	3	4	3
Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan definisi	4	4	3
	5. Keakuratan data dan fakta	4	3	4
	6. Keakuratan contoh dan kasus	4	4	4
	7. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4	4	4
Kemutakhiran Materi	8. Keakuratan istilah-istilah	4	4	4
	9. Gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4
Mendorong Keingintahuan	10. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4
	11. Mendorong rasa ingin tahu	4	4	3
Total Skor	12. Menciptakan kemampuan bertanya	4	4	4
		47	47	45
Skor Maksimal		48	48	48
Persentase		97,92	97,92	93,75

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## II. Aspek Kelayakan Penyajian

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian		
		1	2	3
Teknik Penyajian	1. Keruntutan konsep	4	4	4
Pendukung penyajian	2. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	4	4	4
	3. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar	4	4	3
	4. Kunci jawaban soal latihan	4	4	4
	5. Pengantar	4	4	3
	6. Glosarium	4	3	4
	7. Daftar pustaka	4	4	4
	Penyajian Pembelajaran	8. Keterlibatan siswa	4	4
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	9. Ketertautan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea	4	4	4
	10. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea	3	4	4
Total Skor		39	39	38
Skor Maksimal		40	40	40
Persentase		97,50	97,50	95,00

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Aspek Kelayakan Bahasa

Indikator	Komponen yang Dinilai	Penilaian		
		1	2	3
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	4	4	4
	2. Keefektifan kalimat	4	4	4
	3. Kebakuan istilah	3	4	3
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4	4
Dialogis dan Pembelajaran	5. Kemampuan memotivasi siswa	4	3	4
Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	4	4
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	4	4	3
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata bahasa	4	4	4
	9. Ketepatan ejaan	4	4	4
Total Skor		34	35	34
Skor Maksimal		36	36	36
Persentase		94,44	97,22	94,44

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Rangkuman Penilaian Ahli Materi

No	Komponen yang Dinilai	Validator ke-		
		1	2	3
<b>A</b>	<b>Aspek Kelayakan Isi</b>			
1	Kelengkapan materi	4	3	3
2	Keluasan materi	4	3	3
3	Kedalaman materi	4	3	3
4	Keakuratan konsep dan definisi	2	3	3
5	Keakuratan data dan fakta	4	3	4
6	Keakuratan contoh dan kasus	3	4	4
7	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4	4	4
8	Keakuratan istilah-istilah	2	4	3
9	Gambar, diagram, dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4
10	Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	4	4	4
11	Mendorong rasa ingin tahu	4	2	3
12	Menciptakan kemampuan bertanya	4	2	3
<b>B</b>	<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>			
1	Keruntutan konsep	4	3	4
2	Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	2	2	2
3	Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar	2	3	3
4	Kunci jawaban soal latihan	2	3	2
5	Pengantar	4	3	3
6	Glosarium	4	3	3
7	Daftar Pustaka	2	2	2
8	Keterlibatan siswa	4	4	4
9	Ketertautan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/Alinea	4	3	4
10	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea	4	3	3
<b>C</b>	<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>			
1	Ketepatan struktur kalimat	3	4	4
2	Keefektifan kalimat	3	4	4
3	Kebakuan istilah	3	4	3
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4	4
5	Kemampuan memotivasi siswa	4	3	3
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	3	3
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	4	3	3
8	Ketepatan tata bahasa	4	4	4
9	Ketepatan ejaan	4	4	4
	<b>Jumlah</b>	<b>107</b>	<b>101</b>	<b>103</b>
	<b>Persentase (%)</b>	<b>86,29</b>	<b>81,45</b>	<b>83,06</b>
	<b>Kategori</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Aspek Bahasa

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian		
			1	2	3
1	Lugas	Kesesuaian bahasa( pilihan kata)dalam media video edukasi	4	4	4
		Keefektifan kalimat yang digunakan	3	4	4
		Kebakuan struktur kalimat dalam media videoedukasi	4	3	4
2	Total Skor		11	11	12
	Skor Maksimal		12	12	12
	Persentase		91,67	91,67	100,00
3	Komunikatif	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4	4
	Total Skor		4	4	4
	Skor Maksimal		4	4	4
4	Dialogis dan Interaktif	Mampu memotivasi siswa	4	4	4
		Bahasa yang digunakan dalam video edukasi mudah dimengerti	4	4	4
	Total Skor		8	8	8
5	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	4	4
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	4	4	4
	Total Skor		8	8	8
6	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	4	4	4
		Ketepatan ejaan yang digunakan	3	4	4
	Total Skor		7	8	8
7	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	4	4	4
		Penggunaan simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	3	4	3
	Total Skor		7	8	7
8	Skor Maksimal		8	8	8
	Persentase		87,50	100,00	87,50

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Rangkuman Penilaian Aspek Bahasa**

No	Aspek	Validator ke-		
		1	2	3
<b>A</b>	<b>Lugas</b>			
1	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan	4	4	3
2	Keefektifan kalimat yang digunakan	3	4	3
3	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi	3	3	3
<b>B</b>	<b>Komunikatif</b>			
1	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4	4
<b>C</b>	<b>Dialogis dan Interaktif</b>			
1	Mampu memotivasi siswa	3	3	3
2	Mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis	3	4	3
<b>D</b>	<b>Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa</b>			
1	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4	4	4
2	Kesesuaian dengan tingkat emosional siswa	3	4	3
<b>E</b>	<b>Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa</b>			
1	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	4	4	4
2	Ketepatan ejaan yang digunakan	4	4	3
<b>F</b>	<b>Penggunaan istilah, simbol, atau ikon</b>			
1	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah	4	4	3
2	Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	4	3	3
	<b>Jumlah</b>	<b>43</b>	<b>45</b>	<b>39</b>
	<b>Persentase (%)</b>	<b>90</b>	<b>94</b>	<b>81</b>
	<b>Kategori</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Komponen yang Dinilai	Penilaian			
			1	2	3	
1	Kualitas Tampilan	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	4	4	4	
		Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	3	4	3	
		Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	4	
		Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	4	4	4	
		Ketepatan jenis huruf yang digunakan	4	4	4	
	Total Skor		19	20	19	
	Skor Maksimal		20	20	20	
	Persentase		95,00	100,00	95,00	
2	Rekayasa Perangkat Lunak	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	3	4	3	
		Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	4	4	4	
		Total Skor		7	8	7
		Skor Maksimal		8	8	8
		Persentase		87,50	100,00	87,50
3	Keterlaksanaan	kesesuaian gambar dengan isi materi	3	3	4	
		Total Skor		3	3	4
		Skor Maksimal		4	4	4
	Persentase		75,00	75,00	100,00	
4	Interface	Antarmuka pada media edukasi <i>kinemaster</i> memiliki tata letak yang baik	4	4	3	
		Desain tampilan media edukasi <i>kinemaster</i> sesuai dengan tingkatan pengguna	4	4	4	
		Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf	4	4	4	
		Total Skor		12	12	11
	Skor Maksimal		12	12	12	
	Persentase		100,00	100,00	91,67	
5	Compability	Aplikasi media edukasi <i>kinemaster</i> dapat dijalankan di semua versi <i>android</i>	4	4	4	
		Aplikasi media pembelajaran media edukasi <i>kinemaster</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar	4	4	4	
		Total Skor		8	8	8
		Skor Maksimal		8	8	8
		Persentase		100,00	100,00	100,00

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Rangkuman Penilaian Ahli Media

No	Komponen yang Dinilai	Validator Ke-		
		1	2	3
<b>A</b>	<b>Aspek Kualitas Tampilan</b>			
1	Ikun atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	4	4	4
2	Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	3	4	3
3	Kejelasan menu dan materi dalam media	4	4	3
4	Ketepatan pemilihan gambar dan proporsi gambar yang disajikan	3	4	4
5	Proses loading media	4	4	4
<b>B</b>	<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>			
1	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	4	4	4
2	Kemudahan pemeliharaan atau pengelolaan media	4	4	4
<b>C</b>	<b>Aspek Keterlaksanaan</b>			
1	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa	3	4	4
<b>D</b>	<b>Aspek Interface</b>			
1	Antarmuka pada media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> memiliki tata letak yang baik	3	4	3
2	Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> sesuai dengan tingkatan pengguna	4	4	4
3	Ketepatan pemeliharaan warna, jenis huruf, dan ukuran huruf	4	4	4
<b>E</b>	<b>Aspek Compability</b>			
1	Aplikasi media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> dapat dijalankan di semua versi <i>android</i>	4	4	4
2	Aplikasi media pembelajaran berbasis <i>smart apps creator</i> dapat dijalankan di semua resolusi layar	4	4	4
	<b>Jumlah</b>	<b>48</b>	<b>52</b>	<b>49</b>
	<b>Persentase (%)</b>	<b>92</b>	<b>100</b>	<b>94</b>
	<b>Kategori</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Silabus

### Validasi Silabus

No	Komponen yang Dinilai	Skor Validator
<b>A</b>	<b>Aspek Isi Silabus</b>	
1	Kelengkapan komponen silabus	4
	Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas	4
	Kompetensi Dasar dirumuskan dengan jelas	4
	Indikator dirumuskan dengan jelas	4
	Pemilihan materi sesuai dengan indikator	4
	Rancangan kegiatan pembelajaran sesuai dengan materi	4
	Kelengkapan alat penilaian yang digunakan	4
	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan	4
	Kesesuaian media/sumber yang dipilih	4
<b>B</b>	<b>Aspek Penulisan dan Bahasa</b>	
2	Sistematika penulisan silabus	4
	Semua komponen silabus terbaca dengan jelas	4
	Penggunaan bahasa yang baik	4
	Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	4
	<b>Jumlah</b>	<b>52</b>
	<b>Persentase (%)</b>	<b>100</b>
	<b>Kategori</b>	<b>SV</b>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi RPP

### Validasi RPP

No	Komponen yang Dinilai	Skor Validator
<b>A</b>	<b>Aspek Isi Silabus</b>	
1	Kelengkapan komponen RPP	4
	RPP disusun untuk setiap kompetensi dasar	4
	Kejelasan kompetensi dasar dan kompetensi inti	4
	Identitas mata pelajaran dinyatakan dengan jelas	4
	Indikator dirumuskan dengan jelas	4
	Tujuan dirumuskan dengan jelas	4
	Pemilihan materi ajar sesuai dengan indikator dan tujuan	4
	Kesesuaian media/sumber yang dipilih	4
	Kejelasan kegiatan pembelajaran (pembuka, inti, penutup)	4
	Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas sehingga mudah dilaksanakan oleh guru	3
	Kelengkapan alat penilaian	4
	Kesuaian alokasi waktu yang digunakan	4
Kejelasan rincian waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran	4	
<b>B</b>	<b>Aspek Penulisan dan Bahasa</b>	
2	Sistematika penulisan RPP	4
	Teks RPP terbaca dengan jelas	3
	Penggunaan bahasa yang baik	3
	Penggunaan struktur kalimat yang sederhana	4
	<b>Jumlah</b>	<b>65</b>
	<b>Persentase (%)</b>	<b>95,59</b>
	<b>Kategori</b>	<b>SV</b>

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Soal

### Validasi Soal

No	Kriteria	No Soal	Validator			Rata-Rata		
			1	2	3			
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator	<b>Essay Menyimak</b>						
		1	4	4	4	4,00		
		2	4	4	4	4,00		
		3	4	3	4	3,67		
		4	4	4	4	4,00		
		5	4	4	4	4,00		
		<b>Essay Berbicara</b>						
		1	4	4	4	4,00		
		2	4	4	4	4,00		
		3	4	3	4	3,67		
		4	4	4	4	4,00		
		5	4	4	4	4,00		
		2	Ketepatan penggunaan kata atau bahasa	<b>Essay Menyimak</b>				
				1	4	4	4	4,00
2	4			4	4	4,00		
3	4			4	3	3,67		
4	4			4	4	4,00		
5	4			4	4	4,00		
<b>Essay Berbicara</b>								
1	4			4	4	4,00		
2	4			4	4	4,00		
3	4			4	4	4,00		
4	4			4	4	4,00		
5	4			4	4	4,00		
3	Soal menimbulkan penafsiran ganda			<b>Essay Menyimak</b>				
				1	4	4	4	4,00
		2	4	4	4	4,00		
		3	3	4	4	3,67		
		4	4	4	4	4,00		
		5	4	4	4	4,00		
		<b>Essay Berbicara</b>						
		1	4	4	4	4,00		
		2	4	4	4	4,00		
		3	4	4	3	3,67		
		4	4	4	4	4,00		
		5	4	4	4	4,00		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4	Kejelasan yang dan diketahui ditanyakan	<b>Essay Menyimak</b>					
		<b>1</b>	4	4	4	4,00	
		<b>2</b>	4	4	4	4,00	
		<b>3</b>	4	4	4	4,00	
		<b>4</b>	4	4	4	4,00	
		<b>5</b>	4	4	4	4,00	
		<b>Essay Berbicara</b>					
		<b>1</b>	4	4	4	4,00	
		<b>2</b>	4	4	4	4,00	
		<b>3</b>	4	4	4	4,00	
		<b>4</b>	4	4	4	4,00	
		<b>5</b>	4	4	4	4,00	
		<b>Jumlah</b>		<b>159</b>	<b>158</b>	<b>158</b>	<b>158</b>
		<b>Persentase (%)</b>		<b>99,38</b>	<b>98,75</b>	<b>98,75</b>	<b>98,96</b>
		<b>Kategori</b>		<b>SV</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>	<b>SV</b>



### Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Penilaian Praktikalitas

No	Aspek	Praktisi	Praktisi	Praktisi
<b>A</b>	<b>Materi</b>			
1	Ketepatan judul media dengan materi	4	4	4
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar	4	4	4
3	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	4	4	4
4	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	4	4	4
5	Cakupan materi yang terdapat dalam media	3	3	3
6	Ketepatan pengembangan media pembelajaran pada tema indahny keragaman di negeriku	4	4	4
	Total Skor	23	23	23
	Skor Maksimal	24	24	24
	Persentase	95,83	95,83	95,83
<b>B</b>	<b>Media</b>			
1	Ketersediaan dan kejelasan instalasi penggunaan media	4	4	4
2	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media	4	4	4
3	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	4
	Total Skor	12	12	12
	Skor Maksimal	12	12	12
	Persentase	100,00	100,00	100,00
<b>C</b>	<b>Bahasa</b>			
1	Kesesuaian jenis huruf dalam media	4	4	4
2	Bahasa yang digunakan dalam media	4	4	4
3	Tampilan gambar dan animasi dalam media	4	4	4
	Total Skor	12	12	12
	Skor Maksimal	12	12	12
	Persentase	100,00	100,00	100,00

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 20 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

### Repon Siswa

No	Komponen yang Dinilai	Siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan awal media	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Kemudahan dalam memulai media	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
3	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4
4	Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
6	Kemudahan navigasi yang disajikan	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
8	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
10	Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
11	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Total Skor	40	41	39	37	36	38	40	36	38	40
	Skor Maksimal	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44
	Persentase	90,91	93,18	88,64	84,09	81,82	86,36	90,91	81,82	86,36	90,91

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

**Lampiran 21 Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Komponen yang Dinilai	Siswa															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Tampilan awal media	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Kemudahan dalam memulai media	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3
3	Penggunaan jenis huruf dalam media mudah untuk dibaca	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	Kesesuaian ukuran, warna, dan resolusi gambar pada media	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3
6	Kemudahan navigasi yang disajikan	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3
7	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4
8	Kemudahan materi dipahami menggunakan media pembelajaran	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
9	Kesesuaian latihan soal dalam media dengan materi yang disajikan	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4
10	Kemandirian belajar siswa dengan bantuan media	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3
11	Kemenaarikan dalam pembelajaran dengan bantuan media	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Total Skor	40	40	41	40	38	41	38	41	41	38	41	40	39	42	36	38
	Skor Maksimal	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44
	Persentase	90,91	90,91	93,18	90,91	86,36	93,18	86,36	93,18	93,18	86,36	93,18	90,91	88,64	95,45	81,82	86,36

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

**Lampiran 22 Rangkuman Hasil Tes Kemampuan Menyimak dan Berbicara**

MIN1 Pekanbaru

*Pretest*

No.	Nama Siswa	Soal No										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	10	10	0	10	10	10	10	0	10	0	70
2	Responden 2	10	10	10	10	5	10	5	10	0	10	80
3	Responden 3	10	5	10	0	10	0	10	0	5	5	55
4	Responden 4	10	10	10	10	5	10	5	5	10	10	85
5	Responden 5	10	10	10	0	10	10	5	10	5	0	70
6	Responden 6	10	10	5	10	10	0	10	10	0	10	75
7	Responden 7	10	10	0	10	10	0	10	0	10	10	70
8	Responden 8	10	10	10	10	0	10	5	10	10	10	85
9	Responden 9	10	10	10	0	10	10	5	10	0	10	75
10	Responden 10	10	10	0	10	10	10	10	10	5	10	85
11	Responden 11	10	10	10	0	10	10	10	0	10	5	75
12	Responden 12	10	10	10	5	10	5	10	10	0	5	75
13	Responden 13	10	10	10	10	0	10	5	10	5	5	75
14	Responden 14	0	10	0	10	10	0	10	5	5	10	60
15	Responden 15	10	5	10	10	0	5	0	10	0	5	55
16	Responden 16	10	10	10	0	10	5	10	5	5	10	75
17	Responden 17	10	10	0	5	10	5	10	0	5	5	60
18	Responden 18	10	10	10	0	10	0	5	10	0	10	65
19	Responden 19	10	10	0	0	10	10	10	5	10	0	65
20	Responden 20	10	10	10	10	0	10	10	5	10	5	80
21	Responden 21	10	0	10	0	5	10	5	10	10	0	60
22	Responden 22	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80
23	Responden 23	5	10	5	10	10	0	0	10	10	5	65
24	Responden 24	10	10	10	0	10	0	10	0	10	10	70
25	Responden 25	10	10	0	10	10	10	0	10	0	10	70
26	Responden 26	0	10	10	0	10	5	10	10	0	10	65
27	Responden 27	10	10	0	10	10	0	10	5	0	0	55
28	Responden 28	10	10	0	10	10	10	10	0	10	10	80
29	Responden 29	10	10	10	0	10	0	10	0	0	10	60
30	Responden 30	10	0	10	10	5	10	10	0	10	10	75
<b>Jumlah</b>											<b>2115</b>	
<b>Rata-rata</b>											<b>70,50</b>	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



MIN1 Pekanbaru  
 Posttest

No.	Nama Siswa	Soal No										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	10	10	0	10	10	10	10	10	10	5	85
2	Responden 2	10	10	10	10	5	10	10	10	10	10	95
3	Responden 3	10	10	10	0	10	0	10	0	10	10	70
4	Responden 4	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	Responden 5	10	10	10	10	10	10	5	10	10	0	85
6	Responden 6	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
7	Responden 7	10	10	0	10	10	10	10	10	5	10	85
8	Responden 8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	Responden 9	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90
10	Responden 10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
11	Responden 11	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	90
12	Responden 12	10	10	10	10	10	5	10	10	10	10	95
13	Responden 13	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
14	Responden 14	10	10	0	5	10	10	10	10	10	10	85
15	Responden 15	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10	90
16	Responden 16	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
17	Responden 17	10	10	0	10	10	5	10	0	10	10	75
18	Responden 18	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80
19	Responden 19	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
20	Responden 20	10	10	10	10	10	10	5	10	10	10	95
21	Responden 21	10	10	10	0	5	10	10	10	10	0	75
22	Responden 22	10	10	10	10	10	10	10	5	10	10	95
23	Responden 23	10	10	5	10	10	5	0	10	10	10	80
24	Responden 24	10	10	10	0	10	5	10	10	10	10	85
25	Responden 25	10	10	10	10	5	10	10	10	0	10	85
26	Responden 26	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80
27	Responden 27	10	10	5	10	5	10	5	10	10	5	80
28	Responden 28	10	10	10	10	10	10	10	10	10	5	95
29	Responden 29	10	10	10	0	10	10	5	10	0	10	75
30	Responden 30	10	5	10	10	10	10	10	10	10	10	95
		<b>Jumlah</b>										<b>2635</b>
		<b>Rata-rata</b>										<b>87,83</b>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MIN 2 Pekanbaru  
 Pretest

No.	Nama Siswa	Soal No										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	10	10	10	0	10	10	5	0	10	0	65
2	Responden 2	10	5	10	10	0	10	5	0	10	10	70
3	Responden 3	10	10	10	10	5	5	10	0	0	10	70
4	Responden 4	10	0	10	0	10	10	5	10	0	10	65
5	Responden 5	10	10	10	10	10	0	0	10	0	10	70
6	Responden 6	10	10	5	10	10	0	10	10	10	0	75
7	Responden 7	10	10	5	10	0	10	5	0	10	10	70
8	Responden 8	10	0	10	0	10	10	5	10	0	10	65
9	Responden 9	5	10	10	0	10	10	5	10	10	10	80
10	Responden 10	0	5	10	10	0	10	5	10	10	10	70
11	Responden 11	10	10	10	0	10	5	10	0	10	0	65
12	Responden 12	10	10	10	10	10	0	5	0	10	0	65
13	Responden 13	10	10	10	10	0	10	5	0	10	10	75
14	Responden 14	10	10	10	0	10	10	5	0	10	0	65
15	Responden 15	0	5	10	10	0	10	0	0	10	10	55
16	Responden 16	10	10	10	5	10	10	10	0	10	0	75
17	Responden 17	0	10	10	0	10	10	10	10	0	0	60
18	Responden 18	10	10	10	10	5	0	10	10	10	10	85
19	Responden 19	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10	90
20	Responden 20	10	10	10	0	10	10	10	10	5	10	85
21	Responden 21	10	10	0	10	0	10	10	0	10	0	60
22	Responden 22	10	10	10	0	10	10	10	5	10	5	80
23	Responden 23	5	10	5	10	0	10	5	0	10	10	65
24	Responden 24	5	10	10	5	10	5	10	10	5	10	80
25	Responden 25	10	10	0	10	10	10	0	10	0	10	70
26	Responden 26	10	5	5	10	0	10	5	0	5	5	55
27	Responden 27	10	10	10	0	10	5	10	0	5	0	60
28	Responden 28	10	10	10	10	0	10	10	0	10	10	80
29	Responden 29	5	5	10	5	10	5	10	5	5	10	70
30	Responden 30	10	10	10	5	10	10	10	0	10	0	75
<b>Jumlah</b>											<b>2115</b>	
<b>Rata-rata2</b>											<b>70,50</b>	

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MIN 2 Pekanbaru

*Posttest*

No.	Nama Siswa	Soal No										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	10	10	5	10	10	5	0	10	10	10	80
2	Responden 2	10	10	10	0	10	5	10	10	10	10	85
3	Responden 3	10	10	10	10	5	10	10	10	0	10	85
4	Responden 4	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80
5	Responden 5	10	10	10	10	10	10	5	10	10	0	85
6	Responden 6	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
7	Responden 7	10	10	0	10	10	10	10	10	5	10	85
8	Responden 8	10	10	5	10	10	5	0	10	10	10	80
9	Responden 9	10	10	10	0	10	5	10	10	10	10	85
10	Responden 10	10	10	10	10	5	10	10	10	0	10	85
11	Responden 11	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80
12	Responden 12	10	10	5	10	5	0	5	10	10	5	70
13	Responden 13	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
14	Responden 14	10	10	0	5	10	10	5	10	10	10	80
15	Responden 15	10	10	10	10	0	10	0	10	0	10	70
16	Responden 16	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
17	Responden 17	10	10	0	10	10	5	10	0	10	10	75
18	Responden 18	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
19	Responden 19	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
20	Responden 20	10	10	10	10	10	10	5	10	10	10	95
21	Responden 21	10	10	10	0	5	10	10	10	10	0	75
22	Responden 22	10	10	10	10	10	10	10	5	10	10	95
23	Responden 23	10	10	5	10	10	5	0	10	10	10	80
24	Responden 24	10	10	10	0	10	5	10	10	10	10	85
25	Responden 25	10	10	10	10	5	10	10	10	0	10	85
26	Responden 26	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80
27	Responden 27	10	10	5	10	5	0	5	10	10	5	70
28	Responden 28	10	10	10	10	10	10	10	10	10	5	95
29	Responden 29	10	10	10	0	10	10	5	10	0	10	75
30	Responden 30	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
<b>Jumlah</b>											<b>2520</b>	
<b>Rata-rata2</b>											<b>84,00</b>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MIN 3 Pekanbaru

*Pretest*

No.	Nama Siswa	Soal No										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	5	10	10	0	10	0	5	0	10	10	60
2	Responden 2	10	10	0	10	10	10	10	10	10	5	85
3	Responden 3	5	10	10	0	10	10	0	10	0	10	65
4	Responden 4	10	10	0	5	10	10	10	0	10	0	65
5	Responden 5	10	10	10	0	10	10	0	10	0	10	70
6	Responden 6	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10	80
7	Responden 7	10	10	10	0	5	10	0	0	10	0	55
8	Responden 8	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
9	Responden 9	10	0	10	0	0	5	10	10	10	0	55
10	Responden 10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	0	70
11	Responden 11	0	10	10	0	10	0	10	0	10	10	60
12	Responden 12	10	0	10	10	10	0	10	10	0	0	60
13	Responden 13	10	10	0	10	10	10	0	10	5	10	75
14	Responden 14	10	10	10	5	10	10	5	0	10	5	75
15	Responden 15	10	10	10	10	0	10	0	10	0	10	70
16	Responden 16	10	10	10	0	10	10	0	10	10	10	80
17	Responden 17	10	10	0	10	10	0	10	10	10	0	70
18	Responden 18	10	10	0	10	0	5	10	0	10	0	55
19	Responden 19	10	10	10	10	10	10	10	0	5	0	75
20	Responden 20	10	10	10	10	10	0	10	10	10	0	80
21	Responden 21	10	10	0	5	10	10	10	10	10	10	85
22	Responden 22	10	10	10	0	10	5	10	0	10	0	65
23	Responden 23	10	10	10	10	0	5	0	10	0	10	65
24	Responden 24	5	10	10	0	10	5	10	10	10	10	80
25	Responden 25	10	10	0	10	10	10	0	0	10	0	60
26	Responden 26	10	10	5	0	10	10	10	0	10	10	75
27	Responden 27	10	10	10	10	0	10	0	10	10	0	70
<b>Jumlah</b>											<b>1895</b>	
<b>Rata-rata</b>											<b>70,19</b>	

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## MIN 3 Pekanbaru

*Posttest*

No.	Nama Siswa	Soal No										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	10	10	10	0	10	0	10	0	10	10	70
2	Responden 2	10	10	5	10	10	10	10	10	10	10	95
3	Responden 3	10	10	10	0	10	5	10	10	0	10	75
4	Responden 4	10	10	10	10	10	10	10	5	10	0	85
5	Responden 5	10	10	10	5	10	10	10	10	0	10	85
6	Responden 6	10	10	10	5	10	10	10	10	10	10	95
7	Responden 7	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0	70
8	Responden 8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	Responden 9	10	10	10	10	5	10	10	10	10	0	85
10	Responden 10	10	10	5	10	10	10	10	10	10	0	85
11	Responden 11	10	10	5	10	5	10	5	0	10	10	75
12	Responden 12	10	10	10	5	10	5	10	10	5	0	75
13	Responden 13	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
14	Responden 14	10	10	10	5	10	10	10	0	10	10	85
15	Responden 15	10	10	10	10	5	10	10	10	0	10	85
16	Responden 16	10	10	10	5	10	10	10	10	10	10	95
17	Responden 17	10	10	0	10	10	10	10	10	10	0	80
18	Responden 18	10	10	0	10	10	10	10	0	10	0	70
19	Responden 19	10	10	10	10	10	10	10	5	10	10	95
20	Responden 20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
21	Responden 21	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
22	Responden 22	10	10	10	0	10	10	10	0	10	10	80
23	Responden 23	10	10	10	10	0	10	10	10	0	10	80
24	Responden 24	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
25	Responden 25	10	10	0	10	10	10	10	10	10	0	80
26	Responden 26	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
27	Responden 27	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
<b>Jumlah</b>											<b>2295</b>	
<b>Rata-rata</b>											<b>85,00</b>	

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 8 : Praja Muda Karana  
 Subtema 1 : Aku Anggota Pramuka  
 Semester : 2

## KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual 4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara)	3.9.1 Mengidentifikasi informasi terkait lambang Negara. 3.9.2 Memahami lambang negara dalam teks bacaan. 4.9.1 Menceritakan kembali informasi terkait lambang Negara.	Lambang Negara	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca dan menjawab teks mengenali rambu-rambu lalu lintas.</li> <li>Mengenal rambu lalu lintas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Nasionalis</li> <li>Mandiri</li> <li>Gotong Royong</li> <li>Integritas</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Tanggung Jawab</li> <li>Santun</li> <li>Peduli</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>Catatan pendidik tentang sikap siswa saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengisi daftar cek tentang sikap siswa saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul>	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku Guru</li> <li>Buku Siswa</li> <li>Video Edukasi Kine Master</li> <li>Internet</li> <li>Lingkungan</li> </ul>

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar	1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	4.9.2 Menyajikan informasi tentang lambang Negara dalam bentuk tulis.				Pengetahuan Tes tertulis • Memahami macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda.  Keterampilan Praktik/Kinerja • Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari. • Membacakan hasil diskusi di depan kelas.		

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

.....  
NIP. ....

.....  
Guru Kelas 3

.....  
NIP. ....



HAK CIPATA Dilindungi Undang-Undang

State Islamic Uni



SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 8 : Praja Muda Karana  
 Subtema 2 : Aku Anak Mandiri

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual 4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara)	3.9.1 Mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca. 3.9.2 Memahami lambang pramuka dalam teks bacaan. 4.9.1 Menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca.	Lambang Negara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan menjawab teks mengenal rambu-rambu</li> <li>• lalu lintas.</li> </ul> Mengenal rambu lalu lintas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap siswa saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengisi daftar cek tentang sikap siswa saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul>	28JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Video Edukasi Kine Master</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang menyalin atau seluruhnya atau sebagian karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak dengan cara apa pun atau dengan cara lain tanpa izin dari pihak yang berhak atau penerbit.



Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:                      a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan                      b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.                      2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar</p>	<p>beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>Menyajikan informasi tentang lambang pramuka dalam bentuk tulis.</p>				<p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengatahui alat-alat elektronik dan fungsinya.</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tertulis tentang lambang negara.</li> </ul>		

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

....., .....

Guru Kelas 3

.....  
NIP. ....

.....  
NIP.....



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic Uni

Tema 8 : Praja Muda Karana

Subtema 3: Aku Suka Berpetualang

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual 4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang	3.9.1 Memahami lambang/symbol lalu lintas. 3.9.2 Mengidentifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas. 4.9.1 Menyajikan informasi tentang lambang pramuka dalam bentuk tulis. Menceritakan makna simbol-simbol lalu lintas.4.3.2	Teks tentang rambu-rambu lalu lintas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan menjawab teks mengenal rambu-rambu</li> <li>• lalu lintas.</li> <li>• Mengenal rambu lalu lintas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> B. Indonesia <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar rambu lalu lintas.</li> </ul> Membaca papan petunjuk <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatahui informasi tentang gaya gravitasi.</li> <li>• Memahami hubungan antara tekstur permukaan benda dengan gaya gesek.</li> </ul>	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Video Edukasi Kine Master</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar	Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang lambang/simbo l (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif gaya gesekan	Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.				<ul style="list-style-type: none"> <li>Manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ul> Keterampilan Praktik/Kinerja <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tertulis dan membacakan hasil diskusi di depan kelas.</li> </ul>		

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

.....  
NIP. ....

....., .....,  
Guru Kelas 3

.....  
NIP.....

## Lampiran 24 RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 1</b>	:	<b>Aku anggota pramuka</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait lambang negara dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait lambang negara dengan benar.
3. Setelah bernyanyi, siswa dapat menunjukkan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda pada lagu berbentuk ABA' dengan benar.
4. Setelah bernyanyi, siswa dapat memeragakan pola irama dengan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda melalui menyuarakan atau memainkannya dengan benar.
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan tentang sudut dengan benar.
6. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 1</b>	:	<b>Aku anggota pramuka</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.
3. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait arti lambang negara dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait arti lambang negara secara tertulis dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan Kegiatan Bersama Orang Tua
- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 The Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 1</b>	:	<b>Aku anggota pramuka</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>3</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi arti lagu Garuda Pancasila dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait arti lambang negara dengan benar.
3. Setelah mengamati berbagai gambar, siswa dapat menjelaskan arti sudut dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa dapat menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret.
5. Setelah mendengarkan lagu, siswa dapat menunjukkan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda pada lagu berbentuk ABA' dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memeragakan pola irama dengan variasi pola irama yang sama, mirip, dan berbeda, melalui meyuarakan atau memainkannya dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 1</b>	:	<b>Aku anggota pramuka</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>4</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempratikkan gerak seimbang dominan dinamis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan arti gambar bagian-bagian burung garuda , pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa dapat menceritakan arti gambar bagian-bagian burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
5. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait arti lambang negara dari teks yang dibaca dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 1</b>	:	<b>Aku anggota pramuka</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>5</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan tentang jenis-jenis sudut dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menentukan jenis sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret dengan benar.
3. Setelah membaca teks, siswa dapat menjelaskan arti gambar bagian-bagian burung garuda, pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
4. Setelah mewawancara teman, siswa dapat menceritakan arti gambar bagian- bagian burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila”.
5. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait arti lambang negara dari teks yang dibaca dengan benar.
6. Setelah membaca teks, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait arti lambang negara berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:
<b>Kelas / Semester</b>	: 3 (Tiga) / 2
<b>Tema 8</b>	: Praja Muda Karana
<b>Sub Tema 1</b>	: Aku anggota pramuka
<b>Pembelajaran</b>	: 6

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, siswa dapat menjelaskan arti gambar bagian-bagian burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan arti gambar bagian-bagian burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
3. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait arti lambang negara dari teks yang dibaca dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait arti lambang negara berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan perbedaan antara sudut siku-siku, sudut lancip, dan sudut tumpul dengan benar.
6. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menentukan jenis sudut dengan menggunakan satuan pengukuran tidak baku dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 2</b>	:	<b>Aku Anak Mandiri</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa dapat menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi macam-macam bangun datar melalui gambar dan atau benda-benda konkret dengan benar.
4. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengelompokkan berbagai bangun datar dengan menggunakan gambar dan atau benda-benda konkret dengan benar.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi gerak kuat lemah tangan, kaki, dan kepala dalam tarian dengan benar.
6. Setelah mengamati gambar, siswa dapat memeragakan kombinasi gerak kuat lemah tangan, kaki, dan kepala dalam tarian dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 2</b>	:	<b>Aku Anak Mandiri</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menjelaskan simbol-simbol sila Pancasila yang ada di dalam gambar tameng pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2. Setelah siswa mengamati, siswa dapat menulis pendapat tentang perilaku sehari-hari yang sesuai dengan arti simbol-simbol sila Pancasila dengan benar.
3. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan gerak dengan kelenturan tubuh dominan bagian bawah dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak dengan kelenturan tubuh dominan bagian bawah dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan maksud dari lambang/  
simbol pramuka dari teks yang  
dibaca dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 2</b>	:	<b>Aku Anak Mandiri</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>3</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol pramuka dengan benar.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar.
4. Setelah mengamati gambar, siswa dapat memberi contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dengan benar.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi gerak kuat lemah tangan, kaki, dan kepala dalam tari dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat memeragakan kombinasi gerak kuat lemah tangan, kaki, dan kepala dalam tari dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:
<b>Kelas / Semester</b>	: 3 (Tiga) / 2
<b>Tema 8</b>	: Praja Muda Karana
<b>Sub Tema 2</b>	: Aku Anak Mandiri
<b>Pembelajaran</b>	: 4

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat menyebutkan sikap yang sesuai sila Pancasila dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat memberikan pendapat tentang perilaku sehari-hari yang sesuai dengan arti sila Pancasila dengan benar.
3. Setelah membaca teks, siswa dapat menjelaskan maksud dari lambang/symbol pramuka dengan benar.
4. Setelah membaca teks, siswa dapat menceritakan pengalaman mengamalkan makna simbol Pramuka dengan benar.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan gerak dengan kelenturan tubuh dominan bagian bawah dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak dengan kelenturan tubuh dominan bagian bawah dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala SDN

.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:
<b>Kelas / Semester</b>	: 3 (Tiga) / 2
<b>Tema 8</b>	: Praja Muda Karana
<b>Sub Tema 2</b>	: Aku Anak Mandiri
<b>Pembelajaran</b>	: 5
<b>Alokasi Waktu</b>	: 5 x 35 menit

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menceritakan makna simbol-simbol pramuka dengan benar.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar.
4. Setelah mengamati gambar, siswa dapat memberi contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dengan benar.
5. Setelah membaca, siswa dapat menjelaskan simbol-simbol sila Pancasila dengan benar.
6. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan perilaku sehari-hari yang sesuai dengan arti simbol-simbol sila Pancasila dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 2</b>	:	<b>Aku Anak Mandiri</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>6</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi gambar perisai di bagian dada burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan perilaku sehari-hari yang sesuai dengan arti gambar perisai di bagian dada burung garuda pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
3. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi jenis lambang/symbol pramuka dari teks yang dibaca dengan benar.
4. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan makna simbol-simbol pramuka berdasarkan teks yang dibaca dengan benar.
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar.
6. Setelah mengamati gambar, siswa dapat memberi contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dan atau benda-benda konkret dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:
<b>Kelas / Semester</b>	: 3 (Tiga) / 2
<b>Tema 8</b>	: Praja Muda Karana
<b>Sub Tema 3</b>	: Aku suka berpetualang
<b>Pembelajaran</b>	: 1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 5 x 35 menit

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan makna simbol-simbol lalu lintas dengan benar.
3. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur garis, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.
6. Setelah mengamati contoh, siswa dapat merancang penggunaan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 3</b>	:	<b>Aku suka berpetualang</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menjelaskan “Bhinneka Tunggal Ika” pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menyebutkan contoh sikap yang sesuai arti teks Bhinneka Tunggal Ika dengan benar.
3. Setelah mengamati, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan gerak secara lincah dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 3</b>	:	<b>Aku suka berpetualang</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>3</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas berdasarkan hasil pengamatan dengan benar.
3. Setelah mengamati data, siswa dapat mengidentifikasi data yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mengamati data, siswa dapat mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu dengan benar.
5. Dengan mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif dengan benar.
6. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 3</b>	:	<b>Aku suka berpetualang</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>4</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menjawab pertanyaan tentang keragaman dengan benar.
2. Setelah mewawancarai teman, siswa dapat menunjukkan manfaat perbedaan dalam perilaku sehari-hari dengan benar.
3. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan gerak secara lincah dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak secara lincah dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar.
5. Setelah mengamati, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang lalu lintas dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap** : Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023  
Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 3</b>	:	<b>Aku suka berpetualang</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>5</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengklasifikasi jenis lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menuliskan makna lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
3. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi data terkait peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mewawancarai, siswa dapat mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu dengan benar.
5. Setelah membaca, siswa dapat menjelaskan arti teks “Bhinneka Tunggal Ika” pada gambar pita yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
6. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan arti teks Bhinneka Tunggal Ika pada gambar pita yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dalam perilaku sehari-hari dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION,**

**S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 3</b>	:	<b>Aku suka berpetualang</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>6</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menjelaskan maksud dari lambang/symbol lalu lintas dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan pengalaman mengamalkan makna simbol lalu lintas dengan benar.
3. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mengidentifikasi data terkait peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa dapat mengumpulkan data dan mengelompokkannya menurut kategori tertentu dengan benar.
5. Setelah membaca, siswa dapat menjelaskan arti teks “Bhinneka Tunggal Ika” pada gambar pita yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
6. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan arti teks Bhinneka Tunggal Ika pada gambar pita yang terdapat pada lambang negara “Garuda Pancasila” dalam perilaku sehari-hari dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:
<b>Kelas / Semester</b>	: 3 (Tiga) / 2
<b>Tema 8</b>	: Praja Muda Karana
<b>Sub Tema 4</b>	: Aku suka berkarya
<b>Pembelajaran</b>	: 1

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menentukan arah mata angin dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menggunakan kata delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menginterpretasikan data dengan benar.
4. Setelah mengamati data, siswa dapat menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
5. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.
6. Setelah mengamati, siswa dapat merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
  - Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan
- Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 4</b>	:	<b>Aku suka berkarya</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.
2. Setelah membaca siswa dapat menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
3. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi perilaku yang sesuai dengan arti gambar dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan pengalaman yang menunjukkan perilaku yang sesuai dengan arti gambar dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dengan benar.
5. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan gerak dengan ketahanan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 4</b>	:	<b>Aku suka berkarya</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>3</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
3. Setelah mengamati, siswa dapat menginterpretasikan data yang disajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mengamati, siswa dapat menyajikan data dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
5. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 4</b>	:	<b>Aku suka berkarya</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>4</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menjelaskan gerak dengan ketahanan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak dengan ketahanan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dengan benar.
3. Setelah mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat menemukan arah perjalanan secara runtut.
4. Setelah membaca teks, siswa dapat menggunakan kata tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
5. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi perilaku yang sesuai pengamalan sila Pancasila dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan Kegiatan Bersama Orang Tua
- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 4</b>	:	<b>Aku suka berkarya</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>5</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila Pancasila dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan pengalaman yang menunjukkan perilaku yang sesuai dengan sila kedua Pancasila dengan benar.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menginterpretasikan data yang disajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
4. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menyajikan data terkait peserta didik dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
5. Setelah membaca, siswa dapat menemukan arah perjalanan secara runtut.
6. Setelah membaca, siswa dapat menggunakan kata tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala  
MIN.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	:	
<b>Kelas / Semester</b>	:	<b>3 (Tiga) / 2</b>
<b>Tema 8</b>	:	<b>Praja Muda Karana</b>
<b>Sub Tema 4</b>	:	<b>Aku suka berkarya</b>
<b>Pembelajaran</b>	:	<b>6</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	:	<b>5 x 35 menit</b>

### TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan posisi suatu tempat dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menggunakan kata tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
3. Setelah berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila Pancasila dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa dapat membuat poster ajakan mencintai negara secara berkelompok dengan benar.
5. Setelah mengamati, siswa dapat menginterpretasikan data yang disajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
6. Setelah mengamati, siswa dapat menyajikan data dalam bentuk diagram gambar dengan benar.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (religius).
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

#### Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masing masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

**Kegiatan Bersama Orang Tua**

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua guru memantau pembelajaran

**Kegiatan Penutup**

- Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap :** Observasi selama kegiatan berlangsung

**Penilaian Pengetahuan**

**Penilaian Keterampilan**

Mengetahui  
Kepala MIN

.....

.....

Pekanbaru, Mei2023

Peneliti

**SRIBULAN NASUTION, S.Pd.I**



### Foto-Foto Dalam Penelitian



**Gambar 1.** Peneliti Membacakan Tatacara Mengerjakan Tes Dan Membagikan Soal Tes



**Gambar 2.** Peneliti Memberikan Angket Keterampilan Menyimak

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Gambar 3.** Tes Keterampilan Berbicara

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

# LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER

STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



## شهادة الكفاءة اللغوية

اصطبت الى


Sri Bulan Nasution

22011021943 : **مفكر القيد**  
 Female : **المجنس**  
 September 07, 1986: **المولود**

### بيان النتائج لامتحان اللغة العربية لمعرفة الكفاءة اللغوية

53 : **الاستماع**  
 52 : **القواعد**  
 50 : **القرائة**  
 517 : **النتيجة**

مستلمة حتى : 30 Maret 2024

  
**رئيس مركز تنمية اللغة**  
**م.س. الدين شكري الحكيم**



Arabic Proficiency Test® Certificate Provided by  
 Language Development Center of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.  
 The scores and information presented in this score report are approved.  
 Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28128 PO BOX 1004 HP: 0852 7144 0823  
 Email : [info@pusat-bahasa.info](mailto:info@pusat-bahasa.info) Website : [pusat-bahasa.info](http://pusat-bahasa.info)



2. Dilarang, mengemukakan dan memperdanyak sebarang atau seluruhnya kepada orang lain.

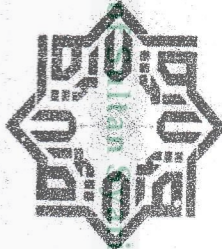
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.



# LANGUAGE DEVELOPMENT CENTER

## STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU

مركز ترقية اللغة لجامعة سلطان شريف قاسم الإسلامية الحكومية



UIN SUSKA RIAU

This is to certify that

Name : Sri Bulan Nasution  
ID Number : 22011021943  
Date of Birth : September 07 , 1986  
Sex : Female  
Test Form : Paper Based Test

Achieved the following scores on the

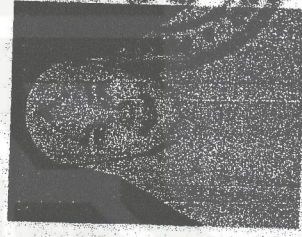
**English Proficiency Test**  
Listening Comprehension : 57  
Structure & Written Expressions : 50  
Reading Comprehension : 51

Overall Score : 527

Expired Date : March 30, 2024



English Proficiency Test Certificate Provided by  
Language Development Center of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.  
The scores and information presented in this score report are approved.  
Address : Jl. KH. Abnbad Dahlim No. 94 Pekanbaru 28128 PO BOX 1004  
HP: 0852 7144 0823 Fax: (0761) 858832  
Email : info@pusat-bahasa.info Website : pusat-bahasa.info



The Head of Language Development Center

Mahyadin Syukri, M. Ag  
NIP. 19720421 200604 1 003





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU

Jalan. Arifin Achmad Simpang Rambutan Nomor. 01 Pekanbaru  
Telp. 0761 66513, 66504 FAX. 66513  
Email : [tu.pekanbaru@yahoo.go.id](mailto:tu.pekanbaru@yahoo.go.id)

Hak Cipta dan Undang-Undang

Nomor : B-1701/Kk.04.5/TL.00/03/2023  
Sifat : -  
Lampiran : -  
Perihal : **Rekomendasi / Penelitian**

31 Maret 2023 M

Yth. Kepala  
1. MIN 1 Pekanbaru  
2. MIN 2 Pekanbaru  
3. MIN 3 Pekanbaru

Dengan Hormat,

Memperhatikan maksud surat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru No: Un.04/F.II/PP.00.9/6427/2023 Tanggal 21 Maret 2023 M, dan Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, No: BL.04.00/Kesbangpol/802/2023 Tanggal 27 Maret 2023 M, Perihal seperti Pokok Surat akan datang menghadap saudara :

Nama : Sri Bulan Nasution, S.Pd.I  
NIM : 22011021943  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenjang : S2  
Alamat : Jl. Garuda Ujung Kel. Tengkerang Tengah Kec. Marpoyan Damai-Pekanbaru

Bermaksud melakukan penelitian di Mini Min2 Min3 Pekanbaru yang Saudara pimpin selama 3 bulan (21 Maret s.d 21 Juni 2023), guna mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam rencana penelitian dengan judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI KINE MASTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN DI KOTA PEKANBARU”**

Untuk maksud tersebut kiranya saudara dapat memberikan bantuan/informasi yang diperlukan sepanjang yang bersangkutan dapat mematuhi ketentuan/peraturan yang berlaku semata-mata untuk kepentingan ilmiah.

Demikian surat izin riset/penelitian ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Abdul Wahid

2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta dan Undang-Undang





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU**

Jalan. Arifin Achmad Simpang Rambutan Nomor. 01 Pekanbaru  
Telp. 0761 66513, 66504 FAX. 66513  
Email : tu.pekanbaru@yahoo.go.id

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Nomor : B-1701 /Kk.04.5/TL.00/03/2023  
Sifat : -  
Lampiran : -  
Perihal : **Rekomendasi / Penelitian**

31 Maret 2023 M

Yth. Sdr/I Sri Bulan Nasution, S.Pd.I  
Dekan  
Pekanbaru

Dengan hormat,

Dalam Rangka Menata Kearsipan dan Kepustakaan Kantor Kementerian Agama Kota Pekanbaru, kami mohon kiranya kesediaan saudara/i untuk melakukan penelitian di bawah lingkungan Kantor Kementerian Agama kota Pekanbaru, agar menyumbangkan satu Exemplar hasil risetnya.

Agar hasil riset tersebut menjadi sumber informasi yang berguna bagi instansi Kantor Kementerian Agama Kota Pekanbaru.



Pih. Kepala

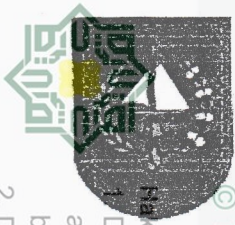
Abdul Wahid

Catatan:  
Pas Photo 4x6 warna 1 lembar

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



# PEMERINTAH PROVINSI RIAU

## DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : [dpmptsp@riau.go.id](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

### REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/55123  
 TENTANG



#### PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN TESIS

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6427/2023 Tanggal 24 Maret 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama : **SRI BULAN NASUTION S. PD.I**
2. NIM / KTP : 220110219430
3. Program Studi : **MAGISTER PGMI**
4. Konsentrasi : -
5. Jenjang : **S2**
6. Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI KINE MASTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN DI KOTA PEKANBARU**
7. Lokasi Penelitian :
  1. MIN 1 KOTA PEKANBARU
  2. MIN 2 KOTA PEKANBARU
  3. MIN3 KOTA PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.

Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 24 Maret 2023



Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :  
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 PROVINSI RIAU

#### Tembusan

Disampaikan Kepada Yth :

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru  
 Walikota Pekanbaru  
 Up. Kab. Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru





# PEMERINTAH KOTA PEKANBARU BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. – FAX : (0761) 39399 PEKANBARU

## SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/802/2023



- a. Dasar :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
  2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
  3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
  4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
  5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

- b. Menimbang :
- Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISSET/55123 tanggal 24 Maret 2023, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Tesis.

### MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : SRI BULAN NASUTION S. PD.I
2. NIM : 220110219430
3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
5. Jenjang : S2
6. Alamat : JL. GARUDA UJUNG KEL. TANGKERANG TENGAH KEC. MARPOYAN DAMAI-PEKANBARU
7. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI KINE MASTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III MIN DI KOTA PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian : KANTOR KEMETERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 27 Maret 2023

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA  
DAN POLITIK KOTA PEKANBARU



**Drs. H. SYOFFAZAL, M.Si**

PEMBINA UTAMA MUDA

NIP. 19640329198603 1 003



Pekanbaru, 15 Maret 2023

: Un.04/F.II.3/PP.00.9/6200/2023

: Biasa

: *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada

Yth. Kepala Sekolah

MIN II Pekanbaru

di

Tempat

*Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Sri Bulan Nasution, S.Pd.I**  
 NIM : 22011021943  
 Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2023  
 Program Studi : S 2 PGMI  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

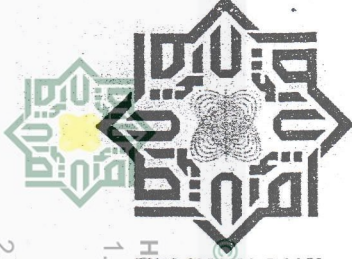
a.n. Dekan

Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.  
 NIP. 19751115 200312 2 001





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 21 Maret 2023 M

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6427/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Kepada  
Yth. Gubernur Riau  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu  
Satu Pintu  
Provinsi Riau  
Di Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Sri Bulan Nasution, S.Pd.I**  
NIM : 22011021943  
Semester/Tahun : VI (Enam)/ 2023  
Program Studi : MAGISTER PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Edukasi Kine Master untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN di Kota Pekanbaru

Lokasi Penelitian : MIN1 MIN2 MIN3

Waktu Penelitian : 3 Bulan (21 Maret 2023 s.d 21 Juni 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



**Dr. H. Kadar, M.Ag.**  
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Suska Riau

1. Diantarakan sebagai lampiran dan bagian dari proposal sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
2. Diantarakan sebagai lampiran dan bagian dari proposal sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak\_uinsuska@yahoo.co.id

1. Diarahkan kepada...  
2. Diarahkan kepada...  
3. Diarahkan kepada...  
4. Diarahkan kepada...  
5. Diarahkan kepada...  
6. Diarahkan kepada...  
7. Diarahkan kepada...  
8. Diarahkan kepada...  
9. Diarahkan kepada...  
10. Diarahkan kepada...  
11. Diarahkan kepada...  
12. Diarahkan kepada...  
13. Diarahkan kepada...  
14. Diarahkan kepada...  
15. Diarahkan kepada...  
16. Diarahkan kepada...  
17. Diarahkan kepada...  
18. Diarahkan kepada...  
19. Diarahkan kepada...  
20. Diarahkan kepada...  
21. Diarahkan kepada...  
22. Diarahkan kepada...  
23. Diarahkan kepada...  
24. Diarahkan kepada...  
25. Diarahkan kepada...  
26. Diarahkan kepada...  
27. Diarahkan kepada...  
28. Diarahkan kepada...  
29. Diarahkan kepada...  
30. Diarahkan kepada...  
31. Diarahkan kepada...  
32. Diarahkan kepada...  
33. Diarahkan kepada...  
34. Diarahkan kepada...  
35. Diarahkan kepada...  
36. Diarahkan kepada...  
37. Diarahkan kepada...  
38. Diarahkan kepada...  
39. Diarahkan kepada...  
40. Diarahkan kepada...  
41. Diarahkan kepada...  
42. Diarahkan kepada...  
43. Diarahkan kepada...  
44. Diarahkan kepada...  
45. Diarahkan kepada...  
46. Diarahkan kepada...  
47. Diarahkan kepada...  
48. Diarahkan kepada...  
49. Diarahkan kepada...  
50. Diarahkan kepada...  
51. Diarahkan kepada...  
52. Diarahkan kepada...  
53. Diarahkan kepada...  
54. Diarahkan kepada...  
55. Diarahkan kepada...  
56. Diarahkan kepada...  
57. Diarahkan kepada...  
58. Diarahkan kepada...  
59. Diarahkan kepada...  
60. Diarahkan kepada...  
61. Diarahkan kepada...  
62. Diarahkan kepada...  
63. Diarahkan kepada...  
64. Diarahkan kepada...  
65. Diarahkan kepada...  
66. Diarahkan kepada...  
67. Diarahkan kepada...  
68. Diarahkan kepada...  
69. Diarahkan kepada...  
70. Diarahkan kepada...  
71. Diarahkan kepada...  
72. Diarahkan kepada...  
73. Diarahkan kepada...  
74. Diarahkan kepada...  
75. Diarahkan kepada...  
76. Diarahkan kepada...  
77. Diarahkan kepada...  
78. Diarahkan kepada...  
79. Diarahkan kepada...  
80. Diarahkan kepada...  
81. Diarahkan kepada...  
82. Diarahkan kepada...  
83. Diarahkan kepada...  
84. Diarahkan kepada...  
85. Diarahkan kepada...  
86. Diarahkan kepada...  
87. Diarahkan kepada...  
88. Diarahkan kepada...  
89. Diarahkan kepada...  
90. Diarahkan kepada...  
91. Diarahkan kepada...  
92. Diarahkan kepada...  
93. Diarahkan kepada...  
94. Diarahkan kepada...  
95. Diarahkan kepada...  
96. Diarahkan kepada...  
97. Diarahkan kepada...  
98. Diarahkan kepada...  
99. Diarahkan kepada...  
100. Diarahkan kepada...

Ha Cipta Dinn...  
Sifat...  
Lamp...  
Hal...  
Undang-Undang

Ha Cipta Dinn...  
Sifat...  
Lamp...  
Hal...  
Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/6193/2023  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : **Pembimbing Tesis**

Pekanbaru, 15 Maret 2023

Kepada  
Yth.  
1. Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd.  
2. Dr. Rian Vebrianto, M.Ed.  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing tesis mahasiswa :

Nama : Sri Bulan Nasution  
NIM : 22011021943  
Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengembangan Media Video Kine Master untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN di Kota Pekanbaru  
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan tesis, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam  
an. Dekan  
Wakil Dekan I

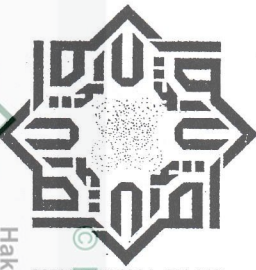


Dr. F. Zarkasih, M. Ag.

IP. 19721017/199703 1 004

Tembusan :  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 2112

**PENGESAHAN PERBAIKAN  
 UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Sri Bulan Nasution  
 Nomor Induk Mahasiswa : 22011021943  
 Hari/Tanggal Ujian : 23 April 2022  
 Judul Proposal Ujian : Pengembangan media Edukasi Kine master untuk Meningkatkan Keterampilan menyimak dan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas III MIN di Kota Pekanbaru  
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN		
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III
1.	Dr.Aramudin, M.Pd	PENGUJI I			
2.	Dr.Hj.Nurhasnawati,M.Pd	PENGUJI II			
3.	Dr.Amirah Diniaty,M.Pd.Kons	PENGUJI III			

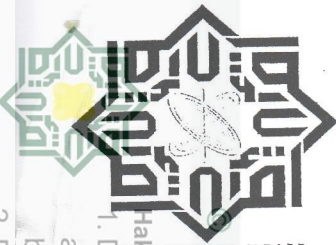
Mengetahui  
 a.n. Dekan  
 Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.  
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru Maret 2023  
 Peserta Ujian Proposal

Sri Bulan Nasution  
 NIM.22011021943

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**LAMPIRAN BERITA ACARA  
 UJIAN SEMINAR HASIL**

Sri Bulan Nasution

22011021943

Rabu / 05 Juli 2023

Pengembangan Media Edukasi Kine Master Berbasis online  
 Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengimak dan  
 berbicara Siswa pada Pembelajaran Tematik kelas III MIN  
 di Kota Pekanbaru

URAIAN PERBAIKAN

Sri Bulan Nasution

Penguji I - Perbaiki Rumusan Masalah

- Tampilan Penyajian data

- Kemukakan Uraian tentang Tahapan rancangan sesuai tahapan ADDIE

Penguji II - Perbaiki kata-kata bahasa asing / Miring

- Perbaiki LBM

- lampirkan Modul penggunaan Media Video

- Rempungkan Rumusan Masalah.

Penguji III - Buat judul name produk sendiri

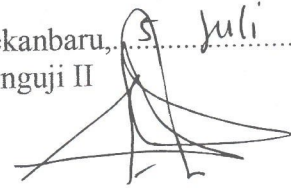
- Matangkan judulnya

- Beri Alasan pengembangan

- Tentukan standar ya

- Sebutkan lokasi penelitian

Pekanbaru, 5 Juli 2023  
 Penguji II

  
 Alfiah

Note:

Lengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan Ujian ini dalam memperbaiki Tesis mahasiswa yang dibimbing

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya sebagai kutipan yang sifatnya sementara.

b. Pengutipan tidak boleh menimbulkan kesan yang merugikan.

c. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

d. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

e. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

f. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

g. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

h. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

i. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

j. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

k. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

l. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

m. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

n. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

o. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

p. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

q. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

r. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

s. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

t. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

u. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

v. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

w. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

x. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

y. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.

z. Pengutipan harus disertai dengan informasi yang benar.





## RIWAYAT HIDUP



Sri Bulan Nasution dilahirkan di kota Pematang Siantar Medan Sumatera Utara, pada tanggal 07 September 1987, anak kelima dari tujuh bersaudara, pasangan bapak Muhammad Syahril Nasution dan Ibu Ani. Pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi ditempuh di sejumlah tempat yang berbeda. Sekolah dasar lulus tahun 1999 di SDN 124404 Pematang Siantar Medan, SLTP tahun 2022 di SLTPN 4 Pematang Siantar Medan, SMA Swasta Teladan tahun 2006 di Pematang Siantar Medan, pendidikan tingginya ditempuh di UISU Pematang Siantar Medan sejak tahun 2010, pada fakultas tarbiyah prodi Pendidikan Agama Islam.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.