

KONSEP KOREOGRAFI DRAMATARI ANAK PADA LANGEN CARITA BARONGAN (Slamet MD)	118-132
PERMODELAN ENIM PEMBELAJARAN TARI PADA PEMEBELAJARAN JARAK JAUH (Tubagus Mulyadi)	133-147
MOTIF HIAS TENUN SIAK PADA BUSANA ADAT PENGANTIN REPRESENTASI KEARIFAN LOKAL (Asmidar <sup>1</sup> , Purwo Prihatin <sup>2</sup> )	148-162
TOPENG IRENG DALAM UPACARA SAPARAN DI DESA TARUBATANG KECAMATAN SELO KABUPATEN BOYOLALI (Soemaryatmi <sup>1</sup> Darmasti <sup>2</sup> )	163-177
ANALISIS PENGEMBANGAN MELODI KARYA <i>TIDO KULUP</i> DALAM KOMPOSISI (Ferry Herdianto <sup>1</sup> Indra Gunawan <sup>2</sup> )	178-192
BENTUK PENYAJIAN TARI BERAMBAK DI DESA PEDAMARAN OGAN KOMERING ILIR (Wulandari <sup>1</sup> Nurdin <sup>2</sup> Feri Firmansyah <sup>3</sup> )	193-201
BENTUK DAN STRUKTUR MUSIK TARI PAGEBLUG BOMA DI SANGGAR SASTRA MATAYA (Redo Mambela <sup>1</sup> , Rully Rochayati <sup>2</sup> & Rio Eka Putra <sup>3</sup> )	202-216
KONSEP KEPEMIMPINAN DALAM PENYAJIAN DRUMBAND SMA NEGERI 3 KAYUAGUNG (A.Heryanto)	217-225
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI TARI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DI KELAS X SMKN SUMATERA SELATAN (Naomi Diah Budi Setyaningrum <sup>1</sup> , Efitia Elvandari <sup>2</sup> )	226-237
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS BUDAYA PALEMBANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR (Rani Sapitri <sup>1</sup> , Rohana <sup>2</sup> , Mega Prasrihamni <sup>3</sup> )	238-252
BENTUK PENYAJIAN TARI <i>APIK JURAI</i> DI DESA PULAU BERINGIN (Andreas Raharjo <sup>1</sup> Silo Siswanto <sup>2</sup> Auzy Madona Adoma <sup>3</sup> )	253-266
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN LAGU WAJIB NASIONAL DENGAN MEDIA APLIKASI SIBELIUS 7.1.2 DI SMA ISLAM AZ-ZAHRAH PALEMBANG (Ahmad An-naafi Suardi <sup>1</sup> Feri Firmansyah <sup>2</sup> Dedy Firmansyah <sup>3</sup> )	267-280
BENTUK TARI PEMBAURAN DALAM RANGKAIAN TRADISI PERNIKAHAN DI DUSUN PRABUMULIH (Oktavenia Yuandara <sup>1</sup> Liza Murniviyanti <sup>2</sup> Treney Hera <sup>3</sup> )	280-290
Peristiwa Dalam Episode Pertunjukan Tradisional Dulmuluk (Mohammad Arfani)	291-299

## DAFTAR ISI

<b>KONSEP KOREOGRAFI DRAMATARI ANAK PADA LANGEN CARITA BARONGAN</b> (Slamet MD)	118-132
<b>PERMODELAN ENIM PEMBELAJARAN TARI PADA PEMEBELAJARAN JARAK JAUH</b> (Tubagus Mulyadi)	133-147
<b>MOTIF HIAS TENUN SIAK PADA BUSANA ADAT PENGANTIN REPRESENTASI KEARIFAN LOKAL</b> (Asmidar <sup>1</sup> , Purwo Prihatin <sup>2</sup> )	148-162
<b>TOPENG IRENG DALAM UPACARA SAPARAN DI DESA TARUBATANG KECAMATAN SELO KABUPATEN BOYOLALI</b> (Soemaryatmi <sup>1</sup> Darmasti <sup>2</sup> )	163-177
<b>ANALISIS PENGEMBANGAN MELODI KARYA <i>TIDO KULUP</i> DALAM KOMPOSISI</b> (Ferry Herdianto <sup>1</sup> Indra Gunawan <sup>2</sup> )	178-192
<b>BENTUK PENYAJIAN TARI BERAMBAK DI DESA PEDAMARAN OGAN KOMERING ILIR</b> (Wulandari <sup>1</sup> Nurdin <sup>2</sup> Feri Firmansyah <sup>3</sup> )	193-201
<b>BENTUK DAN STRUKTUR MUSIK TARI PAGEBLUG BOMA DI SANGGAR SASTRA MATAYA</b> (Redo Mambela <sup>1</sup> , Rully Rochayati <sup>2</sup> & Rio Eka Putra <sup>3</sup> )	202-216
<b>KONSEP KEPEMIMPINAN DALAM PENYAJIAN DRUMBAND SMA NEGERI 3 KAYUAGUNG</b> (A.Heryanto)	217-225
<b>UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI TARI MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DI KELAS X SMKN SUMATERA SELATAN</b> (Naomi Diah Budi Setyaningrum <sup>1</sup> , Efita Elvandari <sup>2</sup> )	226-237
<b>PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS BUDAYA PALEMBANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR</b> (Rani Sapitri <sup>1</sup> , Rohana <sup>2</sup> , Mega Prasrihamni <sup>3</sup> )	238-252
<b>BENTUK PENYAJIAN TARI <i>APIK JURAI</i> DI DESA PULAU BERINGIN</b> (Andrean Raharjo <sup>1</sup> Silo Siswanto <sup>2</sup> Auzy Madona Adoma <sup>3</sup> )	253-266
<b>EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN LAGU WAJIB NASIONAL DENGAN MEDIA APLIKASI SIBELIUS 7.1.2 DI SMA ISLAM AZ-ZAHRAH PALEMBANG</b> (Ahmad An-naafi Suardi <sup>1</sup> Feri Firmansyah <sup>2</sup> Dedy Firmansyah <sup>3</sup> )	267-280
<b>BENTUK TARI PEMBAURAN DALAM RANGKAIAN TRADISI PERNIKAHAN DI DUSUN PRABUMULIH</b> (Oktavenia Yuandara <sup>1</sup> Liza Murniviyanti <sup>2</sup> Trency Hera <sup>3</sup> )	280-290
<b>Peristiwa Dalam Episode Pertunjukan Tradisional Dulmuluk</b> (Mohammad Arfani)	291-299

## PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS BUDAYA PALEMBANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Rani Sapitri<sup>1</sup>, Rohana<sup>2</sup>, Mega Prasrihamni<sup>3</sup>

- 1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Indonesia
- 2) Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Indonesia
- 3) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

[sapitirani82@gmail.com](mailto:sapitirani82@gmail.com)<sup>1</sup> [rohana@univpgri-palembang.ac.id](mailto:rohana@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup> [megaprasrihamni@gmail.com](mailto:megaprasrihamni@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media audio visual berbasis budaya Palembang kelas V SD yang valid dan praktis. Masalah difokuskan pada eksplorasi bagaimana cara membuat keseluruhan media berwawasan budaya Palembang yang signifikan dan rasional bagi siswa kelas V SD. Guna mendekati masalah ini dipergunakan acuan teori dari pengembangan 4D yang terdiri dari penggambaran, penyusunan, pembuatan, dan penyampaian, teknik ini sesuai dengan penyelesaian penelitian ini serta survei dukungan yang diberikan kepada 2 pendidik dan 1 guru master, sebagai validator ditentukan untuk mencapai standarisasi video. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Adapun data-data yang dikumpulkan melalui instrumen validasi, dan instrumen kepraktisan. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis perangkat pembelajaran, analisis angket respon guru dan peserta didik, serta analisis lembar observasi penggunaan audio visual. Kajian ini menyimpulkan bahwa Media pembelajaran dalam klasifikasi berguna karena lebih dari 80% siswa memberikan reaksi positif, dengan menunjukkan hasil sebagai video melodi Cuk Mak Hilang apa yang telah mereka lakukan. Kemudian, pada saat itu, persepsi lembar Pendidik juga memberikan hasil yang positif.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Audio Visual, Lagu Daerah.

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan informasi dan kemajuan telah membawa perubahan mendasar pada berbagai bagian kehidupan manusia, baik dalam bidang keuangan, sosial, sosial dan pencerahan. Dengan demikian, agar persiapan tidak tertinggal di belakang peningkatan ilmu pengetahuan dan pembangunan, maka perlu dilakukan perubahan, terutama yang berkaitan dengan faktor prestasi di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang harus diperhatikan dan dikuasai oleh calon guru/instruktur, sehingga dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan baik dan efektif.

Salah satu upaya untuk mengalahkannya apa yang terjadi adalah rencana pemanfaatan media dalam proses persekolahan dan pembelajaran, mengingat keterbatasan media dalam kegiatan ini tidak hanya

menjadi mediator untuk lebih mengembangkan informasi, sikap, dan lain sebagainya. , namun selain untuk memperluas pemahaman dalam memperoleh informasi. Dalam kasus tertentu, media juga memiliki kemampuan untuk mengoordinasikan kemajuan dan memberikan analisis (usman, 2018:13). Dengan melibatkan media dalam pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak terkesan membosankan bagi siswa, sehingga siswa lebih tertarik dan terpacu dengan gambaran yang akan disampaikan oleh pengajar. Siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan dapat menjelaskan dan mengembangkan ide-ide yang diperkenalkan. teoritis dan meningkatkan asimilasi pembelajaran.

Maka pada saat itu media pembelajaran sebagaimana disinggung oleh (Kustandi, 2020:6) media pembelajaran adalah suatu metode untuk menghadapi proses pengajaran dan pembelajaran. Mengingat jumlah media yang sangat banyak, para pendidik harus memiliki kemampuan untuk mencoba memilihnya dengan hati-hati agar dapat dimanfaatkan dengan baik. Dalam mengajar dan belajar berhasil, kata media pembelajaran secara rutin diganti dengan istilah-istilah seperti bahan pembelajaran (Informative Materials), korespondensi visual (General media Correspondence), panduan visual (Visual Training), bantuan dan media logis. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi guru untuk selalu berfikir menghadakan variasi media dan memberikan perhatian serius melalui media audio visual yang basisnya dapat memusatkan perhatian siswa saat belajar (Sari dkk, 2022: 98).

Media umum pada dasarnya adalah penggambaran (pertunjukan dunia nyata, terutama melalui perasaan penglihatan dan pendengaran yang bermaksud menunjukkan pengalaman yang benar-benar mendidik kepada siswa). Teknik ini dipandang lebih pas, lebih cepat dan lebih sederhana daripada melalui pembicaraan, renungan, dan anekdot tentang pertemuan instruktif (Abdulhak, 2013: 84). Media umum adalah bantuan instruksi yang dapat didengar dan harus terlihat untuk membantu siswa dalam pembelajaran dengan menangani kemampuan apa untuk menjelaskan atau membuatnya lebih jelas bahasa yang direnungkan. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk lebih mengembangkan latihan proses mendidik dan pembelajaran. Akibat dari bermacam-macam media tersebut, maka pada saat itu setiap media memiliki kualitas alternatif. Oleh karena itu, penting untuk memilihnya dengan hati-hati dan tentu saja agar dapat digunakan secara efektif. Media yang dipilih harus dapat dikenali dan mendukung target pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran merupakan bagian mendasar yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam menyimpulkan media harus jelas dan bermanfaat,

mengungkapkan, dan benar-benar tercermin sebagai (perilaku) (Usman, 2018:15). Dengan demikian, tanpa media pembelajaran, pelaksanaan bimbingan belajar tidak akan berjalan dengan baik, mengingat kerangka pembelajaran Artikulasi dan Kekhususan Sosial.

Artikulasi sosial dan pendidikan spesialisasi adalah bidang studi yang dikoordinasikan oleh kekaryaan, sosial dan sosial. Dalam bidang studi ini, proses pembelajaran nonstop benar-benar menggunakan rencana pembelajaran tradisional yang umumnya akan menggunakan metode berbicara, yang membuat siswa mengambil model yang tidak sepenuhnya bagus. Mengingat fiksasi dasar yang diselesaikan oleh penguji di SD N 68 Palembang pada saat PPL semester lalu, maka kerangka pembelajaran yang terjadi kurang tepat: 1) hilangnya motivasi siswa dalam pembelajaran SBdP, 2) pembelajaran dilakukan dalam satu arah dan melelahkan, 3) media pembelajaran kurang stabil, 4) penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, 5) keterbatasan sumber media pendukung oleh siswa dalam pembelajaran SBdP, 6) kondisi atau iklim selama pembelajaran, 7) siswa mencari cara penerapan SBdP pembelajaran, kekurangan media perbaikan untuk menjiwai minat dan motivasi siswa, 8) keterbatasan data pengajar dalam membuat media pembelajaran dengan pemahaman budaya Palembang sehingga pengajar kesulitan menyampaikan materi dengan menampilkan budaya alam.

Mengingat apa yang telah dijelaskan secara teoritis, masalah tersebut dapat diatasi dengan membuat cara-cara menyimpulkan tangga nada dan menyanyikan lagu-lagu daerah yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan hadirnya media umum sebagai dokumentasi dan perubahan akun pembelajaran dalam pembelajaran web, sangat membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran. Dari permasalahan-permasalahan yang ada di lapangan serta kajian-kajian yang pernah terjadi sebelumnya, maka pembuat perlu mengkoordinasikan suatu investigasi yang berjudul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Budaya Palembang Untuk siswa kelas V Sekolah Dasar .”**

## **B. METODE PENELITIAN**

Model pemeriksaan lanjutan (Research and development) dengan eksplorasi metode penelitian model 4D. Model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya-upaya yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran media umum berbasis budaya Palembang disertai dengan pemeriksaan tingkat legitimasi dan kewajaran digambarkan:

#### 1. Penggambaran Tahap Kemajuan.

##### A. Tahap Karakterisasi.

Pada tahap penggambaran ini, wawasan telah dibuat untuk sekolah asli yang memadukan kemajuan dengan kemajuan: (1) ujian terakhir yang paling penting, (2) ujian siswa, (3) ujian materi, (4) ujian tugas, dan (5) tujuan pembelajaran seluk beluk. digambarkan sebagai berikut: Penelitian pendahuluan pendahuluan bermaksud untuk mengetahui hal-hal pokok yang mahasiswa lihat sebagai artikel atau konsentrasi untuk membuat media pembelajaran media umum berbasis budaya Palembang. Pengembangan ini dilakukan dengan dua cara, khususnya secara eksplisit dengan merujuk pada realitas yang dapat diamati secara langsung dari kegiatan belajar siswa dan mendorong pertemuan dengan pendidik mata pelajaran yang disinggung. Dari wawasan yang dibuat dalam pembelajaran siswa berhasil, para ilmuwan mengamati bahwa banyak dari mereka mencoba untuk mengabaikan contoh. Siswa juga kurang layak sejauh disadari sehingga sistem pembelajaran masih diliputi oleh pengajar dengan model pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan bahan cetak, sedangkan tempat kerja di sekolah seperti LCD belum mendukung untuk proses pembelajaran SBdP.

Hera (2019) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan yaitu tercapainya tujuan kurikulum. Pembelajaran selanjutnya diakhiri dengan memeriksa sifat-sifat subjek dengan memperhatikan beberapa hal, misalnya tingkat penerimaan data dan sifat pembelajaran siswa serta keadaan sosialnya. Siswa yang duduk di kelas 5 sekolah dasar merupakan usia dimana siswa dapat menggali dan mengembangkan data yang mereka miliki saat ini. Karakter yang muncul pada level ini sama sekali berbeda, orang yang suka tidak terikat dalam belajar, ingin tahu dan selalu condong 100% pada hal-hal baru, sudut pandang yang terkait erat dengan dunia dan andal mengeksplorasi apa yang mereka butuhkan. Dengan sifat seperti itu, siswa di sekolah dasar dianggap sebenarnya cukup energik dalam belajar dengan anggapan bahwa sesuatu yang baru

ditawarkan, misalnya media yang berisi materi tetapi disajikan dalam desain pilihan, misalnya materi disajikan sebagai pembelajaran. video. Ini harus terlihat ketika master menyampaikan verbalisasi tentang Media Umum Berbasis Budaya Palembang yang membuat banyak siswa menjadi lebih bersemangat dan lebih dinamis serta sangat bersemangat dalam hal fokus pada video yang ditampilkan. Hambatan siswa dalam belajar disebabkan oleh terbatasnya media yang digunakan sehingga tidak menonjol bagi siswa, ditambah dengan keadaan sosial saat ini dimana gadget dianggap penting dan kemudian mengabaikan kewajiban mereka untuk belajar.

Pemeriksaan material juga selesai pada tahap ini. Kebanyakan sekolah hanya memberikan bacaan untuk mata kuliah dan lembar kerja yang biasa digunakan. Selain itu, materi pengenalan siswa terbatas pada apa yang secara eksplisit disajikan oleh buku pelajaran sehingga siswa sebagian besar lelah dengan apa yang ditampilkan dalam buku pelajaran, pikiran kreatif tidak diperdagangkan secara eksternal kemudian, pada saat itu, membuatnya menantang bagi mereka untuk memahami materi, terutama materi yang berbicara tentang seni rupa dan ilustrasi budaya. juga menciptakan. Khususnya kekhasan musik dalam materi seperti ini sebenarnya harus didukung oleh media yang dilengkapi dengan gambar dan suara yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu model.

Rincian tujuan pembelajaran dilengkapi untuk membentuk target pembelajaran eksplisit. Para ahli memilih materi Materi Kemampuan Dasar (KD) Media Publik Berbasis Budaya Palembang untuk siswa sekolah dasar di Kelas V yang terkait dengan KD 3.2, khususnya mempelajari cara membaca dokumentasi melodi daerah, khususnya lagu Cuk Mak Ilang

Mengingat keterampilan penting ini, arah pembelajaran dikumpulkan, khususnya:

- a. Siswa dapat mempelajari dokumentasi lagu daerah.
- b. Siswa dapat menyanyikan lagu daerah Cuk Mak I Lang
- c. Siswa bisa mendapatkan dokumentasi dan menyanyikan melodi daerah, khususnya lagu Cuk Mak Ilang

Penguji memilih KD dan arah dengan renungan materi, sehingga siswa tidak hanya menyanyikan lagu daerah dengan alasan atau kecenderungan tetapi dapat memahami dokumentasi dan bernyanyi dengan memahami dokumentasi dan membaca dengan norma yang

benar dari hipotesis musik barat. Informasi dari pemeriksaan yang telah digambarkan di atas menjadi alasan untuk menciptakan media pembelajaran media umum berbasis budaya Palembang.

## **B. Tahap Design (Perancangan)**

Tahap perencanaan bermaksud untuk membuat video materi, untuk situasi ini media sebagai video, melalui pembuatan desain video, rencana video dan konten video, instrumen perencanaan (survei reaksi siswa dan lembar persepsi instruktur). Bahan dan perangkat keras yang diperlukan dalam Pengumpulan media biasa adalah sebagai berikut: Bahan/Pemrograman Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media biasa adalah sebagai berikut:

- a) Aplikasi Kinemaster (di Google Playstore).
- b) Materi Dokumentasi Batangan sebagai gambar dan akun menggunakan Sibelius 7.0. aplikasi

Perlengkapan yang digunakan untuk membuat kemajuan media Normal hal-hal adalah: 1) Kamera 2) PC/nyaman 3) Bahan hijau polos sebagai layar hijau 4) Speaker 5) Proyektor.

Pada tahap plan, untuk lebih spesifiknya tahap pembuatan media plan yang akan ditumbuhkan, yaitu:

- a. Perencanaan Struktur, Tahap awal dalam kesiapan sistem ini, ilmuwan memutuskan kemajuan kemajuan media umum topikal media pembelajaran dan evaluasi item yang akan dibuat. Penataan struktur tersebut harus terlihat pada flowchart pengembangan media umum yang efisien dan Storyboard pengembangan media umum di bawahnya.
- b. Penjaminan Sistematika Langkah kedua dalam menentukan sistematika, ahli membuat plot yang merupakan diagram substansi materi media pembelajaran secara umum item-item media pembelajaran secara keseluruhan yang membuat susunan dan bahan formal dan mengatur substansi dalam menyajikan materi dan acara sosial bagian-bagiannya. yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.



## 1. Konsekuensi dari materi dan rencana media

Tahapan ini berisi tentang praktik penyusunan media pembelajaran umum perspektif budaya Palembang. Pada tahap ini desain, denah, bahan material, jenis dan ukuran penataan yang digunakan, bahasa, dan kepastian foto-foto di dalamnya tidak sepenuhnya kaku. Jenis eksposisi yang dipilih untuk media ini adalah Times New Roman, sedangkan ukuran teks yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan. Rekaman selesai menggunakan aplikasi Kinemaster. Bahan yang dipilih adalah bahan pencemar lingkungan. Materi ini berisi beberapa informasi yang telah ditemukan dalam pandangan jalannya tindakan KD dari 3,2 tangga nada dan 4,2 nada nyanyian dalam berbagai tangga nada dengan simpanan melodi di kelas di SD N 68 Palembang. Ada 3 penanda yang harus dipenuhi dalam materi ini, khususnya penjelasan dokumentasi, struktur dan pembelajaran dengan rekaman melodi orang.

### Rencana Instrumen

instrumen yang digunakan oleh spesialis adalah survei reaksi siswa dan lembar persepsi instruktur. Survei reaksi siswa dan lembar persepsi pengajar digunakan untuk mengukur kewajaran media pembelajaran media umum berbasis budaya Palembang, maka penjelasan yang terdapat dalam polling reaksi siswa dan lembar persepsi pengajar mengacu pada tingkat pelaksanaan sistem pembelajaran, kemudahan penyampaian ilustrasi, dan keuntungan siswa dalam mengetahui bagaimana memanfaatkan media.

## 1. Tahap *Develop* (Pengembangan)

### 1) Pembuatan Video

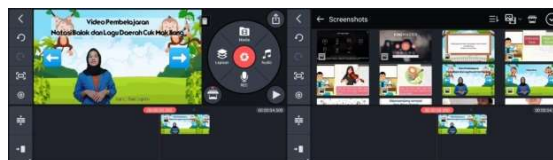
Pada tahap ini merupakan cara yang paling umum dilakukan dalam memajukan media umum dalam pandangan budaya Palembang. Sarana untuk melakukan perbaikan media secara umum adalah:

- Petunjuk langkah demi langkah untuk mengunduh aplikasi  
Aplikasi kinemaster dapat ditemukan secara efektif di playstore, cukup klik di bagian berburu dengan nama kinemaster, kemudian, pada saat itu, aplikasi akan muncul tanpa bantuan orang lain kemudian menyiapkan bundel informasi seluler setelah itu dengan mudah diunduh.
- Perkenalkan Aplikasi Kinemaster

Cara paling efektif untuk memperkenalkan aplikasi kinemaster ini sangat sederhana, cukup tekan next lalu masuk ke google maka siap digunakan. Buat media umum menggunakan aplikasi Kinemaster, Buat rekaman dengan sorot layar hijau Green Screen atau layar hijau adalah komponen untuk menghilangkan layar (biasanya bangunan) yang hanya memiliki satu kreasi bayangan. Dengan bagian ini kita dapat secara terbuka menambahkan pendirian, misalnya, papan tulis dan sebagainya. Petunjuk membuat video promosi media umum berbasis budaya Palembang menggunakan aplikasi Kinemaster.

Setelah semua itu diatur, pada dasarnya Anda dapat membuat usaha lain dengan memilih "Usaha Baru" di jendela aplikasi yang mendasarinya. Setelah itu masukkan suara dan gambar dengan memilih "import media". Untuk memulai perekaman layar menggunakan aplikasi pembuat video ini, cukup tekan tombol bulat berwarna merah di kiri atas.

Setelah semua yang telah diatur di jendela tampilan melalui pilihan "Impor Media", pada dasarnya Anda dapat menyeret hal-hal di Storyboard. Atur bagian-bagian yang menurut Anda pas dan menarik untuk didengar dan dilihat. Untuk menambahkan dampak, Anda dapat memilih "Transisi", "Latihan" untuk mode masuk dan keluar, dan "Gerakan" untuk menggunakan mode Zoom. Petunjuk langkah demi langkah untuk menggunakan Camtasia dengan menyertakan layar hijau, Anda dapat memilih pilihan "Visualisasi yang ditingkatkan". Untuk kehalusan tambahan, lihatlah gambar di bawah ini.



Gambar 3 (Mengubah interaksi untuk menambahkan dampak media secara umum)

Gambar di atas menunjukkan cara terbaik untuk memilih perubahan untuk menambahkan efek ke media umum dengan kemajuan dengan gambar dan perubahan tanpa atau dalam teks.

### 1) Validasi Video

Pada tahap ini video yang telah direkam dengan melihat draf yang mendasari pada tahap ini baru-baru ini telah dibicarakan dengan manajer. Kontribusi dari pengelola pada draf yang mendasari digunakan untuk mengembangkan lebih lanjut rekaman yang dibuat yang kemudian akan didukung oleh para

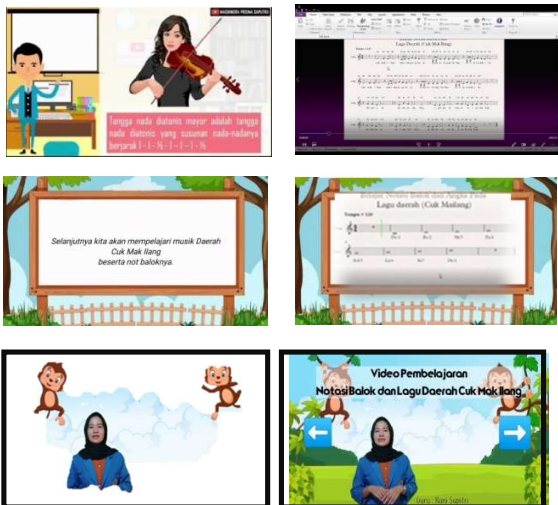
profesional terlatih materi, profesional terlatih media dan musik, dan spesialis instruksi. Pengesahan ini digunakan untuk memilih keabsahan video sebelum mengujinya.

Pada tahap ini terdapat tiga validator yaitu 2 orang pembicara dan 1 orang pendidik yang merupakan ahli media dan ahli materi, yang pertama adalah ahli media khususnya Bapak Rio Eka Putra, M.Sn dan yang kedua adalah endorsement yang merupakan kewenangan dari materi diselesaikan oleh Imelda Ratih Ayu, M.Pd yang menjadi narasumber di Sekolah Menengah PGRI Palembang, sedangkan untuk guru persiapannya adalah Ibu Sri Mardanis, S.Pd selaku pengajar kelas V di SD Negeri 68 Palembang yang di kerjakan Untuk mendukung video Pembelajaran, ahli melakukan penyesuaian dengan mempertimbangkan data yang diberikan oleh validator dengan alasan bahwa materi yang ditampilkan adalah sah dalam tes. mencoba itu.

**Tabel Diperbarui Draf 1 oleh Validator  
Perbaiki Dengan Validator Master Media**

Sebelum perbaikan

Sesudah perbaikan

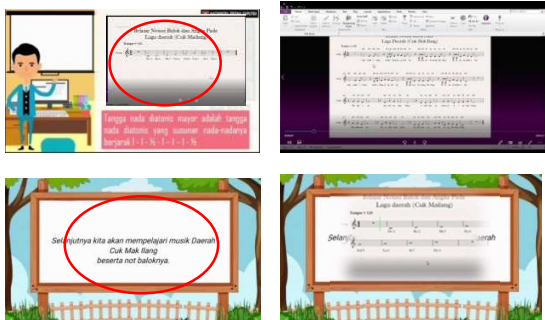


Konsekuensi persetujuan sebagai survei diperiksa menggunakan informasi kuantitatif yang dilakukan dengan menghitung jumlah penilaian normal untuk setiap penunjuk yang dievaluasi menggunakan ukuran 1 sampai 5 untuk menentukan jumlah dan nilai persetujuan harus dimungkinkan dengan strategi estimasi manual. Perhitungan informasi dari hasil evaluasi validator terhadap materi tayangan yang dibuat.

## 2) Hasil Revisi

Setelah didukung oleh validator dan hasil pemikiran dan komentar perencanaan yang diberikan, maka pada saat itu digunakan sebagai bahan penyegaran draft 1 menjadi draft 2 yang seharusnya dapat dilihat pada tabel terlampir.

**Tabel** Konsekuensi dari Draf 1 yang Diperiksa Ulang dari Validator dan Seimbang Sebelum perbaikan Pendirian Setelah perbaikan Harus terlihat di tanda lingkaran merah



## 3) Tahap (*Disseminate*) penyebaran

Tahapan scattering dilakukan untuk menguji kecukupan media pembelajaran berbasis media umum dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar/sama. Pada review kali ini, tahapan scattering hanya dilakukan sebagai sosialisasi kepada pendidik mata pelajaran SBdP Terkoordinasi di SD/identik di Kota Palembang dan disebarakan melalui media online.

Dilihat dari tabel di atas, standar untuk uji persetujuan efek samping dari aturan wawancara pendidik seharusnya tidak valid karena tidak memenuhi model untuk derajat keaslian V 2.5, yaitu 2.43. Dari tabel di atas, sangat bisa dibayangkan jika lembar wawasan guru tidak cukup besar sehingga tidak bisa digunakan.

Pemikiran atau penyempurnaan legitimasi: Setiap pertanyaan harus berhubungan dengan perspektif yang akan dinilai. Karena hasil tes persetujuan lembar penegasan pendidik utama tidak masuk akal untuk digunakan, uji persetujuan berikutnya dilakukan.

#### 4) Investigasi Tingkat Legitimasi

Keseluruhan media pembelajaran berbasis media dan instrumen yang dihasilkan juga didukung oleh kedua validator.

##### 1) Hasil Pengesahan Tahap I

Pemahaman ini diselesaikan oleh 2 validator (1 validator media dan 1 validator materi). Konsekuensi dari pengaturan ini menentukan akal sehat umum media pembelajaran berbasis media yang akan digunakan dalam kerangka pembelajaran. Alat yang dinilai adalah materi video dan media, survei respon siswa dan lembar penegasan guru.

##### 2) Hasil Pengesahan Tahap II

Penataan ini dilakukan oleh 2 validator (1 validator media dan 1 validator materi). Efek samping dari persetujuan ini memutuskan keabsahan media pembelajaran berbasis media umum untuk digunakan dalam sistem pembelajaran. Alat yang dievaluasi adalah sebagai bahan dan media, survei reaksi siswa, dan lembar persepsi pengajar.

#### 5) Analisis Tingkat Kepraktisan

Kewajaran media umum berbasis media pembelajaran yang telah dibuat diperkirakan melibatkan instrumen penelitian berupa polling reaksi siswa dan lembar persepsi pengajar. Informasi tentang tingkat kewajaran media umum berbasis media pembelajaran yang telah dibuat harus terlihat dalam kaitannya dengan polling reaksi siswa dan pendidik.

Dilihat dari segi persepsi, bagi pendidik media pembelajaran berbasis media umum yang dibuat membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk menyampaikan representasi, menarik dan berharga dan mudah digunakan. Hal ini dikarenakan media ini dapat memberikan gambaran nyata tentang keadaan iklim yang kotor sehingga kedua pengajar dan siswa tersebut tidak perlu mengetahui apa yang sedang terjadi dan merupakan pilihan yang layak untuk membangun aksesibilitas media pembelajaran, Siswa dapat memahami penggambaran dengan baik, lebih berapi-api dalam belajar. mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap media secara keseluruhan mengingat rumitnya media pembelajaran membuat mereka semakin unik dalam belajar dan mulai meninggalkan praktik di luar pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Konsekuensi dari Pokok-pokok yang sudah jadi selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran media pembelajaran Umum Berbasis Budaya Palembang yang telah dibuat memenuhi kemajuan yang signifikan dan bermanfaat. Model perbaikan yang dipilih oleh pakar adalah model 4-D, dimulai dari tahap mendeskripsikan, planning, Creating dan Disseminate. Peningkatan Media Pembelajaran Umum Berbasis Budaya Palembang Tahap definisi dilakukan untuk mendapatkan gambaran keadaan dasar mahasiswa, pendidik dan media yang digunakan. Rekaman dilakukan menggunakan aplikasi Kinemaster. Rekaman yang dibuat dipisahkan menjadi tiga rekaman, khususnya rekaman yang berhubungan dengan penggambaran materi, cara membaca dokumentasi dan praktik membaca dengan dokumentasi walking block, masing-masing mengungkapkan tiga penanda yang harus dicapai. Instrumen seperti survei reaksi siswa dan lembar persepsi instruktur juga direncanakan. Pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam pembelajaran respon siswa dan lembar wawasan guru menyinggung tentang tingkat kesopanan media pembelajaran.

Tahap perbaikan berisi perangkat media pembelajaran Umum Berbasis Budaya Palembang (akun, survai respon siswa dan lembar wawasan guru) yang telah dilakukan dan dibawa ke validator I dan II untuk dievaluasi. Komitmen validator terhadap video asli adalah bahwa gambar pada video harus didekatkan agar terlihat lebih jelas, aspek dan jenis teks harus solid, nada penulisan harus lebih jelas, dan volume suara pada video harus lebih besar dan lebih jelas.

Untuk tinjauan tanggapan siswa, apa yang harus ditingkatkan adalah bahwa pernyataan tersebut harus disusun oleh pilihan EYD yang baik dan benar dan harus dipisahkan dari penjelasan untuk siswa dan untuk guru. Selanjutnya untuk lembar penegasan guru, yang harus diperhatikan adalah setiap sertifikasi harus sesuai dengan poin yang akan dinilai. Setelah semuanya diperbaiki, ahli kemudian, pada saat itu, pada saat itu, mengubah gadget media pembelajaran berbasis media umum yang kemudian, pada saat itu, membuat video pembelajaran untuk memahami dokumentasi. Selanjutnya menyanyikan lagu masyarakat Cuk Mak Ilang

Tahap penyebaran adalah tahap mengeksekusi media yang telah dibuat dan telah diambil tusukan pada skala yang lebih luas. Tahapan scattering dilakukan untuk menguji kecukupan media pembelajaran Media Pembelajaran Umum Kebudayaan Palembang dengan menitikberatkan pada praktik pembelajaran

di sekolah kelas lain. Tahap bubar baru saja selesai sebagai sosialisasi kepada guru mata pelajaran Penyusunan SPdP di SD/identik di Kota Palembang dan disebarakan melalui media online. Keterkaitan peningkatan yang terbantu melalui beberapa tahapan di atas memberikan konsekuensi jenis media pembelajaran Umum Berbasis Budaya Palembang media pembelajaran dengan keunggulan memiliki pilihan untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa, pragmatis dan mudah digunakan, membuatnya lebih mudah bagi guru untuk membuat ruang belajar yang indah dan memberikan peluang pertumbuhan baru kepada anggota. siswa memanfaatkan media pembelajaran Umum Berbasis Budaya Palembang.

Ada juga kekurangan dalam fokus ini di mana sebagian materi yang digunakan dalam pembuatan video jelas bukan hasil dokumentasi tunggal. Keaslian Media Pembelajaran Berbasis Umum Media pembelajaran berbasis umum harus signifikan dengan dugaan bahwa hasil penilaian sesuai kemajuan yang ditetapkan. Suharsimi Arikunto menjelaskan, sebuah media pembelajaran dikatakan memiliki otentisitas dengan anggapan bahwa hasil yang diperoleh sesuai dengan ukuran, seperti adanya kesesuaian antara hasil yang didapat dengan norma yang ditetapkan oleh orang miskin.

Dalam audit ini, tingkat keaslian dinilai dengan menggunakan skala penilaian di mana data mentah yang diperoleh sebagai angka kemudian digambarkan menurut sudut pandang emosional. Mencermati hasil pendalaman dan penggambaran teori di atas, Keseluruhan Media Pembelajaran Media Berbasis Budaya Palembang yang dibuat memenuhi karakterisasi yang signifikan, karena bagian-bagian dari Media Pembelajaran Umum Berbasis Budaya Palembang yang dibuat menunjukkan nilai yang biasa-biasa saja. 3,65 yang berada di kelas sangat. substansial, mengingat langkah-langkah yang telah ditentukan. Karena semua bagian evaluasi berada dalam karakterisasi yang sangat sah, media pembelajaran berbasis media umum dapat digunakan pada kesempatan tambahan, terutama presentasi lapangan dalam pembelajaran wali kelas, untuk kemudian mengukur penilaian mereka yang baik. Bagaimanapun, mengingat catatan yang diberikan oleh validator pada setiap segmen yang didukung, sangat penting untuk membuat peningkatan kecil atau signifikan pada catatan yang diberikan (Sumiharsini, 2010:69). Kepatutan Media Umum Berbasis Budaya Palembang Media Pembelajaran Umum Makna media pembelajaran berbasis media umum dicoba di tiga sekolah unik, yaitu SDN 26, SDN 21 dan SDN 32 Palembang. Standar

kewajaran terpenuhi jika sebagian mahasiswa memberikan respon positif minimal terhadap berbagai perspektif yang ditanyakan.

#### D. SIMPULAN

Mempertimbangkan segala sesuatunya, mengingat nilai penyelidikan informasi pada pengujian media pembelajaran umum berbasis media yang dibuat, Hal ini cenderung beralasan bahwa: Perbaikan yang sengaja dilakukan dalam survei ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari Deskripsi, Plan, Create, dan (Lanjutan) tahap. menyebar) hamburan.

Media pembelajaran secara umum telah memenuhi ukuran legitimasi dengan memperoleh nilai rata-rata semua bagian dari penilaian validator, yaitu 3,65 yang berada di urutan yang sangat signifikan setelah ditingkatkan dua kali, sehingga dapat digunakan mengingat penilaian spesialis.

Media pembelajaran secara umum telah memenuhi klasifikasi yang bermanfaat karena lebih dari 80% siswa dapat memutar video materi dengan baik dan lembar persepsi pendidik juga menunjukkan nilai kelulusan kepada siswa.

#### Daftar Pustaka

- Abdulhak, Id. (2013). Inovasi instruksi. Bandung: PT Pemuda Rosdakarya Offset.
- Ayuningtyas. (2019). Kemajuan media pembelajaran berbasis glimmer untuk lebih mengembangkan hasil belajar 3D materi pembelajaran spd muhammadiyah jepara kelas IV. 'jepara: sekolah guru kelas.
- Hera, T., & Nurdin, N. (2019). Kontribusi Motivasi Mahasiswa Dalam Proses Kreatif Penciptaan Tari Pada Mata Kuliah Koreografi. *Jurnal Sitakara*, 4(1).
- Penjaga. (2018). Media Pembelajaran Manual dan Lanjutan. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, C. (2020). Kemajuan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sari, R. P., Rohana, R., & Hera, T. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARI BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK SISWA SD. *Jurnal Sitakara*, 7(1), 97-107.
- Sugiyono. (2009). Teknik Eksplorasi Subyektif Kuantitatif dan Penelitian dan pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Usman, A. d. (2018). Media Pendidikan. Jakarta: Pers Rajawali.





Wibawanto, W. (2017). Perencanaan dan Pemrograman Media Pembelajaran Intuitif. Jember: Cerdas, Konstan, Imajinatif.

Yunus, A. (2014). Rencana Kerangka Pembelajaran berkaitan dengan program pendidikan 2013. Bandung: PT Refika Aditama.

Yusuf, A. (2015). Buku Materi Edukasi Keperawatan Psikologis. Jakarta: Salemba Medika.