Journal of Basic Education Studies **e-ISSN : 2656-6702**

Volume 4 | **No 1**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang

Vira Amelia[1], Arwin[2]

[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Research and development, Learning media, Kinemaster Integrated Thematic, Elementary School

Kata Kunci:
Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, Kinemaster, Tematik Terpadu, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The development of the times requires humans to be more progressive, therefore students are required to find information independently from the results of interactions with their learning environment. Learning media is basically used to streamline messages so that the expected learning. However, in reality the use of learning media is still conventional, does not vary, and the use of digital media is still very minimal. Therefore, this study aims to determine the validity and practicality of the developed learning media. This type of research is research and development using the 4D model. However, the steps taken are only define, design, and development. The resulting product declared very valid with the average feasibility of learning media is 95%, with details of the feasibility of material 93.3%, media 96.7%, and language 95%. The results of teacher and student responses were stated to be very practical, namely 92.5% and 95.25%. Thus, learning media based on the Kinemaster application in integrated thematic learning in class III SD Negeri 36 Koto Panjang are declared very valid and very practical.

ABSTRAK

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk progresif, karenanya peserta didik dituntut menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan peyalurkan pesan sehingga tercipta pembelajaran yang diharapkan. Namun kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih konvensional, tidak bervariasi, dan pemanfaatan media digital masih sangat minim. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran yag dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menerapkan model 4D. Akan tetapi langkah yang dilakukan hanya pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Produk yang dihasilkan dinyatakan sangat layak dengan rata-rata kelayakan media pembelajaran adalah

95%, dengan rincian kelayakan materi 93,3%, media 96,7%, dan bahasa 95%. Hasil respon guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis yaitu 92,5% dan 95,25%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dinyatakan sangat layak dan sangat praktis.

Corresponding author :
viraamelia.va@gmail.com

JBES 2021

PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0. Inovasi dan teknologi terus dikembangkan untuk memberikan fasilitas dan manfaat kepada manusia. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong masyarakat untuk progresif terhadap perkembangan zaman (Anshar, 2017). Perkembangan ini menuntut perubahan dari masyarakat industri ke masyarakat informasi. Oleh sebab itu penyelengaraan pendidikan harus relevan terhadap perkembangan zaman, guna menghasilkan lulusan yang adaptif dan mampu bersaing (Majir, 2020; Suyono & Hariyanto, 2017).

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 (Desyandri, dkk., 2019). Sumantri (2016) karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat kepada peserta didik, menyenangkan dan sesuai minat peserta didik. Peserta didik menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajar, sementara guru berperan sebagai sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing (Ilahi & Desyandri, 2020). Selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, adanya inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

Pasal 10 ayat 1 UU No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan kompetensi yang harus dimiliki guru profesional meliputi 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 (Suyono & Harianto, 2017). Sebab adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, sehingga pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan (Hamimah, 2012).

National Educational Technology Standards (NETS) (dalam Sharon, Deborah, & James, 2014) memaparkan guru yang efektif adalah guru yang mampu mendesain, mengimplementasikan dan menciptakan lingkungan belajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik. Guru juga harus memiliki kemampuan standar seperti (1) memfasilitasi dan menginspirasi peserta didik belajar secara kreatif,(2) mendesain dan mengembangkan media digital untuk pengalaman belajar dan evaluasi, (3) dan memanfaatkan media digital dalam bekerja dan belajar. Dengan begitu, guru seharusnya dapat memanfaatkan media digital menunjang sistem pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan erat, yaitu; tujuan, materi, metode, media dan evaluasi (Susilana & Riyana, 2018). Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan. Menurut Jalinus dan Ambyar (2016:4) media merupakan "segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif".

Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2015) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio visual mengkombinasikan penggunaan indra penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Media audio visual dapat berupa film, televisi, dan video pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan mengurangi kesalahan penafsiran, mempersingkat waktu, dan memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik (Daryanto, 2016; Sadiman, dkk., 2014).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang Kota Padang pada tanggal 10 November 2020 peneliti memperoleh informasi sebagai berikut. (1) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi, yakni dengan menyampaikan secara lisan dan menginstruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema. (2) Bentuk media pembelajaran yang digunakan berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, atau menggambar langsung di papan tulis. (3) Pemanfaatan media digital dalam belajar masih sangat kurang di kelas tersebut, sedangkan guru memiliki kemampuan untuk mengakses teknologi seperti internet (4) Selain itu ketersedian media pembelajaran masih minim di kelas bahkan di sekolah tersebut.

Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 19 sampai 20 Januari 2021 di lokasi yang sama untuk mengamati berlangsungnya pembelajaran tatap muka. Peneliti menemui, (1) peserta didik cendrung pasif, kurang perhatian dan kurang termotivasi. Hal tersebut terlihat dari kurang tanggapnya peserta didik menjawab pertanyaan guru, memainkan alat tulis, dan kurang fokus saat guru menyampaikan pesan pembelajaran. (2) Penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik, yakni lebih banyak berbicara di depan kelas, mendikte buku sumber, dan kemudian peserta didik memperhatikan gambar pada buku tersebut. (3) Peserta didikpun menyatakan memiliki ketertarikan lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk video. Sementara potensi yang ada kurang termanfaatkan dengan baik, guru memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi seperti laptop dan *smartphone* untuk mengetik, mengakses internet, memperoleh dan membagikan media pembelajaran. Dengan kemampuan tersebut dapat menjadi modal dasar agar guru dapat menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Sekolah juga memiliki potensi yang dapat memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif seperti adanya *speaker*, proyektor, komputer guru, dan jaringan internet yang lancar.

Selain itu jika dibandingkan dengan sektor lain, sektor pendidikan dinyatakan masih rendah dalam menghadirkan inovasi melalui penelitian dan pengembangan. Hal ini didukung oleh pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2016: 298) "*unfortunately, R&D still plays a minor role education. Less than one percent of education expenditures are for this purpose. This probably one of the main reason why progress in education has lagged far behind progress in other field*". Padahal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan beragam sumber dan media pembelajaran dapat disesuikan dengan kebutuhan pembelajaran (Ilahi & Desyandri, 2020).

Sukma, Indrawati, dan Suriani (2020) menjelaskan karaktristik peserta didik kelas rendah yaitu memiliki rentang konsentrasi pendek sehingga membutuhkan dukungan agar tertarik terhadap apa yang dipelajari. Media yang menarik perhatian dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Ilahi dan Desyandri (2020) media dapat mendukung pembelajaran, memotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik. Media juga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

Media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan ketertarikan belajar (Pagarra & Idrus, 2018). Video pembelajaran dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar yakni auditori, visual, dan kinestetis, serta mengakomodasi ketiga domain pembelajaran (Rahmi, 2020). Atoel (dalam Purwono, dkk., 2014) menjelaskan media ini dapat menghalau keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera. Selain itu media ini juga dapat dimanfaatkan pada kondisi belajar jarak jauh. Hal tersebut karena penggunaan video dapat menjadi alternatif penyampaian bahan ajar yang cukup efektif karena bersifat terbuka dan berdaya jangkau luas (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2015).

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, kekurangan yang kerap diasumsikan kepada media pembelajaran seperti video dapat diminimalisir. Seperti, mahalnya biaya pengambilan gambar dapat digantikan dengan adanya *footage* bahkan *sound efect* dapat diunduh segara gratis dan legal (Febliza & Afdal, 2015). Mahalnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran, dapat dimimalisir dengan *smartphone* dan aplikasi yang tersebar di internet. Salah satunya adalah aplikasi Kinemaster.

Adnyana, Citrawathi, dan Dewi (2020) mendefenisikan Kinemaster merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. Kinemaster dapat dioperasikan pada sistem operasi *android* dan *IOS*, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020). Aplikasi ini juga tidak memberatkan pengimpanan dan kinerja *smartphone* karena hanya berukuran 66 mb (*megabyte*). Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang (*chroma key*) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik. Sebagaimana pendapat Feinberg, Song,dan Lim (2016:1) menyatakan "*Kinemaster include a variety of transition and filter effects, color lookup table (LUT) filters, Chroma key (green screen), precise volume envelope control over time, multi-layer support (video, image, text, handwriting, overlays), and layer key frame animation*".

Berdasarkan dari uraian dari latar belakang di atas. Maka, secara umum masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah mengembangkan emdia pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran Tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang yang layak dan praktis".

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dan untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sutarti dan Irawan (2017) penelitian pengembangan dalam pendidikan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono, 2017).

Model pengembangan yang peneliti terapkan adalah model 4D. Model tersebut dirancang oleh Thiagarajan, dan terdiri dari empat tahapan (Sugiyono, 2017). Tetapi karena keterbatasan peneliti, tahapan dari model 4D yang dilakukan adalah pendefenian, perancangan, dan pengembangan.

Subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang dosen di lingkungan Universitas Negeri Padang yang bertindak sebagai ahli materi, media, dan bahasa, guru dan peserta didik kelas III SD. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisioner atau angket. Angket yang digunakan terdiri dari angket validasi media pembelajaran yang diisi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Selanjutnya adalah angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran dan angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran. Angket tersebut digunakan untuk mengukur kepraktisan atau kemudahan media pembelajaran bebasis aplikasi Kinemaster.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah pengumpulan data (Sugiyono,2016). Setiap jenis data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini akan dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan yang diberikan validator pada instrumen yang diberikan. Dari komentar dan saran perbaikan tersebut media pembelajaran direvisi agar menjadi lebih layak.

Analisis data kuantitatif diperoleh dari skor yang diisi subjek penelitian pada angket. Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari analisis angket validasi. Skor perolahan pada angket validasi direduksi menggunakan rumus Riduwan dan Sunarto (2012: 23), sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

P = Nilai persentase skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal

Nilai persentase yang diperoleh merupakan tingkat kelayakan media. Nilai tersebut kemudian diintrepretasikan sebagaimana tabel berikut.

Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Nilai Presentase Skor	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0 % - 20%	Sangat tidak layak

Riduwan dan Sunarto (2012)

Kepraktisan media pembelajaran diperoleh dengan menganalisis perolehan skor pada angket respon guru dan respon peserta didik dengan rumus Purwanto (2012) berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

NP = Nilai persentase skor

R = Jumlah skor yang diberikan responden

SM = Jumlah skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Nilai persentase yang diperoleh merupakan tingkat kelayakan media. Nilai tersebut kemudian diintrepretasikan ketabel dari Purwanto (2012) berikut.

Kriteria Interpretasi Kepraktisan Media Pembelajaran

Rentang Nilai Presentase Skor	Kriteria Interpretasi
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 59%	Tidak Praktis
≤ 54%	Sangat Tidak Praktis

Purwanto (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *define* atau pendefenisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan masalah yang berhubungan dengan media pembelajaran. Pada tahap ini juga akan didapat informasi yang dapat digunakan sebagai bahan rancangan produk. Ada lima langkah yang dilakukan, yang pertama analisis ujung depan. Masalah mendasar yang peneliti temui meliputi Penyampaian pesan dan materi pembelajaran terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi, bentuk media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar, ketersedian dan penggunaan media pembelajaran masih minim, penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik, sekolah tersebut memiliki fasilitas untuk digunakannya media digital seperti video, dan sektor pendidikan masih rendah dalam mengadakan inovasi melalui penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2016).

Kedua adalah analisis peserta didik, peserta didik cendrung pasif, kurang

perhatian dan kurang termotivasi. Hal tersebut terlihat dari kurang tanggapnya peserta didik menjawab pertanyaan guru, memainkan alat tulis, dan kurang fokus saat guru menyampaikan pesan pembelajaran, peserta didik memiliki ketertarikan lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk video, dan menurut Sukma, Indrawati, dan Suriani, (2020) peserta didik kelas rendah memiliki rentang konsenterasi yang pendek sehingga membutuhkan dukungan agar dapat tertarik terhadap apa yang dipelajari.

Ketiga adalah analisi konsep dilakukan identifikasi konsep utama pembelajaran, yaitu menganalisis tema, subtema, pembelajaran, dan sumber belajar. Peneliti menemui pada kelas III SD terdapat 8 tema, setiap tema terdiri dari 4 subtema. Pada tema 7 Perkembangan Teknologi, di subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi, pembelajaran ke 3 termuat 3 muatan mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Langkah keempat adalah analisis tugas dilakukan untuk merinci materi yang akan disalurkan dalam media pembelajaran dalam bentuk garis besar. Kompetsnsi dasar, diturunkan ke indikator kemudian materi pelajaran. Materi yang tersaji dalam media pembelajaran yang dikembangkan memuat tentang telepon sebagai produk perkembangan teknologi komunikasi, keliling bangun datar dan unsur karya dekoratif.

Langkah terakhir adalah perumusan tujuan pembelajaran. Hasil analisis konsep dan analisis tugas digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap pendefenisian peneliti merancang media pembelajaran yang diawali dengan pembuatan garis besar program media (GBPM). GBPM ditujukan sebagai petunjuk penulisan naskah dan memprediksi ataupun antisipasi durasi program (Rusman, dkk., 2015). Dalam merancang GBPM peneliti mengkonsultasikannya kepada guru kelas III demi kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. adapun durasi yang peneliti rencanakan adalah 9 menit, agar sesuai dengan durasi video pembelajaran yang efektif.

Setelah itu dilanjutkan dengan membuat naskah audio, memuat rangkaian peristiwa yang akan disampaikan dalam bentuk suara, baik itu narasi, musik dan efek suara (*sound effect*) yang menunjang kualitas media pembelajaran. Rusman, dkk. (2015) naskah ini dijadikan sebagai bahan pedoman dalam menggarapan media pembelajaran. Tahapan *design* kemudian dilanjutkan dengan membuat papan cerita atau *storyboard*. Papan cerita dijadikan pedoaman peneliti dalam mengembangkan

media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster.

Rangcaangan yang telah dibuat pada tahap design diwujudkan menjadi media pembelaaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster kemudian dilakukan uji kelayakan dan uji praktikalitas.

Uji coba kelayakan oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 18 Maret dan dilanjutkan pada 25 Maret 2021. Dari uji tersebut diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran dari ahi materi sebesar 93,3% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Hasil tersebut diperoleh setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari ahli.

Uji coba kelayakan oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 19 Maret dan dilanjutkan pada 29 Maret 2021 untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaan yang telah direvisi. Dari uji coba tersebut, diperoleh hasil kelayakan adalah 96,7% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Hasil tersebut menunjukan kegrafikan dari media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster telah sesuai dan layak digunakan.

Selanjutnya hasil uji coba kelayakan oleh ahli bahasa. Validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal pada 29 Maret 2021, karena media telah dinyatakan layak dan dapat diujicoba ke lapangan. Dari penilaian ahli bahasa, kelayakan media pembelajaran adalah 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Hal tersebut menunjukan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah kebahasaan (Desyandri, dkk., 2017).

Berdasarkan hasil kelayakan dari ahli materi, media, dan aspek bahasa, tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster dirata-ratakan adalah sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak dan dapat diujicoba tahap selanjutnya.

Hasil uji coba praktikalitas berdasarkan respon guru menunjukan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster adalah sangat praktis dengan perolahan 92,5%. Hasil tersebut menunjukan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.

Uji coba praktikalitas respon peserta didik dilakukan di kelas III SDN 36 Koto Panjang. Peserta didik menilai media pembelajaran yang disaksikannya pada saat melaksanakan pembelajaran dengan mengisi angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran. Dari pengisian angket diperoleh parktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster mencapai 95,25% dengan kriteria interpretasi sangat praktis.

Hasil tersebut menunjukan media pembelajaran bebasis aplikasi Kinemaster memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembembalejaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. Media pembelajaran yang dikembangkan telah diuji kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil uji kelayakan dianalisis dan direvisi sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari ahli. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang layak dan praktis. Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.

Media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut diperoleh hasil kelayakan dari ahli materi sebesar 93,3% dengan kriteria interprestasi sangat layak, ahli media sebesar 96,7% dengan kriteria interprestasi sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 95% dengan kriteria interprestasi sangat layak. Sehingga dirata-ratakan tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster adalah 95% dengan kriteria interprestasi sangat layak.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran dari respon guru, media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster ditanyakan sangat praktis dengan perolehan nilai presentase skor 92,5%. Sedangkan dari respon peserta didik sebesar 95,25% dengan kriteria interprestasi sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memudahkan guru maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

REFERENSI

Adnyana, Putu Budi., Citrawathi, D Made., dan Dewi. (2020). Efektifitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster. *Proceeding Senadimas Undiksha*, Singaraja: 4 September 2020. Hal. 1758-1765.

Anshar, Mohamad. (2017). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain, dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Arwin., Yunisrul, & Zuardi. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. *Proceedings of 5th International Conference on Education and*

Technology (ICET 2019). 426-429. Atlantis Press.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.

Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, dan Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16-22.

Febliza, Asyti & Afdal, Zul. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru : Adefa Grafika.

Feinberg, M. A., Song, K. B., & Lim, I. T. (2016). KineMaster: pro video editing on Android. *ACM SIGGRAPH 2016 Appy Hour, 1(7),*1

Hamimah. (2012). Pemberian Penguatan dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. PGSD FIP UNP. Diperoleh dari http://repository.unp.ac.id/847/1/HAMIMAH_29_13.pdf

Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies, 3(2),* 1058-1077.

Indriani, Eka dan Pangaribuan, Tangson R. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Basastra. 5(2),* 154-163.

Jalinus, Nizwardi., & Ambyar. (2016) *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Majir, Abdul. (2020). *Paradigma Baru Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Pagarra, Hamzah., & Idrus, N. Abidah. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan. 8(1),* 30-40.

Purwanto, Ngalim. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Purwono, Joni., Yutmini, Sri., & Anitah, Sri. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.2(2),* 127 – 144.

Rahmi, Ulfia. (2020). *Media Pembelajaran : Video Pembelajaran*. Diperoleh dari https://www.youtube.com/watch?v=sqTuSirYGfk

Riduwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rusman, Kurniawan, Deni., & Riyana, Cepi. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta : Rajawali Pers.

Sharon, E. Smaldino., Deborah, L. Lowther., & James, D. Russell. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta : Prenada Media.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sukma, E., Indrawati, T., & Suriani, A. (2020). Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(2),* 103-111.

Sumantri, M. Syarif. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Susilana, Rudi., & Riyana, Cepi. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.

Sutarti, Tatik., & Irawan, Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Deepublish.

Suyono., & Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Preneda Media.