Journal of Basic Education Studies

e-ISSN : 2656-6702

Volume 5 | No 1

Pengembangan Media Video Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar

Bunga Febria Mukhtar[1], Yeni Erita[2]
[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords:
Media Development, KineMaster, Integrated Thematic

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of availability of IT-based learning media that can motivate and attract students' interest in learning. Thus, students are less interested and difficult to understand the learning material. This study aims to develop *KineMaster* learning media in integrated thematic learning that is valid and practical. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model. The results of this study indicate that the resulting learning media reaches a validity level of 91.25% for the material, 86% for language and 87% for media with a valid category, the level of practicality by teachers is 86% in the practical category and the level of practicality by students is 92% in the practical category. Thus it can be concluded that *KineMaster-based* learning media on integrated thematic learning in grade IV elementary school has been declared valid and practical for use in learning.

Kata Kunci:
Pengembangan Media, KineMaster, Tematik Terpadu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran berbasis IT yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dan sulit mamahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran yang dihasilkan mencapai tingkat validitas 91,25% untuk materi, 86% untuk kebahasaan dan 87% untuk media dengan kategori valid, tingkat praktikalitas oleh guru 86% dengan kategori praktis dan tingkat kepraktisan oleh siswa 92% dengan kategori praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Corresponding author :
yenierita@fip.unp.ac.id

JBES 2022

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media dalam kegiatan pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi (Sadiman dan Haryono, 2012). Sebab dengan adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, sehingga pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan (Hamimah, 2021).

Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya - upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu media video berbasis *KineMaster*.

KineMaster merupakan aplikasi edit video yang lengkap dan mudah untuk digunakan bagi pengguna android dan IOS (Dnyana, Citrawathi, dan Dewi 2020). *KineMaster* memiliki keunggulan yang terletak pada fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020).

Berdasarkan hasil Observasi di SD Negeri 23 Marapalam pada hari Kamis, 02 september 2021 dan pada hari senin, 15 November 2021 di SD Negeri 10 Lubuk Begalung, penulis menemukan bahwa SD tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, namun hal ini tidak diimbangi dengan pembuatan media pembelajaran berbasis IT.

Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbasis KineMaster pada pembelajaran tematik Terpadu di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video berbasis *KineMaster* pada pembelajaran tematik Terpadu di sekolah dasar.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang mana tahap pengembangannya meliputi 5 tahap, yaitu:

1. *Analysis*

   Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat – syarat pengembangan produk pembelajaran baru. Pengembangan produk pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam produk pembelajaran yang sudah diterapkan.

   Masalah dapat terjadi karena produk pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. *Design*

   Dalam perancangan produk pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan produk pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Development*

   Pada tahap ini kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

   Perencanaan media pembelajaran menggunakan *KineMaster* untuk membahas pokok materi tema 6 Cita-citaku, subtema 1 aku dan cita-citaku, pembelajaran. Konsep awal akan dievaluasi sendiri oleh peneliti. Selanjutnya dilakukan validasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa dan satu orang ahli media dari kalangan dosen UNP yang

berkompeten, setelah dikatakan valid maka dilakukan evaluasi untuk uji coba yang bertujuan mencari kelemahan media untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

4. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan produk baru yang dikembangkan. Setelah penerapan produk kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan produk berikutnya.

5. *Evaluation*

Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna produk. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk baru tersebut.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan media video *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas IV SDN 23 Marapalam, yaitu:

a. *Analysis* (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan observasi ke Sekolah Dasar dan melakukan wawancara dengan wali kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SDN 23 Marapalam dan SDN 10 Lubuk Begalung yaitu guru belum mengunakan media pembelajaran berbasis IT, pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang mana pembelajrana berpusat pada guru dan peserta didik hanya

menerima informasi.

Kendala guru tidak dapat membuat media pembelajaran yaitu guru tidak mendapatkan cukup waktu serta belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berbasis IT, sehingga peserta didik hanya menerima penjelasan dari guru.

2) Analisis Kurikulum

Tujuan analisis kurikulum adalah untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok untuk di kembangkan sesuai dengan kurikulum 2013.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang aplikasi yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun yang peneliti lakukan untuk perancangan media video yakni:

1. Menetapkan tujuan belajar
2. Membuat desain media yang menarik
3. Mendesain materi

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang diajukan ke validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk divalidasi. Kemudian setelah divalidasi maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari ketiga validator.

1) Hasil Uji Validitas Ahli Materi:

Pengambilan data uji validitas materi oleh Bapak Atri Waldi, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2021 untuk validasi pertama dan tanggal 16 Desember 2021 untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama dengan perolehan skor 72 dengan presentase 90 dengan kategori “valid”. Meskipun demikian, validasi pertama tetap mendapat beberapa saran perbaikan, diantaranya ada beberapa komponen yang lebih ditingkatkan lagi.

Pada validasi kedua setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran validator memperoleh skor yang lebih baik yaitu 74 dengan presentase 92,5 dengan

kategori "valid". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memiliki penampilan yang baik dan menarik serta layak untuk diujicobakan di lapangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek materi diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 90 dan validasi kedua yaitu 92,5

$\bar{x} = \frac{90\%+92{,}5\%}{2}$ = 91, 25% (valid)

2) Hasil Uji Validitas Bahasa

Pengambilan data uji validitas bahasa oleh Bapak Dadi Satria, S.Pd,M.Pd dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2021 untuk validasi pertama dan tanggal 16 Desember 2021untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama dengan perolehan skor 26 dengan presentase 81 dengan kategori "cukup valid". Berdasarkan saran dari validator, revisi yang harus dilakukan adalah masih ditemukan penggunaan EBI yang kurang tepat, dan penggunaan bahasa yang kurang komunikatif.

Pada validasi kedua setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran validator memperoleh skor yang lebih baik yaitu 29 dengan presentase 91 termasuk pada kategori "valid".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memiliki penampilan yang baik dan menarik serta layak untuk diujicobakan di lapangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek bahasa diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 81 dan validasikedua yaitu 91

$\bar{x} = \frac{81\%+91\%}{2}$ **= 86% (Valid)**

3) Hasil Uji Validitas Media

Pengambilan data uji validitas media oleh Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum dilaksanakan pada tanggal 09 Desember 2021untuk validasi pertama dan tanggal 15 Desember 2021 untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama dengan perolehan skor 91 dengan presentase 81 dengan kategori "cukup valid". Berdasarkan saran dari validator, revisi yang harus dilakukan adalah buat media lebih variatif dengan *background* lebih bewarna.

Pada validasi kedua setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran validator memperoleh skor yang lebih baik yaitu 103 dengan presentase 92 termasuk pada kategori "valid". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang telah memiliki penampilan yang baik dan menarik serta layak untuk diujicobakan di lapangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek media diperoleh hasil sebagai berikut:

Validasi pertama yaitu 81 dan validasi kedua yaitu 92

$\bar{x} = \frac{81\%+92\%}{2} = 87\%$ **(Valid**

d. Implementasi

Produk akhir yang sudah divalidasi dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas IV SDN 23 Marapalam. Subjek penelitiannya sebanyak 26 orang yang terdiri dari 13 orang sif A dan 13 orang sif B. Penelitian dilakukan pada hari Selasa, 11 Januari 2021 pada sif A, kemudian dilanjutkan pada hari Rabu, 12 Januari 2021 pada sif B. Tujuan dilakukan implementasi ini adalah untuk mengetahui kepraktisan produk.

1) Hasil Uji Coba Praktikalitas (Respon Guru)

Pengambilan respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV (A,B dan C) SDN 23 Marapalam. Pengambilan data uji praktikalitas ini dilakukan pada tanggal 11 dan 12 Januari 2021. Hasil praktikalitas respon guru yaitu 86 persen dapat dikatakan "sangat praktis" yaitu termasuk kategori pertama dengan presentase 81,26-100,00 . Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

yang dikembangkan sudah praktis untuk digunakan.

2) Hasil Uji Praktikalitas (Peserta Didik)

Pengambilan respon peserta didik terhadap praktikalitas media video berbasis *KineMaster* dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN 23 Marapalam yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 13 orang sif A dan 13 orang sif B. Pengambilan data uji praktikalitas oleh peserta didik dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Januari 2021 pada sif A, kemudiandilanjutkan pada hari Rabu, 12 Januari 2021 pada sif B.

Hasil akhir praktikalitas respon peserta didik pada sif A dan sif B yaitu 92 dapat dikatakan "sangat praktis" yaitu termasuk kategori pertama dengan presentase 81,26-100,00.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga merasa senang dan termotivasi untuk belajar. untuk itu, praktikalitas media vide berbasis *KineMaster* ini sudah sangat praktis untukdigunakan.

e. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu angket respon guru dan peserta didik.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *KineMaster* telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

Andnyana, Putu Budi, Citrawathi, D Made, dan Dewi. (2020). Efektifitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster. *Proceeding Senadimas Undiksha*, Singaraja : 2 September 2021. Hal. 1758-1765.

Arsyad, Azhar. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

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.

Dailytech. (2020). Cara Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Pemula. Diunduh, 05 September 2021.

https://techdaily.id/2020/07/13/cara-menggunakan-aplikasikinemaster-untuk-pemula/

Darmawan, A.(2018). Membuat Media Video Pembelajaran. Jakarta : Pusat teknologi Informasi.

Darnawati, D.Irawaty, I, & Uke, W.A.S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic. E-Dimas: *Jurnal Pengabdi kepada Masyarakat, 12(1), 100-105.*

Fajariyah, L.A. (2018). Pembelajaran Teks report dengan Proyek "CERDIG" berbasis *Kinemaster*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar. 2(1), 182-192*.

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

Henny, Ekana, Chrisnawati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Desain tematik : Upaya Meningkatkan hasil Belajar Siswa dan Kemampuan Pengelolaan Kelas bagi Guru SD Dalam Mengimplementasikan Kurikulum 2013. *Jurnal JMEE. 6(2). 91-92.*

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.*

Maaruf, A.A. (2020). Cara Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Membuat Video. Diunduh, 05 sepetember 2021. https://carisinyal.com/

Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu.* Bandung :Remaja Rosdakarya.

Riyana, Cepi. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Rusman. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arief, Dkk. (2009). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pers.

Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta : CV Budi Utama.