

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KINEMASTER APPLICATION MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD

Estuhono¹, Muhammad Subhan², Ria Hopipah³
FKIP Universitas Dharmas Indonesia
estuhono023@gmail.com¹, subhanundhari07@gmail.com²

ABSTRAK

Penulisan ini dilatar belakangi kurang tepatnya pemilihan media video pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas Kabupaten Merangin. Video pembelajaran yang tidak tepat tidak mampu mengakomodasikan sepenuhnya gaya belajar peserta didik. Penulisan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen penelitian ini meliputi instrument validitas, praktikalitas dan efektifitas. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas dan guru mata pelajaran IPAS kelas IV. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media video pembelajaran menggunakan kinemaster application yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari proses pengembangan video pembelajaran menggunakan kinemaster application materi bagian tubuh tumbuhan untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV telah menghasilkan media yang (1) valid, baik dari segi aspek sebagai media, aspek bahasa, dan aspek materi, (2) media yang praktis digunakan baik dari aspek peserta didik maupun pendidik, dan (3) telah menghasilkan media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum.

Kata kunci: *Video Pembelajaran, Kinemaster, Tumbuhan, Model ADDIE*

ABSTRACT

This writing is motivated by the inaccuracy of the selection of instructional video media on the material of plant body parts in class IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas, Merangin Regency. Inappropriate learning videos are not able to fully accommodate student's learning styles. This writing aims to produce a product in the form of valid, practical, and effective learning videos for material on plant body parts in class IV. The type of research conducted is development research. This research uses the ADDIE development model. The test subjects in this study fourth fourth-grade students at SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas and fourth-grade science teachers. The research conducted shows that the instructional video media using the kinemaster application that was developed is valid, practical, and effective. So it can be concluded that from the process of developing learning videos using the kinemaster application, material on plant body parts to support independent learning for fourth-grade students has produced media that is (1) valid, both in terms of aspects such as media, language aspects, and material aspects, (2) media that is practically used both from the aspects of students and educators and (3) has produced effective media to achieve learning objectives according to the curriculum.

Keywords: *Learning Videos, kinemaster, Plant, ADDIE Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual pengendalian diri, keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan serta keterampilan yang diperlu diri dan masyarakat sekitar. Pendidikan menjadi sarana penting dalam perkembangan generasi masa depan yang berkualitas dan

mampu menghadapi tantangan dari zaman ke zaman. Pendidik juga dituntut harus mampu memahami bahwa kemampuan setiap peserta didik itu sangat berbeda – beda, ada beberapa peserta didik yang senang belajar sambil bermain dan ada juga peserta yang sangat menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan (Akhiruddin et al., 2019).

Sebelum pandemi
Kemendikbudristek mengeluarkan

kebijakan penggunaan kurikulum 2013 kemudian kurikulum ini disederhanakan menjadi kurikulum darurat memberi kemudahan bagi satuan pendidikan dalam mengelola pembelajaran. Kemendikbudristek merancang untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama dihadapi oleh pendidikan Indonesia, pemerintah ingin meningkatkan mutu pendidikan setelah masa pandemi tahap pertahap pemulihan pembelajaran dengan substansi serta esensial yang diluncurkan pertama kali pada tahun 2021 yang menjadi penentuan kebijakan kurikulum merdeka belajar. Merdeka belajar sendiri memiliki esensi bahwa peserta didik nantinya akan memiliki kebebasan dalam berpikir baik secara kelompok maupun individu, sehingga dimasa mendatang dapat melahirkan peserta didik yang unggul, kritis, inovatif, kreatif, kolaboratif serta partisipasi. Harapannya dengan adanya program merdeka belajar akan ada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran akan semakin meningkat (Siregar et al., 2020).

Permasalahan yang ditemukan dikelas IV SDN 82 Rantau Limau Kapas oleh penulis diperkuat dengan hasil wawancara, asesmen diagnostik kognitif yaitu berupa soal dan non kognitif soal, gaya belajar peserta didik, tes kepribadian peserta didik serta hasil wawancara orang tua peserta didik. Dapat diketahui dari tenaga pendidik kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas bahwa dalam pembelajaran IPAS hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah, belum mengembangkan video pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan. Agar gambar serta video yang akan ditampilkan mudah dimengerti dengan baik, dengan asesmen diagnostik perlu adanya langkah perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Persoalan yang ditemukan oleh penulis menuntut para pendidik untuk menemukan solusi yang efektif sesuai dengan perkembangan yang ada. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media digital. Penggunaan media digital sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting khususnya di dalam dunia pendidikan saat ini agar dapat terciptanya proses

pembelajaran yang efisien dan inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan. Bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Arsyad, 2011, Alifa, 2021).

Diera digital saat ini proses pembelajaran menggunakan teknologi komputer sudah dilakukan, namun belum menyeluruh khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Pemanfaatannya dalam pendidikan misalnya media pembelajaran. Media bisa diartikan sebagai perantara, pendidik dapat menggunakan media menyampaikan materi kepada peserta didik. Media sebagai alat penyalur informasi merupakan hal yang penting ketika proses pembelajaran, selain itu media sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih cepat (Mulyana, 2017).

Salah satu alternatif dari media pembelajaran yang dapat digunakan menurut penulis adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah video pembelajaran yang disajikan secara audio visual (suara dan gambar) yang unik dan menarik membuat peserta didik lebih tertarik dimana didalam video tersebut harus terdapat hubungan atau interaksi timbal balik antara peserta didik dengan media itu sendiri, salah satunya kendala yang ditemui oleh pendidik yaitu ketika ingin menggunakan video pembelajaran sangat membutuhkan perangkat elektronik yang memadai seperti laptop atau komputer, pendidik tidak begitu memahami media elektronik saat menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan kurikulum merdeka, disaat mengajar pendidik hanya menggunakan buku ajar saja berupa gambar saja, sehingga membuat peserta didik kurangnya memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan editing video pembelajaran salah satunya *kinemaster application*. *Kinemaster* merupakan aplikasi yang digunakan untuk keperluan editing video yang terdiri dari editing audio, gambar, teks dan efek yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Agustina et al., 2022).

Membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* dapat menghasilkan video yang menarik bagi peserta didik (Fitri & Ardipal, 2021). Aplikasi ini juga memudahkan penggunaan melakukan editing video dengan semua *tools* yang sudah disediakan di menu tampilan dengan hanya beberapa sentuhan, pemaduan tema, animasi dan efek dapat menghasilkan sebuah karya imajinasi layaknya seorang editor video profesional (Khoiriyah et al., 2021). Kelebihan aplikasi ini mudah di gunakan dalam pengaksesan yang melalui *handphone*, mudah dalam editing dan dapat membuat video pembelajaran yang menarik. Langkah-langkah membuat video atau cerita digital menggunakan aplikasi *kinemaster* yaitu membuat project video baru, menambahkan video kedalam *project*, mengedit video dan menyimpan video (Fajariyah, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas penulis ingin memberikan solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar menunjang kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menangkap rasa ingin tahunya secara alami. Manfaat dari penggunaan media video pembelajaran adalah video dapat menggambarkan secara tepat dan dapat dilihat secara berulang – ulang, video juga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011)

Solusi yang ditawarkan penulis yaitu dengan menggunakan video pembelajaran kondisi ini sinkron pada karakter peserta didik yang suka menonton video. Video pembelajaran ini dapat memperjelas materi yang dipelajari serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Video pembelajaran dalam pembelajaran IPAS dapat memperjelaskan materi yang ingin di sampaikan, di bandingkan dengan menggunakan tumbuhan karena dengan menggunakan video dapat menjelaskan materi bagian tubuh tumbuhan agar jelas dan terlihat nyata. Video pembelajaran dapat memberikan suasana baru pada saat pembelajaran dengan penggambaran dan tampilan secara nyata. Maka dari itu penulis menghadirkan media video pembelajaran menggunakan *kinemaster*

application pada materi bagian tubuh tumbuhan. Video pembelajaran ini juga pernah di teliti oleh penelitian sebelumnya, hasil dari penelitian itu mendapatkan media video pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Tegeh & Kirna, 2013)

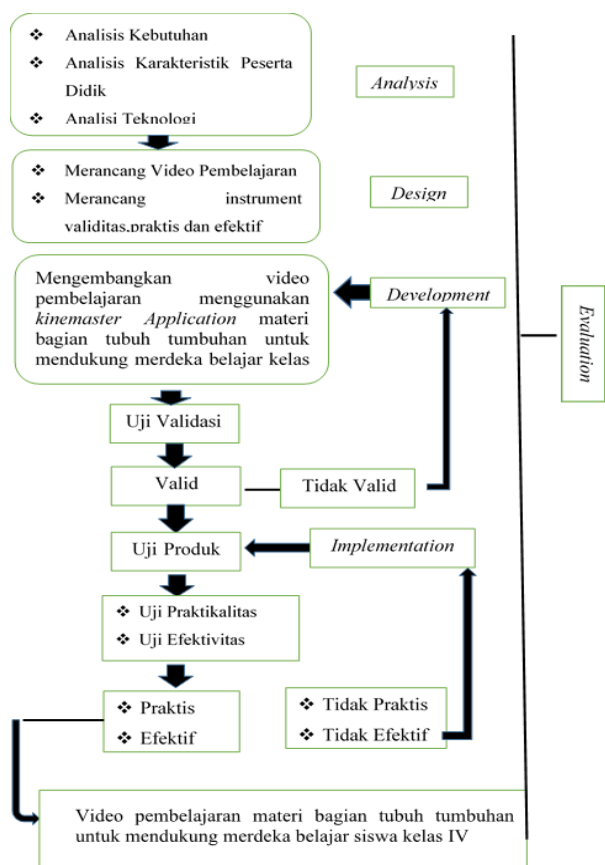
Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* pada materi bagian tubuh tumbuhan serta mengetahui video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* valid, praktis dan efektif digunakan materi bagian tubuh tumbuhan di Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Model pengembangan yang menjadi acuan penelitian yaitu model pengembangan Hanafin dan Peck (Tegeh, 2014, Bessi, 2021).

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluation*.

Proses pengembangan video pembelajaran ini pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV sekolah dasar dimulai dari analisis kebutuhan, analisis teknologi dan analisis karakteristik peserta didik. Tahapan rancangan mencakup CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), produk video pembelajaran. Tahapan pengembangan video pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan dijabarkan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas dan guru mata pelajaran IPAS kelas IV. Jenis data yang digunakan ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, praktikalitas dan efektivitas. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* materi bagian tubuh tumbuhan untuk mendukung merdeka belajar siswa kelas IV SDN Rantau Limau Kapas. Pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan ini menjelaskan bagian-bagian tubuh tumbuhan, manfaat tubuh tumbuhan, fungsi-fungsi dari tubuh tumbuhan, perbedaan-perbedaan dari bagian tubuh tumbuhan, serta soal latihan setiap kompetensi dasarnya untuk siswa kelas IV SD Negeri Rantau Limau Kapas.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan berdasarkan prosedur pengembangan pada model ADDIE yaitu melakukan Tahap Analyze (Analisis), Tahap Design (desain), Tahap Develop (Pengembangan), Tahap Implementation (Pelaksanaan) dan Tahap Evaluate (evaluasi).

1. Tahap Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan. Analisis masalah yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yaitu menggunakan metode analisis kebutuhan peserta didik dengan cara melakukan wawancara kepada pendidik dan peserta didik serta melakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas.

Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas IV yang masih suka bermain sambil belajar dan lebih menyukai media video pembelajaran. Sehingga dengan adanya video pembelajaran ini peserta didik akan mampu memahami materi pada pelajaran IPAS.

Pada analisis kurikulum ini peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, karena adanya peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada saat ini sudah disesuaikan dengan peserta didik. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran agar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik. Pada tahap analisis materi merupakan kegiatan dalam memilih materi dari keseluruhan materi suatu pelajaran yang dikuasai. Materi yang akan disampaikan harus dianalisis terlebih dahulu dengan cara mengidentifikasi, merinci dan menyusun materi berdasarkan CP, TP dan ATP. Analisis materi ini terdiri dari analisis

materi lihat sekitar dengan pokok pembahasan bagian tubuh tumbuhan.

2. Tahap Design (Desain)

Pada tahap desain ini membahas mengenai permasalahan yang didapatkan dari tahap analisis kemudian digunakan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Pada tahap analisis didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik lebih banyak menggunakan proyektor dengan metode ceramah, diskusi dan presentasi, sedangkan peserta didik lebih suka pada pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Selain itu adanya penanaman nilai pancasila dalam pembelajaran menjadikan peserta didik dapat menambah nilai sikap yang ada dalam dirinya. Hasil analisis tersebut yang mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu video pembelajaran menggunakan *kinemaster application*.

1) Layar Depan Video Pembelajaran

Layar depan video ini terdiri atas 4 layar, layar depan pertama tersebut menerangkan identitas peneliti yang dilakukan, yaitu nama peneliti, semester berapa, prodi dan asal kampus. Layar kedua yaitu menunjukkan nama pembimbing. Layar ketiga yaitu menunjukkan nama validator. Layar keempat menerangkan pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu pembelajaran IPAS BAB 1 tumbuhan sumber kehidupan di bumi pada topik A yaitu bagian tubuh tumbuhan. Layar depan media video tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Layar Depan Video Pembelajaran

2) Materi yang Akan Dipelajari

Tampilan materi yang akan dipelajari menggambarkan Topik A Bagian Tubuh Tumbuhan sebagai berikut:



Gambar 3. Materi yang Akan Dipelajari

3) Tampilan Materi Pembelajaran

Materi pada video pembelajaran disesuaikan dengan masing-masing kegiatan pembelajaran yang ditetapkan. Pada kegiatan ini materi yang disajikan antara lain pengertian, manfaat, tujuan, manfaat, ciri - ciri, contoh, serta langkah-langkah. berikut cuplikan materi bagian tubuh tumbuhan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Tampilan Materi Pembelajaran

4) Penutup dalam Media Video Pembelajaran

Tampilan pada penutup pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 5. Penutup dalam Media Video Pembelajaran

5) Latihan dalam Media Video Pembelajaran

Untuk menguji pemahaman dan kefokuskan peserta didik terhadap pembelajaran IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan, media video ini dilengkapi dengan latihan. Cuplikan dari latihan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Latihan dalam Media Video Pembelajaran

- 6) Tampilan Motivasi Belajar
Tampilan motivasi belajar ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 7. Tampilan Motivasi Belajar

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan produk selesai, maka selanjutnya dilakukan tahap pengembangan (develop). Pengembangan dilakukan untuk menguji draf media video yang telah dibuat. Kegiatan ini terdiri atas tiga, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Ketiga tahap ini dilakukan secara berurutan. Untuk lebih jelas, kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Uji Coba Video Pembelajaran

Validator	Keterangan	Penilaian	Kategori
Dr. Raimon Efendi, M. Kom	Dosen Filkom Undhari	$V = \frac{25}{28} 100\% = 89,28\%$	Sangat valid
Moh. Rosyid Mahmu di, M. Si	Dosen FKIP Undhari	$V = \frac{33}{40} 100\% = 82,5\%$	Sangat valid
Aprima dedi, M. Pd	Dosen FKIP Undhari	$V = \frac{30}{32} 100\% = 93,75\%$	Sangat valid
Rata - Rata		$V = \frac{89,28\% + 82,5\% + 93,75\%}{3} = 88,5\%$	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1 di atas diketahui bahwa hasil validasi media video pembelajaran menggunakan kinemaster application diperoleh rata-rata 88,5% dengan kriteria sangat valid.

Tabel 2. Deskripsi Data Praktikalitas Video Pembelajaran

No.	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas	93,75%	Sangat praktis
2.	Peserta didik kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas	88,99%	Sangat praktis
Rata - Rata		92,86	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 1 di atas diketahui bahwa hasil uji praktikalitas media video pembelajaran menggunakan kinemaster application diperoleh rata-rata 92,86% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 3. Data Efektivitas Video Pembelajaran

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen	Kategori
1	Siswa yang tuntas	6	80%	Sangat Efektif
2	Siswa yang tidak tuntas	3	62%	Tidak Efektif

Dari tabel hasil belajar peserta didik yang sudah mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75, terdapat 6 orang peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar 80% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan 3 orang peserta didik dengan hasil belajar 62% dikategorikan tidak efektif.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah video pembelajaran dinyatakan valid oleh validator (tim ahli), maka video pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba ini akan menjadi acuan untuk merevisi kembali media video pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba media video pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dilakukan di SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas dengan subjek penelitian kelas IV. Media video pembelajaran ini diikuti oleh peserta didik kelas IV dengan jumlah 9 orang pada tanggal 02-14 Juni 2023.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis media video pembelajaran IPAS dari validator (tim ahli)

oleh dosen. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran, komentar, dan catatan. Perbaikan terhadap media video yang dikembangkan. Berdasarkan hasil pengamatan maka validator menyarankan untuk memperbaiki keeluasaan dalam penyampaian materi agar tidak terlalu kaku. Karena narator tampil agak kaku dan belum mempresentasikan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran IPAS pada materi bagian tubuh tumbuhan secara tepat. Validator juga menyarankan untuk memperbaiki letak gambar yang ada didalam media tersebut disesuaikan, lalu musik dalam media tersebut jangan terlalu keras. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran validator, maka video pembelajaran menggunakan kinemaster application pada aspek grafis dikatakan telah valid. Kemudian, kepraktisan media video pembelajaran IPAS dilihat dari data angket respon pendidik. sedangkan analisis data hasil efektivitas dilihat pada lembar efektivitas yang diisi oleh peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran IPAS untuk diterapkan di kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas.

Pembahasan

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application Pada Materi Bagian tubuh tumbuhan ditentukan oleh beberapa kriteria yang meliputi: validity (kesahihan), practicality (kepraktisan), dan effectiveness (keefektifan). Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application Pada Materi Bagian tubuh tumbuhan berada pada kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Berikut pembahasan hasil uji dari masing-masing kriteria.

1) Validitas Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application

Tingkat validitas video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* yang telah dikembangkan, peneliti melibatkan 3 orang ahli yaitu: seorang ahli di bidang media, kegrafisan, bahasa dan materi.

Masing-masing ahli memberikan tanggapan dan saran terhadap media yang telah penulis dikembangkan. Tanggapan, saran, dan masukkan serta penilaian para ahli dikumpulkan kemudian di analisis untuk mendapatkan kesimpulan mengenai validitas video pembelajaran menggunakan *kinemaster application*.

Dari analisis validitas didapatkan hasil bahwa pada aspek kegrafisan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* termasuk dalam kategori valid setelah dilakukan beberapa perbaikan yaitu merubah cara desain muncul dan menampilkan animasi disaat narator berbicara menyampaikan materi, memperbaiki kaidah kebahasaan pada tampilan teks yang digunakan serta memperhatikan gradasi warna yang digunakan sebagai latar belakang saat narator berbicara.

Video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* mengandung dua kekuatan yaitu tampilan dan suara. Dengan menggunakan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih fokus pada materi yang sedang disajikan. Selain itu penggunaan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* mampu mengakomodasi dua gaya belajar peserta didik yaitu visual dan auditori. Pada grafis peneliti menggunakan video yang disesuaikan dengan tingkat kognitif dan psikologi subjek uji coba yaitu peserta didik Kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas dengan rentang usia 09-10 tahun. Penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat fleksibel untuk segala usia dengan memperhatikan pengalaman belajar dan jangkauan intelektual yang dimiliki peserta didik (Smaldino, 2012). Perancangan visual disesuaikan dengan teori *visual design* yang berkembang. Seperti dalam pemilihan warna, tata letak, jenis huruf.

Video menggunakan *kinemaster application* ini memuat capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) dan ATP. Pemilihan materi pada media ini telah dikonsultasikan dengan pendidik mata pelajaran. Materi yang ditampilkan dinilai sesuai dengan tujuan belajar yang akan dicapai baik oleh

pendidik mata pelajaran maupun ahli materi.

2) Praktikalitas Video Pembelajaran menggunakan *Kinemaster Application*

Pengujian praktikalitas video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* pada materi bagian tubuh tumbuhan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media. Video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* yang dikembangkan tidak didominasi oleh pendidik semata saat penggunaannya. Sehingga peserta didik sebagai audien dapat belajar sendiri di sekolah, di rumah dan di manapun mereka berada tanpa harus didampingi pendidik. Walaupun demikian pendapat peserta didik mengenai video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* yang dikembangkan menjadi pertimbangan peneliti dalam mengembangkan media agar lebih baik lagi.

Pada tahap pengujian praktikalitas, yaitu uji coba dilakukan pada peserta didik yang berjumlah sembilan orang peserta didik. Pada uji kelompok besar ini didapatkan hasil bahwa video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* yang dikembangkan sangat praktis. Peserta didik sangat menyukai media yang ditayangkan. Terlihat dari hasil pengamatan peneliti selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih fokus dan senang memperhatikan media yang sedang ditayangkan.

3) Efektivitas Video Pembelajaran Menggunakan *Kinemaster Application*

Untuk mengukur efektivitas video pembelajaran menggunakan *kinemaster application*, peneliti menggunakan tes hasil belajar. Tes tersebut mencakup sejumlah materi yang terdiri CP, TP dan ATP. Pada tes yang berupa bentuk soal disesuaikan dengan materi, konsep bagian tubuh tumbuhan yang terdapat dalam modul ajar materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV semester satu. Sementara penilaiannya mengacu kepada penilaian dalam prosedur penilaian IPAS. Tes terdiri dari 20 butir soal yaitu tes pilihan ganda untuk menguji keterampilan untuk menguji

pemahaman peserta didik pada materi bagian tubuh tumbuhan. Dari tes hasil belajar didapatkan hasil dari 9 peserta didik sudah mencapai KKM yaitu 75. Dari ketuntasan individu, kemudian dihitung ketuntasan klasikal dengan hasil sebesar 90,5 %. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran *kinemaster application* pada mata pelajaran IPAS.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* telah valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan peserta didik. Namun demikian dari tes hasil belajar menunjukkan penggunaan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* efektif untuk mencapai tujuan belajar pada CP, TP dan ATP.

Proses penelitian di lapangan ada beberapa temuan yang dianggap memberi pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan video pembelajaran menggunakan *kinemaster application*. Pada saat uji praktikalitas yang dilakukan terhadap pendidik, pendidik bersangkutan terlihat sudah sangat paham dengan penggunaan media. Pada saat uji praktikalitas pertama peneliti tidak perlu membimbing pendidik dalam menggunakan media dengan cara menjelaskan fungsi dari tombol-tombol karena sangat sederhana. Dengan demikian hasil uji praktikalitas dari pendidik menyatakan produk ini praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang sudah dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; Validasi media video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* dinilai oleh tiga tim validator. Hasil validasi ahli bahasa yaitu 85% dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli materi yaitu 83% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi ahli konstruk yaitu 98% dengan kategori sangat valid. Sehingga dari tiga validator memperoleh rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video

pembelajaran menggunakan *kinemaster application* sangat valid. Selanjutnya Hasil analisis data praktikalitas diperoleh dari angket respon guru SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas memperoleh rata-rata 82% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan respon siswa dari hasil uji coba one to one evaluation mencapai rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba small group evaluation memperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan keterlaksanaan media video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* dapat diterapkan dengan sangat praktis atau mudah digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis data efektivitas terhadap siswa kelas IV SD Negeri 82 Rantau Limau Kapas menunjukkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* yang diperoleh dari tiga ranah yaitu ranah pengetahuan sebesar 82,6%, ranah sikap sebesar 81,5%, dan ranah keterampilan sebesar 82% dengan nilai rata-rata akhir 81,36% dikategorikan sangat efektif. Hasil uji efektivitas media video pembelajaran menggunakan *kinemaster application* sangat efektif untuk mendukung merdeka belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7644–7656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3560>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, & H, N. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Alifa, N. S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *jurnal Uviversitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten*, November, 165–176.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bessi, A. R. (2021). *Pengembangan media video pembelajaran berbasis kinemaster sebagai sumber belajar siswa sma/ma kelas x mia pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit*.
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek “Cerdig” Berbasis KineMaster. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 207–220.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Khoiriyah, E. L., Sari, A. M., & Imtihanudin, D. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kinemaster Di Era Pasca New Normal Pada Materi Greeting Exspression Di Smpn 3 Cipeucang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(6), 1773. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8562>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Smaldino, Sharon E ; Deborah L. Lowther ; James D. Russell. (2012). *Instructional Technology Dan Media For Learning : Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta : Kencana
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. In *Jurnal IKA* (Vol. 11, Nomor 1). Graha Ilmu. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>