

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KINEMASTER APLICATION PADA KURIKULUM MERDEKA UNTUK KELAS IV SD

Estuhono¹, Muhammad Subhan², Sindi Sapitri³
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia
e-mail: 1903011121@undhari.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dikelas IV SD khususnya pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh guru belum memiliki bahan ajar seperti video pembelajaran sehingga proses pembelajaran hanya berlangsung dengan menggunakan buku guru dan buku siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Hasil penelitian validasi oleh tiga validator mempunyai skor rata-rata 87 dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian praktikalitas video pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV SD mempunyai skor rata-rata 95,5 dengan kategori sangat praktis. Hasil efektifitas yang dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas IV SD memperoleh persentase kelulusan 93,1 dengan kategori sangat efektif. Maka, kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran menggunakan *Kinemaster Application* mempunyai kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Pengembangan, Aplikasi Kinemaster

ABSTRACT

The background of this research is the low learning outcomes of students in class IV SD, especially in science subjects, which is caused by the teacher not having teaching materials such as learning videos so that the learning process only takes place using the teacher's book and student's book. The purpose of this research is to produce learning video media that is valid, practical and effective. This research is a development research using the ADDIE model. This research was conducted in several stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of validation research by three validators have an average score of 87 with a very valid category. The results of research on the practicality of learning videos conducted by teachers and students in grade IV SD have an average score of 95.5 in the very practical category. The effectiveness results carried out by all fourth grade elementary school students obtained a passing percentage of 93.1 in the very effective category. So, the conclusion of this study is that the development of learning videos using the Kinemaster Application has valid, practical, and effective criteria.

Keywords : Learning Video, Development, Kinemaster Application

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sudah di rencanakan dan bukan asal asalan, dengan pendidikan peserta didik dapat mengembangkan minat, bakat yang di milikinya, sehingga dapat memberikan sebuah hasil dalam proses belajar mengajar sesuai dengan yang di harapkan dan juga dapat memberikan pertolongan kepada seseorang agar dapat membuat seseorang tersebut lebih cerdas dan pintar (smart), serta menolong seseorang tersebut untuk membuatnya menjadi pribadi yang lebih baik (Wastriami & Mudinillah, 2022). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Ilmu hanya dapat di kembangkan dengan baik apabila di dasari dengan konsep yang matang dan kuat. Sebaliknya apabila konsep ilmu peserta didik tidak kuat dan tidak matang, tidak mungkin menerima perkembangan ilmu selanjutnya. Salah satu sumber pendidik dalam membuat media pembelajaran sebagai panduan belajar dan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, memecahkan masalah, aktif dan menemukan ide-ide yang baru (Estuhono et al., n.d.).

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar yaitu alat pelajaran atau disebut dengan media. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan

perangkat pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam menjelaskan berbagai materi pelajaran. Salah satu bentuk media yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis IT. Media yang memanfaatkan kecanggihan teknologi menawarkan banyak kelebihan, diantaranya meningkatkan dapat motivasi belajar, menarik perhatian peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks, serta menjadikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran. Video merupakan salah satu media audio visual yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, melalui tayangan video peserta didik dapat terangsang baik dari segi visual melalui tampilan yang disajikan, maupun dari sisi audio melalui suara yang mengiringi. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik (Widiastuti & Putra, 2022).

Kinemaster merupakan aplikasi pengedit video yang mempunyai fitur yang sangat lengkap dan mudah digunakan. *Kinemaster* sangat mudah untuk digunakan yang mana bisa diakses melalui android, ios hal ini membuat *kinemaster* sangat fleksibel untuk digunakan. Kelebihan lainya pada aplikasi *kinemaster* ini adalah banyaknya fitur yang bisa digunakan seperti merekam, transisi, teks, perekam suara memberi gambar, animasi, bahkan memberi efek suara seperti backsound (Darmono et al., 2022).

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dalam kurikulum merdeka digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sari & Faizin, 2023). Pembelajaran IPAS di SD merupakan salah satu pembelajaran yang tergolong penting pada jenjang pendidikan sadar. Dijelaskan oleh (Mairina et al., 2021). Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari mengenai gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya berdasarkan sebuah penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 147/VIII Bogo Rejo, diketahui bahwa pembelajaran IPAS masih banyak yang kurang bisa memahami

materi, disaat peneliti melaksanakan PLP setiap materi IPAS beberapa peserta didik sulit dalam menerima materi tersebut apa lagi hanya dengan menjelaskan saja tanpa alat peraga atau media maupun benda konkret, ada beberapa peserta didik yang memang benar paham, ada juga sebagian yang belum memahami, pada saat peneliti melaksanakan PLP di SD Negeri 147/VIII Bogo Rejo khususnya pada kelas IV. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan dengan cara memodifikasi media pembelajaran yang sebelumnya hanya berupa media cetak dalam bentuk gambar menjadi media video pembelajaran yang menarik. Media Video yang akan dikembangkan akan dibuat melalui sebuah aplikasi *Kinemaster*, *Kinemaster* ini merupakan aplikasi *mobile* yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Selain itu aplikasi ini juga memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, fitur yang menarik yang lengkap.

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar khususnya pada muatan pelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda. Pada media video pembelajaran ini nantinya akan di desain dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik serta warna-warna cerah yang akan membuat peserta didik fokus kepada objek yang nantinya akan ditayangkan. Diharapkan media video pembelajaran yang dikembangkan dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan peserta didik akan termotivasi dalam belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Jenis data yang digunakan penulis yaitu data kuitatif dan data kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan instrumen validitas, praktikalitas dan efektivitas. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pengembangan ini, menyajikan data dan uji coba produk media video pembelajaran menggunakan *Kinemaster Application* pada kurikulum merdeka belajar

siswa kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo melalui beberapa tahap yaitu:

- Hasil Tahap Analisis (*Analyze*) Analisis Kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo. Perlunya sebuah media yang dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran IPAS BAB 3 (topik A) pengaruh gaya.
- Analisis Karakteristik Peserta didik Hasil analisis peserta didik di SDN 147/VIII Bogo Rejo kelas IV peserta didiknya berjumlah 31 orang yang terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik peserta didik dalam belajar, yaitu peserta didik kurang memperhatikan guru saat mengajar dikelas. Hal ini terlihat pada saat




pembelajaran dikelas bahwa peserta didik asyik mengobrol dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan tidak adanya media yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku tidak ada media lain.

Analisis materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media video pembelajaran ini adalah materi pengaruh gaya terhadap benda yang akan disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk produk atau pun media video, sangat diharapkan mampu membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran berupa video.

Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kerangka Video Pembelajaran IPAS

	<p>Pembuatan Cover</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama 2. Judul video “Mata Pelajaran IPAS” 3. Judul video “BAB III Gaya Di Sekitar Kita” 4. Aplikasi “Kinemaster” 5. Sumber bahan : background dan gambar
	<p>Pembuatan materi pertama Judul pengertian gaya</p>
	<p>Pembuatan materi kedua Macam-macam gaya</p>



Pembuatan materi ketiga Sifat gaya gesek

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan suatu tahapan lanjutan dari tahapan analisis dan tahapan perancangan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media video yang valid, praktis dan efektif.

Tahap pengembangan merupakan suatu tahapan lanjutan dari tahapan analisis dan tahapan perancangan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media video yang valid, praktis

dan efektif. Pada tahap ini media video pembelajaran akan divalidasi oleh 3 validator ahli, lembar validasi yang dianalisis pada bagian ini dalam lembar validasi media video yang didalamnya terdapat berbagai aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, kelayakan media dan bahasa. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk revisi kembali media yang dikembangkan. Media video ini dikembangkan dikelas IV dengan jumlah 31 peserta didik di SDN 147/VIII Bogo Rejo. Berikut ini tahap validasi media video oleh 3 validator yang ahli untuk merevisi dan melakukan perbaikan terhadap media video yang dibuat oleh peneliti:

Tabel 2. Data Validasi Media Video Pembelajaran

No.	Validator	Keterangan	Penilaian	Kategori
1.	Ahmad Ilham Asmaryadi, M.A, M.Pd.	Ahli Media	80%	Sangat Valid
2.	Sonia Yulia Friska, M.Pd.	Ahli Materi	85,7%	Valid
3.	Aprimadedi, S.S, M.Pd.	Ahli Bahasa	93,3%	Sangat Valid
Rata-rata			87%	

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator Bapak Ahmad Ilham Asmaryadi, M.A, M.Pd dengan hasil 80% yang dikategorikan sangat valid, validator Ibu Sonia Yulia Friska, M.Pd yang dikategorikan 75% yang dikategorikan valid, dan validator Bapak Aprimadedi, S.S, M.Pd dengan hasil 93,3% yang dikategorikan sangat valid, dengan demikian hasil penilaian validasi media video yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 82,76% (sangat valid) sehingga bisa memberikan kesempatan pada peneliti untuk melanjutkan pada tahapan praktikalitas yang akan dipraktikalitas oleh wali kelas serta peserta didik kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo.

Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media video dinyatakan valid oleh validator (tim ahli). Maka media video dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk media video yang dikembangkan. Uji coba media video dilaksanakan di SDN 147/VIII Bogo Rejo dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah sebanyak 31 peserta didik.

Tahap implementasi ini dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan keefektivan media video, praktikalitas yang akan dinilai oleh Wali kelas dan peserta didik kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo. Data uji coba praktikalitas media video oleh pendidik dan peserta didik diperoleh dari angket respons pendidik dan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media video pada pembelajaran IPAS dikelas IV. Data praktikalitas yang diperoleh dilakukan secara tatap muka dengan memberi angket yang berisi instrumen penilaian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah media video yang dikembangkan dapat digunakan (praktis) atau tidak dapat digunakan (non praktis). Data praktikalitas yang diperoleh dari pengisian angket oleh peserta didik kelas IV yang berjumlah 31 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda. Praktikalitas media video oleh pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Data Praktikalitas Uji Coba Video

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali Kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo	95%	Sangat Praktis
2.	Peserta Didik Kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo	96,1%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	95,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang ada pada tabel 3. diatas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari angket praktikalitas media video oleh pendidik dan peserta didik memperoleh hasil yaitu: Wali kelas IV dengan hasil 95% kategori sangat praktis, dan peserta didik kelas IV dengan hasil 96,5% kategori sangat praktis dengan memiliki rata-rata 95,5% kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas yang diperoleh dari wali kelas dan peserta didik kelas IV, menunjukkan bahwa media video yang peneliti buat telah mendapatkan kepraktisan dari wali kelas serta peserta didik SDN 147/VIII Bogo Rejo.

Uji efektivitas ini dilakukan melalui soal berbentuk objektif dengan jumlah 20 soal,

Tabel 4. Data Hasil Efektivitas

No.	Kriteria	Peserta Didik	Persentase %
1.	Peserta Didik Yang Tuntas	27 Orang	93,1%
2.	Peserta Didik Yang Tidak Tuntas	2 Orang	6,9%

Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 78 yaitu: ketuntasan hasil belajar peserta didik berjumlah 27 orang dengan persentase 93,1% dikategorikan sangat efektif, sehingga video pembelajaran IPAS dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Sekolah Dasar.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan media video pembelajaran dalam pelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respon pendidik kelas IV dan peserta didik kelas IV. Sedangkan analisis data efektivitas dilihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan mengetahui keefektifan media video pembelajaran yang diterapkan di SDN 147/VIII Bogo Rejo.

Pada penelitian ini ya ng perlu diperhatikan lagi adalah produk yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran. Jadi sebelum melakukan penelitian media video pembelajaran yang dikembangkan harus divalidasi oleh para validator untuk melihat apakah media pembelajaran sudah siap digunakan dari hasil validasi dari validator.

serta melihat hasil saja pada tahap implementasi berlangsung, hasil analisis digunakan sebagai bahan peninjau akhir produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menguji apakah video pembelajaran yang dikembangkan praktis dan efektif maka dapat dilakukan perbaikan sesuai saran dan masukan. Pada penelitian ini dilakukan uji efektivitas terhadap 29 orang peserta didik guna mengukur atau menilai tingkat keberhasilan media video pembelajaran IPAS di kelas IV yang telah digunakan peserta didik, keefektifan produk yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil tes belajar peserta didik sebagai berikut:

Pembahasan

Berdasarkan data yang didapat dari pengembangan media video, maka didapatkan media video pembelajaran dengan kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

1. Validasi Video Pembelajaran

Hasil dari validasi media video pembelajaran kelas IV ini diisi oleh tiga validator yaitu 3 dosen FKIP UNDHARI. Validator adalah yang memvalidasi media video yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, diantaranya adalah aspek isi, bahasa dan media, berdasarkan hasil dari ke 3 validator media video pembelajaran didapatkan dengan jumlah rata-rata 82,76% yaitu dikategorikan sangat valid.

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator media video pembelajaran IPAS mempunyai persentase penilaian sangat valid. Kemudian setelah dianalisis maka menghasilkan nilai yakni: hasil validasi kelayakan bahasa 93,3% dimana kelayakan bahasa mempunyai kategori sangat valid, hasil validasi materi mempunyai kategori valid dengan skor nilai 75%, sedangkan hasil validasi media mempunyai kategori sangat valid dengan skor nilai 80%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian ketiga aspe tersebut mempunyai skor rata-rata 82,76% dengan kategori sangat valid. Media video

dinyatakan sangat valid selanjutnya oleh validator karena media video pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan sudah layak untuk digunakan.

2. Praktikalitas Media Video

Hasil dari praktikalitas media video kelas IV ini didapatkan dari hasil analisis penilaian angket respon pendidik dan peserta didik. Pendidik dan peserta didik diminta mengisi angket berdasarkan petunjuk pengisian. Berdasarkan hasil dari penilaian praktis oleh guru kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo mendapatkan hasil nilai 95% dikategorikan sangat praktis. Dan praktisi oleh peserta didik kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo mendapatkan hasil nilai 96,1% dikategorikan sangat praktis dengan memiliki nilai rata-rata 95,5% kategori sangat praktis. Praktis dalam KBBI didefinisikan dengan berdasarkan, mudah, dan senang memakainya dan praktisan diartikan perihal dapat disimpulkan bahwa praktikalitas dapat dikatakan praktis jika terdapat kesesuaian antara harapan dan penilaian. Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dan kemajuan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan media video maupun produk lainnya. Dari analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan harapan dan penilaian.

3. Efektivitas Media Video

Hasil dari efektifitas bahwa video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo dengan jumlah 29 peserta didik. Apakah nilai yang diperoleh peserta didik telah mencapai KKM yang ditentukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil nilai yang tuntas 93,1% yang mana terdiri dari 27 orang peserta didik yang tuntas KKM dan 2 orang peserta didik yang tidak tuntas KKM 6,9%, maka bahwa video pembelajaran ini dikategorikan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media video dikatakan efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV SDN 147/VIII Bogo Rejo pada saat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SDN 147/VIII Bogo Rejo terhadap media video pembelajaran. Pengembangan media video dengan menggunakan model ADDIE diuji cobakan pada peserta didik kelas IV dengan jumlah 31 peserta didik di SDN 147/VIII Bogo Rejo. Validasi media video yang

dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media video memperoleh rata-rata persentase 82,76% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan media video ini layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Praktikalitas media video yang dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap media video pembelajaran yang berjumlah 1 orang pendidik dan peserta didik kelas IV di SDN 147/VIII Bogo Rejo yaitu yang memperoleh persentase 95,5% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media video pembelajaran yang dinilai dari hasil nilai ulangan yang diberikan kepada peserta didik berupa soal objektif yang berjumlah 20 soal memperoleh persentase 93,1% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan efektif digunakannya media video pembelajaran ini mampu meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., Guru, P., Dasar, S., Djuanda, U., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Keislaman, F. I., Al-ihya, U. I., Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., Perkantoran, A., Ekonomi, F., Jakarta, U. N., & Muka, J. R. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove The Science Learning Results*. 12(April), 54–72.
- Darmono, A., Dwi, D., Wenda, N., Agama, I., & Ngawi, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Rama Berbasis Kinemaster Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. 6(2), 55–66. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v6i2.700>
- Estuhono, Nurhasanah, N., & Subhan, M. (2021). Pengembangan Modul IPA SD Berbasis Model *Research Based Learning* (PBL) untuk Keterampilan 4 C ' s Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4614–4627. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1530>
- Estuhono, Salita, R. D., & Mahmudi, M. R. (2021). Pengembangan Model IPA Berbasis Model *Research Based Learning* Untuk Mengembangkan Keterampilan Four Cs Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Sekolah Dasar 210 Tanjung Dani. *CONSILIUUM Journal: Journal Education and*

- Counseling*. 232–243.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–12.
- Mairina, V., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). *Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan pendekatan keterampilan proses di sekolah dasar*. 6(1), 34–39. <https://doi.org/10.29210/3003720000>
- Wann Nurdiana Sari, & Ashiful Faizin. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i3.1250>.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Widiastuti, N., & Putra, D. K. N. S. (2022). Video Pembelajaran IPA Berbasis Demonstrasi untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 270–278. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.44962>