

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PADA SUBTEMA 2 PERUBAHAN ENEGI PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 BONO TULUNGAGUNG

Anggi Rahma Wati¹, Ria Fajrin Rizqy Ana²

¹Universitas Bhinneka PGRI

Email: watianggirahma16@gmail.com

²Universitas Bhinneka PGRI

Email: riafajrin72@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran di kelas yang masih dominan dengan mendengarkan penjelasan guru dan menggunakan gambar. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan sehingga semangat belajar siswa kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, dan keterapan produk pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada subtema 2 perubahan energi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono. Penelitian ini menggunakan metode dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji kevalidan media, materi dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi, dan embar angket siswa. Hasil yang diperoleh validasi media oleh validator diperoleh persentase 90% dengan katagori sangat valid, penilaian validator materi diperoleh persentase 92,5% dengan katagori sangat valid, dan penilaian respon siswa diperoleh persentase 92% dengan katagori sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa "Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster sangat valid digungkan sebagai media pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Bono". Hasil penelitian ini dapat diterapkan di SD Negeri 1 Bono Kelas III dengan adanya media video pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar.

Kata kunci: Media Video Pembelajaran, Aplikasi Kinemaster, Subtema 2 Perubahan Energi

Abstract

This research is motivated by the learning process in the classroom which is still dominated by listening to the teacher's explanation and using pictures. This makes students feel bored so that students' enthusiasm for learning is lacking. This study aims to develop, test the validity, and applicability of learning video media development products using the kinemaster application on subtheme 2 energy changes for third grade students of SD Negeri 1 Bono. This research uses a method with the ADDIE model which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. The data collection technique was carried out by testing the validity of the media, material and distributing questionnaires. The instruments used in this study used media expert validation sheets, material experts, and student questionnaires. The results obtained by the media validation by the validator obtained a percentage of 90% with a very valid category, the material validator assessment obtained a percentage of 92.5% with a very valid category, and the student response assessment obtained a percentage of 92% with a very valid category. Thus the results of this study can be concluded that "Learning Video Media Using the Kinemaster Application is very valid to be used as learning media in class III SD Negeri 1 Bono". The results of this study can be applied at SD Negeri 1 Bono Class III with the existence of learning video media making it easier for students to learn.

Keywords: Learning Video Media, Kinemaster Application, Subtheme 2 Energy Change

Pendahuluan

Berdasarkan Peraturan Republik Indonesia UU No 20 Thn 2003 Pasal 1 Sisdiknas mendeskripsikan pendidikan merupakan usaha sadar serta terencanakan buat mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif berbagi kemampuan buat mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang penting bagi diri, rakyat, bangsa dan Negara. Pendidikan didefinisikan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dari asal istilah dasar didik, pendidikan yaitu: menjaga serta menawarkan pelatihan (pengajaran, pengelolaan) moralitas dan kecerdasan yang termasuk latihan berpikir yang bersifat universal dan mengalir terus menerus, tanpa ada gangguan berasal satu generasi ke generasi lainnya. Dari penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa pendidikan artinya salah satu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan moralitas dan kecerdasan.

Media pembelajaran merupakan bagian dari lingkungan belajar yang berkontribusi pada seni penggunaan untuk mendapatkan item pembelajaran demokrasi (Hidayati et al., 2019). Sebagai sarana pembelajaran, keberhasilan belajar mengajar memegang peranan

penting di dalam lingkungan belajar. Tugas pembelajaran media terutama untuk membantu penyampaian materi pada siswa. Di hal ini, kualitas media pembelajaran ditentukan dari taraf belajar siswa yang digunakan (Pratiwi, Triyono, & Warsiti 2017).

Suasana kelas yang kurang mendukung berpengaruh pada semangat siswa dalam belajar. Kursi dan meja belajar siswa yang sudah using akan mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar. Dinding dengan warna yang mencolok akan membuat siswa gerah seperti warna hijau muda. Bahkan didinding ada jejak sepatu siswa sehingga membuat suasana belajar di kelas kurang nyaman. Peneliti mengembangkan media video pembelajaran untuk menambah semangat belajar siswa di kelas.

Media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster ialah salah satu dari sekian banyak editor video yang sudah berkembang diseluruh dunia. Penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dapat memudahkan proses pengeditan dengan memasukkan gambar, audio, animasi, teks, serta pengubahan efek suara. Sebagai akibatnya fitur yang diberikan di aplikasi kinemaster bisa membuat media

video pembelajaran yang menarik (Taufik Taufina & Arwin, 2018). Media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster mempunyai poly manfaat antara lain membantu siswa memahami serta memperjelas bahan ajar yang dijelaskan guru serta mempermudah guru pada aktivitas belajar mengajar di sekolah (Roy, Tripathy, Kumar, & Sharma, 2020). Media video pembelajaran memakai aplikasi kinemaster dapat membantu pembelajaran berlangsung di kelas karena memperluas pengetahuan dan wawasan siswa. Adanya media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster bisa mendengarkan serta melihat secara pribadi teks serta gerakan-gerakan berupa gambar sinkron materi yang disampaikan oleh guru (Andrasari et al., 2022).

Media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada tematik Subtema 2 Perubahan Energi Pembelajaran 2 yang membahas perubahan energi di kehidupan sehari-hari. Perubahan energi merupakan perubahan dari satu bentuk energi ke bentuk energi lainnya. Pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dengan materi perubahan energi disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi di kelas siswa khususnya pada kelas III. Penyampaian materi

pembelajaran bisa mendukung keberhasilan siswa dalam proses belajar di kelas. Menggunakan media ini mengacu pada keterlibatan siswa dalam penelitian konseptual, dan pemecahan masalah, sehingga proses pembelajaran lebih efektif. (Hidayati et al., 2019).

Kondisi sekolah pada penelitian sebelumnya guru belum menerapkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Sehingga peneliti mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada media pembelajaran di kelas. Karena guru belum menghasilkan media video pembelajaran dengan keterbatasan waktu. Fasilitas yang ada di sekolah memadai tetapi guru belum menerapkan pembelajaran di kelas menggunakan media video pembelajaran.

Sesuai observasi peneliti di kelas III sebelumnya, ditemukan permasalahannya beberapa faktor yaitu pembelajaran yang dilakukan masih dikuasi dengan mendengarkan penjelasan dari guru serta menggunakan gambar. Jadi proses pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa. Dimana guru masih mengacu pada buku dan mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa merasa bosan dan daya

tarik siswa pada pembelajaran tersebut berkurang.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti memberikan solusi menerapkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Tujuan media video pembelajaran adalah menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Siswa diharapkan memahami pelajaran dengan bantuan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Subtema 2 Perubahan Energi Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Bono Tulungagung”.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Model penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini termasuk model penelitian pengembangan. Model penelitian serta pengembangan dalam bahasa inggris disebut *Research and Development* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan

suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata et al., 2012).

Penelitian ini mengacu pada model ADDIE dengan menggunakan lima langkah pelaksanaan. Karena model ADDIE sering digunakan menggambarkan pendekatan sistematis yang membutuhkan proses evaluasi disetiap fase namun hanya bersifat sumatif dan biasanya akan bersifat final ketika ingin melanjutkan ke fase berikutnya. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran umum, sehingga sangat cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Tahap-tahapan yang ada di model ADDIE sebagai berikut: (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan dengan maksud guna mendeskripsikan serta mengetahui pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster subtema 2 perubahan energi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Bono yang terdiri dari 5 siswa kelompok uji coba kecil dan 20 siswa kelompok uji coba

lapangan. Waktu penelitian dan pengembangan di SD Negeri 1 Bono adalah semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada bulan April 2023.

Pengumpulan Data

Tenik pengumpulan data adalah teknik untuk memperoleh data. Pemilihan data harus dimungkinkan untuk memilih informasi dari berbagai sumber dan metode yang berbeda dari teknik pengumpulan data media video pembelajaran diantaranya (1) wawancara, merupakan suatu cara pengumpulan bahan atau informasi data, hal ini dilakukan dengan melakukan proses penelitian dan pencatatan tentang objek pengamatan, (2) Angket, dalam kegiatan survey ketika pertanyaan terbuka, responden diberi kesempatan untuk bereaksi dengan cara apapun yang dianggap cocok. Responden pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi dan siswa yang mengikuti uji coba produk, (3) dokumentasi, dokumentasi dari beberapa dokumen yang diteliti oleh peneliti.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen digunakan pada pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar validasi berupa wawancara, dan angket. Lembar validasi ialah teknik pengumpulan data dari responden

diberikan pertanyaan tertulis (Sugiyono, 2015). Lembar validasi digunakan untuk mengetahui valid tidaknya media video pembelajaran yang diusulkan. Skala penilaian kuesioner menggunakan *Skala Likert* dengan skala 4.

Dalam penelitian dan pengembangan instrument dikembangkan dengan menggunakan *Skala Likert* untuk mengukur sikap, persepsi serta pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu objek, desain objek, proses pembuatan produk serta produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2010).

Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Media video pembelajaran dilakukan validasi dengan metode analisis data deskriptif untuk menghitung penerimaan media video pembelajaran yang dihasilkan. Hasil aspek validasi dievaluasi oleh validator disajikan dalam tabel. Menentukan rumus yang dimodifikasi dari (Purwanto, 2015) sebagai berikut.

$$\text{nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran dari analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media video pembelajaran yang mengacu pada model ADDIE sebagai langkah awal analisis. Penelitian pengembangan ini dianalisis meliputi analisis masalah dan analisis kebutuhan.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 13 April – 20 Mei 2023 pada kelas III SD Negeri 1 Bono Tulungagung. Berdasarkan pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada subtema 2 perubahan energi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono Tulungagung dengan pengembangan dan penelitian menggunakan Metode *Research & Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan yang pertama yaitu melakukan wawancara guru kelas III SD

Negeri 1 Bono yang dilakukan pada bulan April 2023 untuk menganalisis masalah pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil wawancara dapat dijadikan dasar dalam pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster.

Pada kegiatan wawancara ini peneliti dapat mengetahui permasalahan yang terjadi melalui bapak R.T.W selaku guru kelas III SD Negeri 1 Bono dan pelaksanaan pembelajaran di kelas secara langsung. Permasalahan yang telah ditemukan selanjutnya dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster.

Analisis terkait penggunaan materi dituntut tercapai oleh siswa. Materi pembelajaran yang dikembangkan pada media video pembelajaran pada Tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 2 Perubahan Energi dan Pembelajaran 2. Pada subtema 2 perubahan energi pembelajaran 2 terdiri dari 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Materi yang terdapat di mata pelajaran Bahasa Indonesia menjelaskan tentang perubahan energi yang kita gunakan di kehidupan sehari-hari, misalnya perubahan energi listrik menjadi energi

panas itu terjadi pada setrika listrik. Sedangkan pada materi PPKn menjelaskan tentang kewajiban siswa di sekolah.

Terdapat tujuh hasil pengembangan media video pembelajaran diantaranya, (1) intro media video pembelajaran, (2) judul media video pembelajaran, (3) identitas peneliti, (4) kegiatan pembuka, (5) tujuan pembelajaran, (6) isi materi, (7) latihan soal. Adapun desain produk pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster sebagai berikut.



Gambar 1. Intro Media Video Pembelajaran



Gambar 2. Judul Media Video Pembelajaran



Gambar 3. Identitas Peneliti



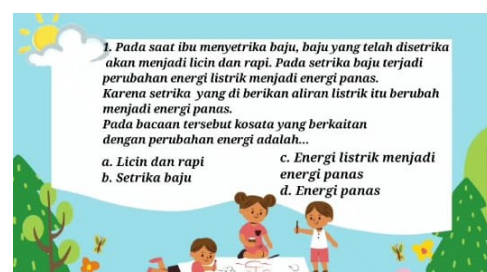
Gambar 4. Kegiatan Pembukaan



Gambar 5. Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Isi Materi



Gambar 7. Latihan Soal

Proses Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster

Tahap pertama ialah tahap analisis. Hasil informasi mengenai analisis karakter siswa, analisis materi, dan analisis media video pembelajaran yang didapat dari wawancara yang dilakukan saat penelitian pada 13 April 2023 pada guru kelas III SD Negeri 1 Bono Tulungagung. Hasil analisis kebutuhan siswa, peneliti mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Ketika guru menggunakan media video pembelajaran, siswa kelas III lebih aktif serta rasa ingin tahu siswa tinggi dengan adanya media video pembelajaran tersebut. Ketika pemutaran video pembelajaran ada beberapa soal latihan, sehingga siswa tertarik dengan media yang digunakan guru di kelas.

Analisis terkait penggunaan materi dituntut tercapai oleh siswa. Materi pembelajaran yang dikembangkan pada media video pembelajaran pada Tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 2 Perubahan Energi dan Pembelajaran 2. Pada subtema 2 perubahan energi pembelajaran 2 terdiri dari 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Materi yang terdapat di mata pelajaran Bahasa Indonesia menjelaskan tentang perubahan energi yang kita gunakan di kehidupan sehari-hari, misalnya perubahan energi listrik menjadi energi

panas itu terjadi pada setrika listrik. Sedangkan pada materi PPKn menjelaskan tentang kewajiban siswa di sekolah.

Hasil analisis media kelas III SD Negeri 1 Bono, menemukan informasi pada media yang dikembangkan pada media video pembelajaran dengan baik. Guru menggunakan fasilitas yang ada di sekolah diantaranya 1 unit LCD proyektor, 1 sound, dan 1 Laptop. Sehingga membuat guru mudah mengaplikasikan media video pembelajaran.

Tahap kedua adalah Desain. Tahap desain ialah perancangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster antara lain pemilihan software, pemilihan desain pada media video pembelajaran serta menyusun instrumen penilaian media. Adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, maka pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan dalam Mukhtar & Erita, 2022 (Hamimah, 2021). Hasil validasi dari tiga ahli media memperoleh rata-rata 90%, maka kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada Subtema 2 Perubahan Energi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono sudah memenuhi

kriteria sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata 92,5%, maka kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada Subtema 2 Perubahan Energi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono sudah memenuhi kriteria sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amelia & Arwin, 2020) dimana nilai validasi materi yang tinggi menandakan bahwa produk media video pembelajaran yang dikembangkan sangat valid digunakan pada tingkat pengembangan dan kebutuhan siswa.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap pengembangan pada model ADDIE ialah tahap pembuatan serta mengembangkan produk berupa media video pembelajaran dari komponen yang telah disiapkan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Setelah media video pembelajaran terselesaikan rancangannya, maka dilakukan validasi ke dosen ahli media dan ahli materi. Untuk memperoleh masukan serta saran terhadap pengembangan media video pembelajaran yang didesain dan disertai

instrumen evaluasi kevalidan media video pembelajaran dinyatakan valid untuk digunakan.

Tahap keempat ialah implementasi. Pada media video pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan lalu diimplementasikan kepada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan media video pembelajaran terhadap respon siswa. Diketahui bahwa kevalidan media video pembelajaran yang dikembangkan melalui angket respon siswa untuk menyampaikan tanggapan terhadap media video pembelajaran tersebut.

Tahap kelima adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi yang dilaksanakan berupa hasil penilaian pengembangan serta penilaian kevalidan terhadap produk media video pembelajaran. Kevalidan pengembangan media video pembelajaran di kelas III SD Negeri 1 Bono dilakukan validasi ke dosen ahli media dan dosen ahli materi untuk mengetahui valid tidaknya suatu media video pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian produk media video pembelajaran dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri 1 Bono buat mengetahui bagaimana tanggapan siswa perihal media video pembelajaran yang dikembangkan. Berasal tanggapan siswa

bisa menyampaikan data yang mendiskripsikan kualitas produk media video pembelajaran sudah valid atau tidak valid.

Kevalidan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster

Kevalidan dari media video pembelajaran diperoleh akibat data uji kevalidan oleh ahli media, ahli materi, dan responden. Aspek kevalidan suatu media pembelajaran ialah kualitas suatu media pembelajaran memakai media video pembelajaran mampu dipandang dengan sajian materi dalam media video tersebut. Berdasarkan teori Nieveen, kevalidan pada media video pembelajaran mampu dipandang dalam dua hal dimana bisa dikembangkan secara konsistensi internal di setiap komponen.

Sesuai hasil evaluasi pakar media menggunakan rata-rata penilaian persentase ialah 90%. Sebagai hasil evaluasi beberapa pakar media dinyatakan sangat valid buat uji cobakan pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono. Sedangkan kevalidan pada pakar materi adalah 92,5%, yang pada tabel skala evaluasi termasuk sangat valid di uji cobakan di SD Negeri 1 Bono di kelas III.

Hasil uji coba kelompok besar kelas III SD Negeri 1 Bono memperoleh

nilai rata-rata 92%, sehingga media yang diuji cobakan di lapangan masuk kategori sangat valid. Dari hasil wawancara siswa kelas III materi pada media video pembelajaran sangat jelas sehingga siswa antusias dalam menggunakan media video pembelajaran. Dengan tampilan membuat siswa tertarik dan senang terhadap media video pembelajaran.

Berdasarkan aspek penilaian ahli media pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster terdapat aspek kemenarikan media. Pada aspek kemenarikan memperoleh persentase 86% sehingga dinyatakan sangat valid. Pada aspek kemenarikan media sudah sesuai dengan kesesuaian fisik dan warna pada media video pembelajaran. Sehingga tampilan pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dapat menarik perhatian siswa kelas III SD negeri 1 Bono.

Pada aspek penggunaan media memperoleh persentase 100% sehingga dinyatakan sangat valid. Pada aspek ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar di kelas pada materi perubahan energi dengan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Dengan adanya media video pembelajaran tersebut membuat siswa

tertarik sehingga siswa sangat antusias dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu membuat guru terampil dalam menggunakan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pada aspek desain memperoleh persentase 89,5% sehingga dinyatakan sangat valid. Pada aspek desain terdapat gambar pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dengan jelas. Jenis huruf dan ukuran huruf pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dapat terlihat dengan jelas ukurannya. Dengan adanya suara pada media video pembelajaran tersebut membuat siswa mendengarkannya dengan jelas.

Aspek daya tarik memperoleh persentase 87,5% sehingga dinyatakan sangat valid. Pada aspek daya tarik dapat memudahkan siswa dalam penggunaan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster. Dengan adanya daya tarik pada media menimbulkan ketertarikan siswa lebih tinggi terhadap media pembelajaran. Sehingga media video pembelajaran dinyatakan sangat valid digunakan.

Dari hasil validasi media dinyatakan valid untuk di uji cogan pada siswa. Pernyataan ini didukung dengan penelitian yang

pernah di lakukan oleh (Mukhtar & Erita, 2022) menggunakan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Kinemaster pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar” bahwa media tersebut dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil validasi serta uji coba yang sudah dilakukan dinyatakan valid serta didasari berbagai teori sebagai sarana yang bisa membantu proses penilaian pembelajaran sehingga menyampaikan efek baik bagi siswa. Keberhasilan dalam media video pembelajaran Hamalik (Arsyad, 2016) menjelaskan bahwa penggunaan media video pembelajaran pada proses mengajar bisa membangkitkan impian serta minat siswa, merangsang aktivitas belajar serta membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Keterterapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kineaster

Keterterapan pada media video pembelajaran diterapkan di kelas III SD Negeri 1 Bono. Pada media video pembelajaran ditampilkan di depan kelas sehingga siswa dapat mengetahui media video pembelajaran tersebut. Dengan adanya media video pembelajaran siswa semakin tertarik adanya media video tersebut. Hal ini sinkron dengan

pernyataan (Musfiqon, 2012) ialah media pembelajaran merupakan indera bantu fisik juga non fisik yang sengaja dipergunakan menjadi mediator guru serta siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif serta efisien.

Keterterapan media video pembelajaran diperoleh dari hasil wawancara siswa dan angket siswa kelas III SD Negeri 1 Bono. Dari hasil wawancara yang diperoleh bahwa materi yang diterapkan di dalam kelas dengan menggunakan media video pembelajaran sangat mudah ditangkap oleh siswa. Selain itu siswa juga sangat senang dan tertarik dengan tampilan pada media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

Berdasarkan hasil angket siswa kelas III SD Negeri 1 Bono memperoleh persentase 92% sehingga dinyatakan sangat valid. Materi yang digunakan pada media video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Sehingga siswa senang dan tertarik dengan adanya media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster di kelas. Pada proses pembelajaran pada media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster siswa sangat aktif dalam penggunaan media video tersebut. Selain

itu siswa juga jelas dengan materi perubahan energi yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Keterterapan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster secara keseluruhan respon siswa memperoleh skor persentase 92%. Skor persentase tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster berada pada katagori sangat valid digunakan sehingga mendukung kevalidan media video pembelajaran yang dikembangkan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitri, 2019) bahwa respon siswa yang tinggi menandakan produk media video pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah proses pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada subtema 2 perubahan energi pembelajaran 2 pada siswa kelas III SD Negeri 1 Bono Tulungagung menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Desain*), pengembangan

(*Developmen*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Tingkat kevalidan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster yang telah dikembangkan memperoleh persentase 90% dari validator ahli media dan 92,5% dari validator ahli materi. Berdasarkan hasil persentase dari validator ahli media dan ahli materi telah dinyatakan sangat valid digunakan. Tingkat keterapan produk pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster telah dikembangkan dengan memperoleh persentase 92% dari respon siswa, dan hasil wawancara guru bahwa tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dengan mudah membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hasil persentase yang dimiliki tersebut masuk katagori sangat valid, sehingga media video pembelajaran menggunakan

aplikasi kinemaster dapat diterapkan dengan baik.

Pada penelitian ini ada beberapa saran kepada peneliti selanjutnya untuk meningkatkan minat belajar pembelajaran media video dengan menggunakan aplikasi kinemaster, yaitu peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengkaji lebih banyak lagi sumber dan referensi terkait pengembangan media video pembelajaran agar hasilnya lebih baik dan komprehensif. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan penelitian lain seperti model 4D untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Masih banyak celah pada media video edukasi yang dikembangkan oleh peneliti yang perlu diperbaiki. Bahwa peneliti selanjutnya diharapkan menambahkan animasi atau komponen lain yang mendukung daya tarik produk dan kelayakan media.

Daftar Pustaka

- Amelia, V., & Arwin. (2020). Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88–97.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis*. 76–83.

- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dr. H.M. Musfiqon, M.Pd. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Fitri, F. dan A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Hamimah. (2021). Pemberian Penguatan dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. PGSD FIP UNP.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50.
- Mukhtar, B. F., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis KineMaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1).
- Purwanto, Ngalm. (2015). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Roy, D. e. (2020). Study of knowledge, attitude, anxiety & perceived mental healthcare need in Indian population during COVID-19 pandemic. *Asian Journal Of Phychiatry*.
- Sugiyono. (2010). Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Statistik untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. s. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Taufik Taufina & Arwin. (2018). Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Melalui Model PBL di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 2 April 2020 Hal.