



# JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 6330 - 6338

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Firdayu Fitri<sup>1✉</sup>, Ardipal<sup>2</sup>

Universitas Negeri Padang, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [firdayufitri@gmail.com](mailto:firdayufitri@gmail.com)<sup>1</sup>, [ardipalarly@gmail.com](mailto:ardipalarly@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang terbatas dimasa pandemi. Proses pembelajaran disekolah dilaksanakan secara daring dan luring. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan sehingga motivasi belajar berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* pada tema lingkungan dan sahabat kita kelas V sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian adalah pengembangan media pembelajaran yaitu audio visual atau video pembelajaran. Hasil yang diperoleh, validasi RPP diperoleh rata-rata 95,20 dengan kategori sangat valid. Validasi video pembelajaran diperoleh rata-rata 87,33 dengan kategori sangat valid. Pada tahap praktikalitas, diperoleh hasil bahwa video pembelajaran sudah praktis untuk digunakan. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 93%. Ini berarti video pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah valid, praktis dan efektif digunakan di kelas V sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Aplikasi Kinemaster, Pembelajaran Tematik

### Abstract

*This research is motivated by a limited learning process during the pandemic. The learning process in schools is carried out online and offline. This makes students feel bored so that learning motivation is reduced. This study aims to describe the process of developing learning videos using the Kinemaster application on the theme of the environment and our friends in grade VI elementary school that is valid, practical, and effective. This type of research is the development of learning media, namely audio-visual or learning videos. The results obtained, valid RPP obtained an average of 95.20 with a very valid category. The validation of the learning video obtained an average of 87.33 with a very valid category. At the practical stage, it was found that the learning video was practical to use. The use of learning videos can increase students' activities and learning outcomes. The level of completeness of student learning outcomes reaches 93%. This means that learning videos are effective in improving student learning outcomes. Based on these results, it can be said that the learning videos that have been developed are valid, practical, and effective for use in the fifth grade of elementary school.*

**Keywords:** Learning Videos, Kinemaster Applications, Thematic Learning

---

Copyright (c) 2021 Firdayu Fitri, Ardipal

✉ Corresponding author :

Email : [firdayufitri@gmail.com](mailto:firdayufitri@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar. Selain sebagai alat bantu pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini, bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan (Pratiwi, Triyono, & Warsiti, 2017). Hal di atas senada dengan Azhar Arsyad, menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa dengan motivasi, interaksi langsung siswa-lingkungan, siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat, 3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, 4) memberikan kesamaan pengalaman dan memberikan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungan (Ardipal, 2018).

Karena manfaat yang diberikan tersebut, guru tidak boleh asal pilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus memperhatikan beberapa komponen yaitu: 1) kualitas isi dan tujuan meliputi ketepatan media pembelajaran terhadap materi dan karakteristik peserta didik, kepentingan media terhadap materi pembelajaran, kelengkapan materi, keseimbangan, minat, serta sesuai tidaknya dengan situasi dan kondisi siswa, 2) kualitas instruksional merupakan penilaian dari media pembelajaran terkait mudah tidaknya pengoperasian media tersebut serta dapat membantu siswa dan guru dalam sebuah pembelajaran dengan beberapa aspek di dalamnya; 3) kualitas teknis merupakan penilaian terhadap visual atau tampilan dari sebuah media pembelajaran (Baharun, 2016). Zaman sekarang, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Namun media pembelajaran yang tepat adalah ketika media tersebut dapat merangsang dan melibatkan siswa agar kreatif, aktif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu banyak jenisnya. Ada media audio, ada media visual, dan ada juga media audio visual. Media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media audio visual. Hal ini sebelumnya sudah pernah diteliti. Dalam penelitiannya menunjukkan dengan menggunakan media audio visual, daya ingat siswa meningkat menjadi 85%. Video pembelajaran termasuk media audio visual (Ardipal, 2018a). Berarti video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa. Selain meningkatkan daya ingat siswa, karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang berada pada usia 7-12 tahun, menyukai gambar yang bergerak, apalagi didesain semenarik mungkin menggunakan animasi dan suara, sehingga menghasilkan sebuah video pembelajaran yang disukai anak SD dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Amali & Tandyonomanu, 2015).

Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaat diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun saat pembelajaran jarak jauh (Roy, Tripathy, Kumar, & Sharma, 2020). Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan saat ini adalah dampak dari penutupan sekolah. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dari rumah. Ini sesuai dengan Surat Edaran yang diterbitkan oleh Kemdikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. salah satu penunjang pembelajaran jarak jauh agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media (Subakti, Al Hadar, & Orin, 2021). Media pembelajaran menurut pendapat saya adalah alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa *Latin* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti

“perantara” atau ‘pengantar’. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong yang diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Hapsari & Zulherman, 2021).

Media pendidikan adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai, segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Sunami & Aslam, 2021). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Weriyan, Firman, Taufina, & Zikri, 2020). Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang sangat membantu siswa memahami dan memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Adanya media dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Empat fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual, yaitu: (1) fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. (2) fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dan tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat mengunggah emosi dan sikap pembelajar. (3) fungsi kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali (Suarni, Taufina, & Zikri, 2019).

Fungsi media pembelajaran bagi pengajar, yaitu: (1) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan. (2) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik. (3) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik. (4) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran. (5) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran. (6) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar. (7) meningkatkan kualitas pelajaran (Dudung, 2018). Selanjutnya fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk: (1) meningkatkan motivasi belajar pembelajar. (2) memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar. (3) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar. (4) memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar. (5) merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis. (6) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan. (7) pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran (Zammit, Gao, & Evans, 2016).

Media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media berbasis komputer yaitu *Media video* yang akan digunakan dalam penelitian ini (Amali & Tandyonomanu, 2015). *Media Video* dipilih karena media ini akan memudahkan siswadalam kegiatan belajar mengajar khususnya mengenai materi menganalisis siklus air dan

dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup, karena media ini akan menjelaskan materi dengan gambar yang bergerak dengan menyajikan *slide-slide* dalam beberapa pembelajaran. Media ini akan menggabungkan komponen gambar dengan animasi yang bergerak agar dapat menarik perhatian siswa untuk dapat memahaminya (Sunami & Aslam, 2021).

Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu hendaknya mempertimbangkan beberapa hal yaitu, media pembelajaran tepat dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan kondisi siswa, media pembelajaran bersifat praktis atau mudah digunakan, dan media pembelajaran dapat menarik dari segi tampilan ataupun isi. Dalam pemilihan media ini media yang digunakan adalah media audio visual. Media ini disajikan dalam bentuk video pembelajaran. Media *Video* menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia*, p.1 dalam (Taufik Taufina & Arwin, 2018) adalah kombinasi dari dua atau lebih media (*audio*, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunaannya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Pendapat lain mengatakan, Media *Video* adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya (Taufik Taufina & Arwin, 2018).

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera penglihatan dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihatan, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Othman & Amiruddin, 2010). Sementara itu, Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera penglihatan berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. 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 (Octavianty, Astuti, Hikma, & Iwan, 2021).

Dalam pembuatan media video untuk pembelajaran, penulis menggunakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan penulis untuk mengedit materi pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui video pembelajaran. Aplikasi itu adalah *kinemaster* (Khaira, 2021). Aplikasi ini sangat membantu dalam membuat video pembelajaran sehingga hasil video tersebut dapat lebih menarik bagi siswa. Menurut Wikipedia aplikasi *kinemaster* adalah sebuah aplikasi telepon pintar untuk editing video dengan tampilan seperti komputer dengan tampilan Ponsel. Pertama dirilis tanggal 26 Desember 2013. *KineMaster* sendiri diluncurkan oleh sebuah perusahaan yang cukup besar bernama *NexStreaming*, bermarkas di Seoul, Korea dan memiliki beberapa cabang di seluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, Tiongkok dan Taiwan (Rosalina & Andriana, 2021).

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Setyosari, 2016). Model pengembangan *Four-D* merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan (Husada, Taufina, & Zikri, 2020). Adapun tahapan-tahapan dari model pengembangan tersebut antara lain: 1) *Define* (pendefinisian), berisikan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan, beserta spesifikasinya. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan melalui penelitian awal dan studi *literature*. 2) *Design* (perancangan), berisikan kegiatan membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. 3) *Development* (pengembangan), berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang

ditetapkan. 4) *Dissemination* (diseminasi), berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema I kelas V SD, tahap-tahap pengembangan yang dikemukakan pada bab 3, maka deskripsi hasil penelitian dibagi menjadi 4 bagian yaitu: tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Tahap awal yang dilakukan tahap pendefinisian (*define*) adalah analisis kurikulum. Analisis kurikulum ini bertujuan untuk mengetahui cakupan materi, indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan landasan untuk mengembangkan video pembelajaran yang diharapkan. Pada tahap analisis kurikulum yang pertama dilakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar, dan Indikator pembelajaran yang dijabarkan pada tabel 1 di bawah ini. Hasil analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator inilah yang digunakan dalam pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan video pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster*.

Tahap kedua tahap pendefinisian, dirancanglah video pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Video pembelajaran yang dirancang mendorong peserta didik untuk aktif, mampu berfikir kritis dan mampu bertukar pikiran dalam pembelajaran. Video pembelajaran dilengkapi dengan gambar-gambar yang diperoleh dari internet. Setiap video pembelajaran memuat bagian opening, mengajak siswa berdoa sebelum belajar, menyebutkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, tahap-tahap dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik, tugas-tugas/kegiatan, soal evaluasi serta gambar atau video yang menunjang materi. Gambar yang disediakan pada video ini memiliki ragam warna serta animasi yang menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, video pembelajaran ini akan disenangi peserta didik dan dapat menunjang dalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir, pengembangan meliputi validasi dan uji coba produk untuk melihat praktikalitas dan efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan. Pengujian validitas yaitu dengan memvalidasi video pembelajaran oleh para pakar dan praktisi, kemudian dilakukan revisi. Video pembelajaran yang telah dikembangkan baru dinyatakan valid setelah melalui dua kali revisi. Aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati dengan menggunakan instrumen pengamatan aktivitas peserta didik.

**Tabel 1**  
**Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik**

No	Aspek yang Diamati	Persentase (%)	Kategori
1.	Memperhatikan Video Pembelajaran	90%	Sangat Baik
2.	Mendengarkan Penjelasan Guru	86%	Sangat Baik
3.	Mengajukan Pertanyaan atau memberikan pendapat	88%	Sangat Baik
4.	Mengerjakan latihan yang terdapat pada video pembelajaran	98%	Sangat Baik
5.	Melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pada bahan ajar	88%	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>90%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 1 di atas menggambarkan bahwa aktivitas peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung diperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa peserta didik antusias ketika mengikuti proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada jабaran berikut.

Ada lima aspek utama yang dinilai ketika proses pembelajaran berlangsung. 1) ketika guru memutar video pembelajaran dan meminta peserta didik untuk melakukan pengamatan terhadap video yang telah tayang pada

layar proyektor, peserta didik bersemangat dan melakukan pengamatan terhadap video pembelajaran dengan baik. Hal ini diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan dengan perolehan nilai rata-rata 90 %. 2) pada kegiatan mengajukan pertanyaan pada saat proses pembelajaran berlangsung diperoleh nilai rata-rata 86% dengan kategori sangat baik 3) pada saat guru menjelaskan pembelajaran, peserta didik dapat memperhatikan dan mengumpulkan informasi dengan baik. Hal ini diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan yaitu diperoleh nilai rata-rata 88% dengan kategori sangat baik. 4) peserta mengerjakan latihan yang terdapat pada video pembelajaran dengan sangat baik terlihat dari perolehan nilai rata-rata 98% berdasarkan pengamatan terhadap aktifitas peserta didik. 5) Peserta didik mengkomunikasikan atau menyimpulkan pembelajaran dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata 88 %.

Melihat paparan di atas, keefektifan proses pembelajaran dari segi aktivitas peserta didik dapat dikatakan berjalan dengan baik. Artinya, peserta didik dapat mengikuti tahapan proses pembelajaran sesuai dengan video pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada situasi dan kondisi yang berbeda di kelas yang lain serta dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran tema 8 sub tema 1.

Tahapan terakhir yaitu tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan video pembelajaran pada ruang lingkup yang lebih luas. Pada penelitian ini, penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu kelas yang lain di SD Negeri 33 Kalumbuk Kota Padang. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan video pembelajaran tersebut pada objek, situasi, dan kondisi yang berbeda. Tahap penyebaran dilakukan di kelas VB SD Negeri 33 Kalumbuk. Penerapan uji efektivitas yang dilakukan pada tahap penyebaran sama halnya ketika uji efektivitas ketika uji coba produk dilakukan. Ada dua hal pokok yang perlu menjadi bahan pertimbangan, yaitu aktifitas peserta didik dan penilaian aspek pengetahuan dan aspek keterampilan peserta didik.

Pengembangan video pembelajaran dengan mengadopsi model pengembangan 4-D telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Video pembelajaran tersebut telah diuji cobakan pada kelas VA SD Negeri 33 Kalumbuk dengan jumlah peserta didik 11 orang serta dilakukan penyebaran dalam skala terbatas pada kelas VB dengan jumlah peserta didik 11 orang.

Karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila ia merefleksikan jiwa pengetahuan (*state of the art knowledge*). Hal inilah yang dikatakan dengan validasi isi (*content validity*). Selanjutnya, komponen-komponen produk tersebut harus konsisten satu sama lain (validitas konstruk) (Plomp, 2013). Dengan demikian kriteria kevalidan mencakup validitas isi materi video pembelajaran yaitu kesesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan video pembelajaran, dan validitas konstruk yaitu keterkaitan seluruh komponen dalam pengembangan produk. Adapun aspek yang difokuskan dalam penelitian ini yaitu validitas video pembelajaran untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dilihat dari aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan dan, aspek kegrafikaan.

Validitas video pembelajaran telah dinyatakan valid oleh validator ahli dan validator praktisi karena video pembelajarannya yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang sebenarnya pada pembelajaran tematik di kelas V SD. Berbagai konsep dan penjabaran tugas-tugas yang terdapat dalam video pembelajaran memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran secara tepat. Isi video pembelajaran telah dapat mencapai kompetensi dasar yang dipilih. Selain itu, penggunaan bahasa dalam video pembelajaran menggunakan kalimat yang sederhana dan lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh setiap peserta didik. Kemudian, video pembelajaran yang dikembangkan didesain dengan tampilan yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik di kelas V sekolah Dasar. Video pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan tuntutan kurikulum. Penyajian isi materi telah sesuai dengan indikator yang dirumuskan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik, bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami, pemilihan warna dan gambar yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Hasil analisis data terhadap angket respon guru menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dengan perolehan nilai rata-rata 3,5. Jika dilihat dari kategori yang telah ditetapkan, maka kepraktisan video pembelajaran yang dikembangkan tergolong pada kategori praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari sebaran jawaban guru tentang video pembelajaranyang digunakan. Hasilnya, guru menyatakan bahwa video pembelajaranyang dikembangkan berbeda dengan video pembelajaran sebelumnya dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pertanyaan-pertanyaan pada video pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi secara utuh. Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh, video pembelajaranyang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran tematik di kelas V SD.

Hasil analisis data terhadap angket respon peserta didik menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dengan perolehan nilai rata-rata 3,57. Jika dilihat dari kategori yang telah ditetapkan, maka keterlaksanaan video pembelajaranyang dikembangkan dalam pembelajarantematik terpadu tergolong pada kategori sangat praktis bagi peserta didik karena peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran secara utuh. Video pembelajaranyang dikembangkan juga menarik bagi peserta didik karena didesain dengan warna yang lebih menarik dan disesuaikan dengan kareakteristik perkembangan peserta didik. Peserta didik mengemukakan bahwa keterbacaan video pembelajaran jelas dan mudah dipahami. Ini berarti bahwa peserta didik sangat terbantu dalam memahami konsepmateri pembelajaran melalui tahapan proses pembelajaran yang disajikan dalam video pembelajaran.

Kualitas produk atau hasil pengembangan dapat ditentukan berdasarkan validitas, praktikalitas, dan efektivitas video pembelajaran yang dikembangkan. Aspek efektivitas dapat dilakukan apabila produk tersebut telah valid dan praktis. Keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:berhasil mengantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (b) memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional, (c) memiliki sarana-sarana yang menunjang proses pembelajaran (Taufina & Mayarnimar, 2017).

Berdasarkan hasil uji efektivitas pada tahap pengembangan menunjukkan aktifitas peserta didik dan perolehan hasil belajar aspek pengetahuan dan aspek keterampilan menjadi lebih baik dengan menunjukkan persentase yang tinggi. Hasil belajar aspek pengetahuan pada tahap uji coba dengan rata-rata 91 dan tahap penyebaran juga 91. Hasil belajar aspek keterampilan pada tahap uji coba dengan rata-rata 91 dan tahap penyebaran 89,5. Seluruh nilai yang diperoleh oleh peserta didik sudah mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster dapat dikatakan efektif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan dan uji coba video pembelajaran yang telah dikembangkan, diperoleh simpulan bahwa telah dihasilkan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dengan nilai rata-rata 3,6 yang termasuk pada kategori sangat valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi video pembelajaran oleh validator ahli dan praktisi pendidikan yang telah dilaksanakan. Hasil ini memberi gambaran bahwa video pembelajaranyang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik di kelas V SD. Praktikalitas video pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* secara keseluruhan pada kategori praktis. Hal ini terlihat dari hasil angket respon guru yang mengajarmenggunakan video pembelajaranyang telah dikembangkan dengantingkat kepraktisan mencapai 3,5 pada kategori praktis, dan angket respon peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tingkat kepraktisan 3,57 pada kategori sangat praktis. Hasil ini memberikan gambaran bahwa penggunaan video pembelajaran oleh guru dan peserta didik praktis dan dapat membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran keterampilan membaca di kelas VSD. Efektivitas penggunaan video pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajarpeserta didik, penilaian aspek sikap, pengetahuan dan, penilaian aspek



keterampilan. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas dan penilaian aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik memberikan gambaran hasil yang sangat baik, artinya penggunaan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster* sudah efektif dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amali, E. F., & Tandyonomanu, D. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Jenis Musik Tradisi dan Modern Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Belajar Kelas XI di SMA Negeri 1 Mengganti. *Revista de Educación Laurus*, 25(35), 103–125.
- Ardipal. (2018a). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 11(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v11i1.69>
- Ardipal. (2018b). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Smp Negeri 1 Sungayang Kab. Tanah Datar. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 43–51.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.02>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. Retrieved from <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Husada, S. P., Taufina, & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 39–44. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- Octavianty, R., Astuti, A., Hikma, R. S., & Iwan, M. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa ...*, 1(1), 280–286. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/17283>
- Othman, N., & Amiruddin, M. H. (2010). Different perspectives of learning styles from VARK model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 7(2), 652–660. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.10.088>
- Plomp, T. (2013). Educational design research: An Introduction. In *Handbook of research on educational communications and technology*. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_11](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11)
- Pratiwi, I. W., Triyono, & Warsiti. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inkuiri*, 2(1), 88–105.
- Rosalina, E., & Andriana, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Kinemaster bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus 10 Kecamatan Lubuklinggau Utara II. *Jurnal Bakti Nusantara Linggau*, 2(1), 13–19. Retrieved from <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/bnl/article/view/68/44>
- Roy, D., Tripathy, S., Kumar, S., & Sharma, N. (2020). Study of knowledge, attitude, anxiety & perceived mental healthcare need in Indian population during COVID-19 pandemic. *Asian Journal Of Phychiatry*, 51(April).
- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. In *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*.
- Suarni, N., Taufina, & Zikri, A. (2019). Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Karakter Positif Siswa Sekolah



- 6338 *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar – Firdayu Fitri, Ardipal*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Subakti, H., Al Hadar, G., & Orin, E. A. (2021). Analisis Penilaian Keterampilan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Daring Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(5), 3186–3195.
- Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066.
- 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. 491- 497 Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary Education <https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu>*, 4(2), 491–497.
- Taufina, & Mayarnimar. (2017). Validity Analysis of The Vark (Visual, Auditory, Read- Write, and Kinesthetic) Model – Based Basic Reading And Writing Instructional Materials For The 1st Grade Students of Elementary School. *Proceedings of the 20th USENIX Security Symposium*.
- Weriyanti, Firman, Taufina, & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Strategi Question Student Have Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.416>
- Zammit, J., Gao, J., & Evans, R. (2016). Capturing and Sharing Product Development Knowledge Using Storytelling and Video Sharing. *Procedia CIRP*, 56, 440–445.  
<https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.10.081>