



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS APLIKASI KINEMASTER PADA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN NEGERIKU DI KELAS IV SD

Hanisah Hutasuhut¹, Fata Ibnu Hajar²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: hanisahhutasuhut19@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan media yang digunakan guru belum bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbasis aplikasi kinemaster tema indahny keragaman negeriku di kelas IV SD. Penelitian menggunakan pengembangan atau Research and development (R&D) dengan model Borg and gall yang terdiri dari lima langkah, yaitu; (1) desain produk, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, untuk menguji kevalidan dan kelayakan suatu media yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 060925 Medan tema indahny keragaman negeriku. Teknik pengumpulan data menggunakan angket ahli media, angket ahli materi dan guru. Validasi ahli media dengan persentase kelayakan 82% yang termasuk kedalam kategori "layak". Hasil dari ahli materi dengan persentase kelayakan 77% yang termasuk kedalam kategori "layak" dan hasil validasi dari guru dengan persentase kelayakan 83% yang termasuk kedalam kategori "layak". Dapat disimpulkan bahwa media video berbasis aplikasi kinemaster pada tema indahny keragaman negeriku layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, Media video, Kinemaster

Abstract

This research was backed by the media used by the teacher had not varied. This study aims to develop a video media based on the Kinemaster application with the theme of the beauty of my country's diversity in the fourth grade of elementary school. The research used research and development (R&D) with the borg and gall model which consists of five steps, namely; (1) design product, (2) collection data, (3) design product, (4) design validation, (5) design revision, to test the validity and feasibility of a developed media. The research was conducted in the fourth grade of SD Negeri 060925 Medan with the theme of the beauty of my country's diversity. The technique of collected data used a media expert questionnaire, a material expert questionnaire and a teacher. Validation of media was expert with an 82% eligibility percentage which was included in the "adequate" category. The results from material experts with a feasibility percentage of 77% were included in the "adequate" category and the validation results from the teacher with a feasibility percentage of 83% are included in the "appropriate" category. It could be concluded that the video media based on the Kinemaster application on the theme of the beauty of my country's diversity was worth using.

Keywords: Development, Video Media, Kinemaster

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar adalah dasar dari semua jenjang pendidikan yang akan ditempuh ke tahap selanjutnya. Tujuan pendidikan dasar adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mental dan intelektualnya. Pendidikan sekolah dasar sebagai pendidikan formal bagi anak generasi penerus bangsa yang dikemas berdasarkan karakter dan budaya bangsa yang kemudian ditetapkan melalui kurikulum. Pengembangan kurikulum 2013 adalah langkah lebih lanjut menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu (Sukmawarti & Hidayat, 2021).

Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, efektif, dan efisien, dan mudah diakses oleh peserta didik di manapun berada. Pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya faktor pendukung, salah satunya faktor tersebut adalah media yang digunakan. Pendidik bukanlah satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan belajar peserta didik, karena peran pendidik saat ini adalah sebagai fasilitator. Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar, pendidik juga harus mumpuni dalam menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dipertegas oleh Arsyad (2013) bahwa media merupakan sebuah jembatan pengantar bagi pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Media merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan yang berisi materi pembelajaran kepada peserta didik agar mudah dipahami. Hal ini meminimalisir para peserta didik yang enggan dan kurang adanya minat dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar secara digital. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Umumnya guru memberi penjelasan materi pelajaran, memberi contoh dan latihan yang sifatnya hafalan dan prosedural (Sukmawati et al., 2022)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV ditemukan masalah bahwasanya permasalahan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pembelajaran yang dilakukan masih dominan mendengarkan penjelasan dari guru dan hanya menggunakan buku. Dalam proses belajar media yang digunakan guru belum

bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa. Pembelajaran secara konvensional ini cenderung membosankan bagi siswa.

Media pembelajaran tematik yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi dalam kelas peserta didik terutama di kelas IV. Dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, media sebagai kebutuhan guru dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Pendekatan yang digunakan mengacu kepada student centre yang melibatkan siswa dalam penemuan konsep, dan pemecahan masalah, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. (Hidayat & Khoiriyah, 2018).

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti memberikan solusi agar menerapkan media pembelajaran video menggunakan aplikasi kinemaster. Tujuan penggunaan media video ini dapat menarik perhatian dan rasa keingintahuan serta semangat siswa. Dengan adanya media video berbasis aplikasi kinemaster diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Aplikasi Kinemaster Tema Indahnya Keragaman Negeriku Di Kelas IV SD”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan research and development (R&D). Model yang diterapkan adalah model borg and gall. Untuk mengembangkan suatu produk Borg and gall disebut sebagai penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media video berbasis aplikasi kinemaster untuk peserta didik kelas IV SD pada tema 7 indah nya keragaman negeriku.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060925 Medan. Pada penelitian media video berbasis aplikasi kinemaster ini hanya menggunakan lima langkah pada tahap pengembangan menurut Sugiyono 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain dikarenakan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Prosedur pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster pada tema indahny keragaman negeriku kelas IV SD diatas dapat dijelaskan pada langkah-langkah prosedur pengembangan sebagai berikut:

a. Potensi dan masalah

Potensi dan masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah bahwa media yang digunakan masih dominan menggunakan buku, maka dari itu dibutuhkan sebuah media. Media yang akan digunakan peneliti adalah media berbentuk video yang akan disusun dan dikembangkan melalui sebuah aplikasi kinemaster dengan tujuan yang diharapkan bahwa media video berbasis aplikasi kinemaster dapat dikembangkan.

b. Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data penelitian memberikan angket kepada dosen ahli media, ahli materi dan guru kelas IV SD. Maka hasil pengumpulan data angket ini dapat dilakukan sebagai salah satu cara untuk memperoleh informasi dari responden tentang produk media video berbasis aplikasi kinemaster yang dibuat dengan memberikan beberapa lembar pertanyaan tertulis kepada responden, sehingga produk yang akan dibuat nanti dapat membantu pembelajaran tema indahny keragaman negeriku di kelas IV SD.

c. Desain Produk

Pada pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster diperlukan desain atau perancangan, adapun desain produk dalam pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster ini sebagai berikut:

a. Menentukan tema/ latar belakang video

b. Membuat alur video

c. Menentukan tokoh video

d. Menentukan warna dan jenis huruf.

d. Validasi Desain

Pada tahap validasi desain ini peneliti melakukan validasi desain terhadap produk yang telah dibuat kepada para ahli. Produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas IV. Validasi desain ini bertujuan untuk memperoleh kritik dan saran yang disertai penilaian produk yang akan dikembangkan sebagai uji kelayakan produk. Kritik dan saran oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas IV yang didapat diolah oleh peneliti untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk serta dapat dilakukan revisi pada bagian-bagian produk yang perlu diperbaiki.

e. Revisi Desain

Pada tahap revisi desain dilakukan setelah mendapat kritik maupun saran dari ahli media, materi dan guru kelas IV. Hasil kritik maupun saran dari ahli media, materi dan guru tersebut yang menjadi landasan bagi peneliti dalam memperbaiki kekurangan dari produk menjadi lebih baik lagi serta menghasilkan produk yang layak

Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan adalah angket validasi.

Angket

diajukan kepada Guru kelas IV SD Negeri 060925 Medan dan dosen ahli media serta ahli materi. Angket penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan produk yang akan di buat kemudian akan di validasi oleh Bapak Umar Darwis, SE., M.Pd selaku dosen ahli media, Bapak Abdullah Hasibuan, M.Pd selaku dosen ahli media serta kepada guru wali kelas IV SD Negeri 060925 Medan yaitu Ibu Nurjannah, S.Pd.

Analisis data yang dilakukan untuk mengolah data menjadi informasi setelah semuanya dikumpulkan. Analisis data terbagi menjadi dua, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh ahli media, guru.. Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan secara kualitatif sehubungan dengan pengembangan media video pembelajaran. Data kuantitatif dalam penelitian dan pengembangan ini berupa skor penilain dari angket. Data angket dari responden diukur atau dihitung menggunakan pengukuran skala likert yaitu jawaban dari pertanyaan angket diberi skor ketetapan.

Hasil hitungan presentasi yang diperoleh dari angket, selanjutnya diinterpretasikan dengan ukuran kriteria penilain. Adapun ukuran kriteria penilain diperoleh dengan cara menentukan panjang kelas interval (p), maka diperoleh ukuran kriteria penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media video layak digunakan, maka dilakukannya kegiatan validasi ahli media, ahli materi, dan respon guru yang kemudian dikembangkan oleh peneliti serta instrumen-instrumen sebagai alat ukur layak atau tidak layaknya video berbasis aplikasi kinemaster pada tema indahny keragaman

negeriku dengan kriteria yang telah ditentukan.

Langkah-langkah prosedur pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang peneliti temukan di kelas IV SD, media yang digunakan masih dominan menggunakan buku, maka dari itu dibutuhkan sebuah media. Media yang akan digunakan peneliti adalah media berbentuk video yang akan disusun dan dikembangkan melalui sebuah aplikasi kinemaster dengan tujuan yang diharapkan bahwa media video berbasis aplikasi kinemaster dapat dikembangkan.

2. Pengumpulan Data

Pada langkah pengumpulan data, cara yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data adalah dengan pemberian angket kepada validator, yaitu ahli media, ahli materi dan guru kelas IV. Angket yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah dibuat. Peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa yang diperoleh melalui angket kebutuhan produk media video berbasis aplikasi kinemaster yang diisi oleh Nurjannah, S.Pd. selaku guru di kelas IV SD Negeri 060925 Medan. Pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster disesuaikan dengan angket kebutuhan dan guru. Angket kebutuhan guru kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis kebutuhan tersebut yang menjadi pertimbangan dalam pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster pada tema indahny keragaman negeriku. Guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran namun dalam penggunaannya belum menarik perhatian siswa.

Sumber belajar yang digunakan terbatas, media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum mencukupi kebutuhan materi pada tema indahny keragaman negeriku. Media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi kinemaster perlu dikembangkan dengan menarik melalui pemilihan warna dalam video. Guru setuju jika media pembelajaran tema indahny keragaman negeriku dibuat dalam bentuk video. Video berbasis aplikasi kinemaster dapat memudahkan guru dalam menyampaikan tema indahny keragaman negeriku.

3. Desain Produk

Setelah peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi kinemaster tema indahny keragaman negeriku, berikutnya adalah membuat desain produk. Media pembelajaran ini berupa video

dibantu dengan aplikasi kinemaster. Video berbasis aplikasi kinemaster ini dapat meningkatkan daya tarik belajar karena terdapat sekumpulan gambar yang diam jadi bergerak sesuai dengan rancangan sehingga video yang ditampilkan ada variasinya dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna berbatuan aplikasi kinemaster yang berisi tema indahny keragaman negeriku di kelas IV SD.

4. Validasi Desain

Validasi desain media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dilakukan oleh tiga ahli meliputi ahli media, ahli materi dan guru. Penilaian kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi kinemaster terdiri dari validasi kelayakan isi dinilai oleh ahli materi, validasi penilaian komponen penyajian oleh ahli media, dan validasi komponen penilaian kebahasaan dinilai oleh ahli bahasa. Ketiga ahli tersebut mengisi angket yang diberikan oleh peneliti berbentuk skala likert dengan memberi tanda centang serta saran guna perbaikan media video berbasis aplikasi kinemaster.

Tabel 1
Hasil Validasi

No.	Validator	Hasil Validasi	
		Skor	Kategori
1.	Ahli Media	82%	“Layak”
2.	Ahli Materi	77%	“Layak”
3.	Respon Guru	83%	“Layak”

Berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli media, materi dan respon guru pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa Media Video Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Tema Indahny Keragaman Negeriku di Kelas IV SD memperoleh kategori “Layak”.

5. Revisi Desain

Perbaikan desain oleh peneliti berdasarkan saran dari para ahli media, ahli materi dan guru sebagai validator. Berdasarkan penilaian media video berbasis aplikasi kinemaster terhadap kelayakan penyajian, kelayakan isi, kelayaka bahasa oleh para ahli terdapat saran yang diberikan sebagai perbaikan media video. Selanjutnya saran yang diberikan oleh ahli diperbaiki oleh peneliti. Ahli media memberikan saran kecepatan tampilan dan suara sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Pembahasan hasil pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster. Penelitian pengembangan media video berbasis aplikasi kimaster pada tema indahny keragaman

negeriku menggunakan prosedur pengembangan model borg and gall dengan lima langkah, yaitu : potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain. Pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster diawali potensi dan masalah. Dalam kegiatan menemukan masalah dilakukannya observasi pada guru kelas IV SD. Media video sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena berada pada tingkat operasional konkret, ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengajar dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran tema indahny keragaman negeriku di kelas IV SD.

Berdasarkan hasil penelitian dari validasi ahli media, materi terdapat beberapa yang perlu diperbaiki. Adapun yang perlu diperbaiki pada media adalah kecepatan tampilan dan suara sebaiknya di sesuaikan dengan kemampuan siswa. Validasi ahli media dengan persentase kelayakan 82% yang termasuk kedalam kategori "layak". Hasil dari ahli materi dengan persentase kelayakan 77% yang termasuk kedalam kategori "layak" dan hasil validasi dari guru dengan persentase kelayakan 83% yang termasuk kedalam kategori "layak".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video berbasis aplikasi kinemaster maka kesimpulanya adalah sebagai berikut;

1. Pada pengembangan media video ini melakukan penelitian pengembangan model borg and gall dengan lima langkah, yaitu; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain.
2. Hasil kelayakan media video berbasis aplikasi kinemaster pada tema indahny keragaman negeriku maka diperolehnya hasil dari pendapat ahli media dengan skor 82% yang dikategorikan layak digunakan, Selanjutnya dari ahli materi dengan skor 77% yang dikategorikan layak digunakan. Dan respon guru dengan skor 83% yang dikategorikan layak digunakan.

Maka berdasarkan penelitian kelayakan isi oleh ahli media, materi dan guru media video berbasis aplikasi kinemaster pada tema indahny keragaman negeriku di kelas IV SD termasuk kedalam kategori layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal dimensi pendidikan dan pengembangan*, 3(1), 24-33.
- Fadhli, Muhibuddin (2015). Media pembelajaran berbasis video kelas IV SD. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*. 3(1).
- Fitri, firdayu, Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6). 6330-6338.
- Guru MI Jamiatul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/Palmas.V2i1.848>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.
- Hasanah, N. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 1(1), 24-30.
- Hidayat, H., Sukmawati S., & Suwanto S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(03), e14910312823. Hal : 1-2
- Hidayat, H., & Khayriyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), Hal : 15-19.
- Kadir, Abdul & Hanun Asrohah. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lailan & Sukmawati (2021). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Pada Masa Pandemi Covid Terhadap kinerja Guru SD Negeri Kecamatan Medan Denai. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(2), 153-167.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Sukmawati, Erica. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah Medan*.

Sukmawati & Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. Proceedings of the First International Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution (EASTER 2020), 288-292.

Sukmawati, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi

Sukmawati, Hidayat, Oca Liliani. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. Jurnal pendidikan dan konseling. 886-894.