



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar

Vira Amelia¹⁾, Arwin²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Corresponding E-mail: viraamelia.va@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 29-04-2021

Received in revised from 17-05-2021

Accepted 23-06-2021

ABSTRACT

The development of the times demands that humans be more progressive, thus students are required to find information independently from the results of their interactions with the learning environment. Learning media are used to streamline messages so that a learning environment is created conducive. In fact, the use of learning media is still conventional, does not vary, and the use of digital media is still very minimal. This type of research is research and development using the 4D model. However, the steps taken are only define, design, and development. The resulting product declared very valid with the average feasibility of learning media is 95%, with details of the feasibility of material 93.3%, media 96.7%, and language 95%. The results of teacher and student responses were stated to be very practical, namely 92.5% and 95.25%. Thus, learning media based on the Kinemaster application in integrated thematic learning in class III SD Negeri 36 Koto Panjang are declared very valid and very practical.

Keywords:

Research and Development

Learning media

Kinemaster

Integrated Thematic

Elementary School

ABSTRAK

Perkembangan zaman menuntut manusia lebih progresif, dengan demikian peserta didik dituntut menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran digunakan untuk mengefektifkan penyaluran pesan sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih konvensional, tidak bervariasi, dan pemanfaatan media digital masih sangat minim. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menerapkan model 4D. Akan tetapi langkah yang dilakukan hanya pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Produk yang dihasilkan dinyatakan sangat layak dengan rata-rata kelayakan media pembelajaran adalah 95%, dengan rincian kelayakan materi 93,3%, media 96,7%, dan bahasa 95%. Hasil respon guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis yaitu 92,5% dan 95,25%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dinyatakan sangat layak dan sangat praktis.



PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai dengan adanya era revolusi industri 4.0. Inovasi dan teknologi terus dikembangkan untuk memberikan fasilitas dan manfaat kepada manusia. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong masyarakat untuk progresif terhadap perkembangan zaman (Anshar, 2017). Perkembangan ini menuntut perubahan dari masyarakat industri ke masyarakat informasi. Oleh sebab itu penyelenggaraan pendidikan harus relevan terhadap perkembangan zaman, guna menghasilkan lulusan yang adaptif dan mampu bersaing (Majir, 2020; Suyono & Hariyanto, 2017).

Salah satu wujud relevansi pendidikan terhadap zaman adalah dikembangkannya kurikulum. Saat ini pemerintah Indonesia memberlakukan Kurikulum 2013 sebagai kurikulum terbaru. Pada tingkat sekolah dasar kurikulum tersebut menerapkan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema (Desyandri, dkk., 2019). Sumantri (2016) karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat kepada peserta didik, menyenangkan dan sesuai minat peserta didik. Peserta didik menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing (Ilahi & Desyandri, 2020). Selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, adanya inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

Pasal 10 ayat 1 UU No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan kompetensi yang harus dimiliki guru profesional meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari kompetensi pedagogik dan profesional. Guru juga harus memiliki keterampilan memberikan variasi (Suyono & Hariyanto, 2017). Sebab adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, sehingga pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan (Hamimah, 2012).

National Educational Technology Standards (NETS) (dalam Sharon, Deborah, & James, 2014) memaparkan guru yang efektif adalah guru yang mampu mendesain, mengimplementasikan dan menciptakan lingkungan belajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik. Guru juga harus memiliki kemampuan standar seperti (1) memfasilitasi dan menginspirasi peserta didik belajar secara kreatif, (2) mendesain dan mengembangkan media digital untuk pengalaman belajar dan evaluasi, (3) dan memanfaatkan media digital dalam bekerja dan belajar. Dengan begitu, guru seharusnya dapat memanfaatkan media digital menunjang sistem pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan erat, yaitu; tujuan, materi, metode, media dan evaluasi (Susilana & Riyana, 2018). Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan. Menurut Jalinus dan Ambyar (2016: 4) media merupakan “segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif”.

Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2013) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio visual mengkombinasikan penggunaan indra penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Media audio visual dapat berupa film, televisi, dan video pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan mengurangi kesalahan penafsiran, mempersingkat waktu, dan memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik (Daryanto, 2016; Sadiman, dkk., 2014). Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang Kota Padang peneliti memperoleh informasi sebagai berikut. (1) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi. (2) Bentuk media pembelajaran yang digunakan berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, atau menggambar langsung di papan tulis. (3) Pemanfaatan media digital masih sangat minim di sekolah tersebut, sedangkan guru memiliki kemampuan untuk mengakses teknologi seperti internet (4) Ketersediaan media pembelajaran masih minim. (5) Peserta didik cenderung pasif, kurang perhatian dan kurang termotivasi. (6) Penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik, yakni lebih banyak berbicara di depan kelas, mendikte buku sumber, dan kemudian peserta didik memperhatikan gambar pada buku tersebut. (3) Peserta didikpun menyatakan memiliki ketertarikan lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk video. Sementara potensi yang ada kurang dimanfaatkan dengan baik, guru memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi seperti laptop dan smartpone untuk mengetik, mengakses internet, memperoleh dan membagikan media pembelajaran. Dengan kemampuan tersebut dapat menjadi modal dasar agar guru dapat menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Sekolah juga memiliki potensi yang dapat memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif seperti adanya speaker, proyektor, komputer guru, dan jaringan internet yang lancar.

Selain itu menurut Borg dan Gall jika dibandingkan dengan sektor lain, sektor pendidikan dinyatakan masih rendah dalam menghadirkan inovasi melalui penelitian dan pengembangan. Padahal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan beragam sumber dan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Ilahi & Desyandri, 2020).

Sukma, Indrawati, dan Suriani (2020) menjelaskan karakteristik peserta didik kelas rendah yaitu memiliki rentang konsentrasi pendek sehingga membutuhkan dukungan agar tertarik terhadap apa yang dipelajari. Media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan ketertarikan belajar (Pagarra & Idrus, 2018). Video pembelajaran dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar yakni auditori, visual, dan kinestetis, serta mengakomodasi ketiga domain pembelajaran (Rahmi, 2020). Atoel (dalam Purwono, dkk., 2014) menjelaskan media ini dapat menghalau keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera. Selain itu media ini juga dapat dimanfaatkan pada kondisi belajar jarak jauh. Hal tersebut karena penggunaan video dapat menjadi alternatif penyampaian bahan ajar yang cukup efektif karena bersifat terbuka dan berdaya jangkau luas (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2015).

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, kekurangan yang kerap diasumsikan kepada media pembelajaran seperti video dapat diminimalisir. Seperti, mahalnya biaya pengambilan gambar dapat

digantikan dengan adanya footage bahkan sound effect dapat diunduh segera gratis dan legal (Febliza & Afdal, 2015). Mahalnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran, dapat dimimalisir dengan *smartphone* dan aplikasi yang tersebar di internet. Salah satunya adalah aplikasi Kinemaster.

Adnyana, Citrawathi, dan Dewi (2020) mendefinisikan Kinemaster merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. Kinemaster dapat dioperasikan pada sistem operasi android dan IOS, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020). Aplikasi ini juga tidak memberatkan penyimpanan dan kinerja *smartphone* karena hanya berukuran 66 mb (megabyte). Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang (*chroma key*) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik. Sebagaimana pendapat Feinberg, Song, dan Lim (2016:1) menyatakan “*Kinemaster include a variety of transition and filter effects, color lookup table (LUT) filters, Chroma key (green screen), precise volume envelope control over time, multi-layer support (video, image, text, handwriting, overlays), and layer key frame animation*”.

Mengikapi temuan diatas, maka perlu dilakukanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan ketubuhan. Aplikasi yang dapat digunakan adalah Kinemaster. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang, (2) untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model yang diterapkan adalah model 4D dari Thiagarajan yaitu *define* atau pendefinisian, *design* atau perancangan, *development* atau pengembangan dan *dissemination* atau penyebaran (Trianto, 2012). Tetapi karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, peneliti tidak menerapkan tahap *dissemination* atau penyebaran.

Hasil rancangan kemudian diuji kelayakannya oleh ahli. Setelah media dinyatakan layak barulah dilakukan uji coba selanjutnya yaitu uji praktikalitas di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. Uji coba produk dilakukan dengan subjek yaitu tiga orang dosen sebagai ahli materi, media, dan bahasa, satu orang guru kelas III, dan 20 orang peserta didik kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan yang ditulis ahli pada instrumen pengumpulan data. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon peserta didik pada instrumen pengumpulan data, kemudian perolehan tersebut akan dianalisis secara kuantitatif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket validasi media, materi, dan bahasa untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pengukuran praktikalitas media pembelajaran dilakukan melalui angket respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster.

Analisis data kualitatif dilakukan terhadap komentar dan saran yang diberikan ahli pada angket validasi. Berdasarkan komentar dan saran perbaikan tersebut, dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merevisi media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif dilakukan berdasarkan perolehan skor pada angket yang diberikan. Penskoran pada angket menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* merupakan salah satu skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok (Riduwan, 2012). Selanjutnya skor yang diperoleh dari angket validasi diolah dengan rumus Riduwan dan Sunarto (2012: 23) dan kemudian diinterpretasikan berdasarkan tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Nilai Presentase Skor	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Riduwan dan Sunarto (2012)

Analisis praktikalitas bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu dengan menganalisis data yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik (Desyandri, et al, 2019). Selanjutnya, jumlah skor yang diperoleh dari responden, diukur nilai presentase skornya menggunakan rumus Purwanto (2012: 102). Tingkat praktikalitas media pembelajaran diperoleh dari nilai persentase skor, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi modifikasi dari Purwanto (2012) pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Praktikalitas Media Pembelajaran

Rentang Nilai Presentase Skor	Kriteria Interpretasi
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 59%	Tidak Praktis
≤ 54%	Sangat Tidak Praktis

Purwanto (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang menerapkan prosedur dari model 4D dengan melakukan langkah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan).

Langkah awal adalah *define* atau pendefinisian. Tahap ini ditetapkan dan didefinisikan masalah yang berhubungan dengan media pembelajaran dan didapat informasi sebagai rancangan produk. Pada langkah *define* dilakukan lima tahapan, yaitu (1) Analisis ujung depan (*front end analysis*), ditemukan penyampaian pesan pembelajaran terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi, bentuk media pembelajaran yang digunakan berbentuk gambar, pemanfaatan media digital masih sangat minim, sedangkan guru memiliki kemampuan untuk mengakses teknologi dan ketersediaan media pembelajaran masih minim di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. (2) Analisis peserta didik (*student analysis*) ditemui peserta didik cenderung pasif, kurang perhatian dan kurang termotivasi. Peserta didikpun menyatakan memiliki ketertarikan lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk video. (3) Analisis konsep (*concept analysis*), pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada tema 7 Perkembangan Teknologi, di subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi, pembelajaran ke 3. Muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Seni Budaya dan Prakarya. (4) Analisis tugas (*task analysis*) materi pada media harus sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar. Materi yang tersaji dalam media pembelajaran ini memuat tentang telepon sebagai produk perkembangan teknologi komunikasi, keliling bangun datar dan unsur karya dekoratif. Dan tahapan terakhir pada langkah *define* (5) perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*) perumusan tujuan pembelajaran merupakan rangkuman dari analisis konsep dan analisis tugas, hal ini bertujuan untuk menentukan perilaku peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.

Langkah yang kedua *design* atau perancangan. Peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk (1) Garis besar program media (GBPM) ditujukan sebagai petunjuk penulisan naskah dan memprediksi ataupunantisipasi durasi program (Rusman, et al, 2015). Dalam merancang GBPM peneliti mengkonsultasikannya kepada guru kelas III demi kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. adapun durasi yang peneliti rencanakan adalah 9 menit, agar sesuai dengan durasi video pembelajaran yang efektif. (2) Naskah audio yang berisikan segala suara yang akan disampaikan pada media pembelajaran baik dalam bentuk narasi, musik, dan efek suara. (3) Peneliti menyusun *storyboard* yang memuat keterangan visual, dan audio pada media pembelajaran yang dirancang.

Langkah terakhir adalah *development* atau pengembangan. Pada tahap ini, rancangan diwujudkan menjadi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Objek-objek yang telah dikumpulkan diolah sesuai *storyboard* sehingga menjadi media pembelajaran tematik terpadu. Media pembelajaran kemudian peneliti uji kelayakannya (kevalidan) dan kepraktisannya.

Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Uji kelayakan dilakukan oleh ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

No	Ahli	Nama Validator
1.	Materi	Yarisda Ningsih, S.Pd., M.Pd
2.	Media	Dr. Ta'ali, M.T
3.	Bahasa	Ari Suriani, S.Pd., M.Pd

Uji coba kelayakan oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 18 Maret dan dilanjutkan pada 25 Maret 2021. Dari uji tersebut diperoleh hasil kelayakan media pembelajaran dari ahli materi sebesar 93,3% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Hasil tersebut diperoleh setelah melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari ahli.

Uji coba kelayakan oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada tanggal 19 Maret dan dilanjutkan pada 29 Maret 2021 untuk memvalidasi kelayakan media pembelajaran yang telah direvisi. Dari uji coba tersebut, diperoleh hasil kelayakan adalah 96,7% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan kegrafikan dari media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster telah sesuai dan layak digunakan.

Selanjutnya hasil uji coba kelayakan oleh ahli bahasa. Validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal pada 29 Maret 2021, karena media telah dinyatakan layak dan dapat diujicoba ke lapangan. Dari penilaian ahli bahasa, kelayakan media pembelajaran adalah 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah kebahasaan (Desyandri & Vernanda, 2017).

Berdasarkan hasil kelayakan dari masing-masing ahli (materi, media, dan aspek bahasa), maka kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dari aspek materi, aspek media dan aspek bahasa, direkapitulasi pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

No	Aspek	Kelayakan	Kriteria Interpretasi
1.	Materi	93,3%	Sangat Layak
2.	Media	96,7%	Sangat Layak
3.	Bahasa	95 %	Sangat Layak
	Rata-Rata	95 %	Sangat Layak

Tabel di atas menunjukkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD menunjukkan kelayakan sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak dan dapat diujicoba tahap selanjutnya.

Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis apabila memudahkan guru dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak diuji cobakan di SDN 36 Koto Panjang. Uji praktikalitas media pembelajaran respon guru dilakukan terhadap Agustina

Adis, S.Pd selaku wali kelas III di SDN 36 Koto Panjang. Pengambilan data uji praktikalitas ini dilakukan pada tanggal 5 April 2021. Setelah itu dilanjutkan dengan penyerahan media pembelajaran beserta mengajari guru bagaimana dasar menggunakan aplikasi Kinemaster untuk pengembangan media pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas berdasarkan respon guru menunjukkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster adalah sangat praktis dengan perolahan 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.

Uji coba praktikalitas respon peserta didik dilakukan di kelas III SDN 36 Koto Panjang terhadap 20 peserta didik. Peserta didik menilai media pembelajaran yang disaksikannya pada saat melaksanakan pembelajaran dengan mengisi angket respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran. Dari pengisian angket diperoleh praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster mencapai 95,25% dengan kriteria interpretasi sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. Media pembelajaran yang dikembangkan telah diuji kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil uji kelayakan dianalisis dan direvisi sesuai dengan komentar dan saran perbaikan dari ahli. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang layak dan praktis. Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang pada tema 7 Perkembangan Teknologi subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi pada pembelajaran ke 3.

Berdasarkan analisis kelayakan, media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut diperoleh hasil analisis kelayakan dari ahli materi sebesar 93,3% dengan kriteria interpretasi sangat layak, ahli media sebesar 96,7% dengan kriteria interpretasi sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Sehingga dirata-ratakan tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster adalah 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak.

Berdasarkan analisis hasil uji praktikalitas media pembelajaran dari respon guru, media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster ditanyakan sangat praktis dengan perolehan nilai presentase skor 92,5%. Sedangkan dari respon peserta didik sebesar 95,25 % dengan kriteria interpretasi sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memudahkan guru maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah S.WT yang karena rahmat dan karunia-Nya penelitian ini dapat terlaksana. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Arwin M.Pd yang telah memberikan masukan dan sumbangan pemikiran yang sangat berharga. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu kepala sekolah dan wali kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang, yaitu Ibu Nur Efi, S.Pd.SD dan Ibu Agustina Adis, S.Pd yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik, dan seterusnya. Seterusnya terimakasih kepada Ibu Yarisda Ningsih, Bapak Dr. Ta'ali, M.T, dan Ibu Ari Suriani yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, Putu Budi., Citrawathi, D Made., dan Dewi. (2020). Efektifitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster. *Proceeding Senadimas Undiksha*, Singaraja: 4 September 2020. Hal. 1758-1765.
- Anshar, Mohamad. (2017). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain, dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Arwin. Yunisrul, & Zuardi. (2019). Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0. *Proceedings of 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. 426-429. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.107>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media.
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_ink.php?id=1720
- Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, dan Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(1), 16-22. <https://doi.org/10.29210/129400>
- Febliza, Asyti & Afdal, Zul. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Feinberg, M. A., Song, K. B., & Lim, I. T. (2016). KineMaster: pro video editing on Android. *ACM SIGGRAPH 2016 Appy Hour*, 1(7),1. <https://doi.org/10.1145/2936744.2956677>
- Hamimah. (2012). Pemberian Penguatan dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. PGSD FIP UNP. Diperoleh dari http://repository.unp.ac.id/847/1/HAMIMAH_29_13.pdf
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058-1077
- Indriani, Eka dan Pangaribuan, Tangson R. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Basastra*. 5(2), 154-163. <ps://doi.org/10.24114/bss.v9i2.19690>
- Jalinus, Nizwardi., & Ambyar. (2016) *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Majir, Abdul. (2020). *Paradigma Baru Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish

- Pagarra, Hamzah., & Idrus, N. Abidah. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*. 8(1), 30-40. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4362>
- Purwanto, Ngalmim. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Purwono, Joni., Yutmini, Sri., & Anitah, Sri. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*.2(2), 127 – 144. ISSN: 2354-6441
- Rahmi, U. (2020). *Media Pembelajaran : Video Pembelajaran*. Diambil pada tanggal 12 Desember 2020 dari <https://www.youtube.com/watch?v=sqTuSirYGfk>
- Riduwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, Deni., & Riyana, Cipi. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman., Rahardjo., Haryono, A., & Arjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sharon, E. Smaldino., Deborah, L. Lowther., & James, D. Russell. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Prenada Media.
- Sukma, E., Indrawati, T., & Suriani, A. (2020). Penggunaan Media Literasi Kelas Awal di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 103-111. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107623>
- Sumantri, M. Syarif. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susilana, Rudi., & Riyana, Cipi. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyono & Hariyanto. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.