

Volume 11, Nomor 2, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipSD.v11i2>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *KineMaster* pada Materi Volume Bangun Ruang Menggunakan Kubus Satuan di Sekolah Dasar

Elsa Yuliana ^{*1)}, Yetti Ariani ²⁾

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

E-mail: elsayuliana2603@gmail.com ^{*1)}, arianiyetti@gmail.com ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 13-05-2023

Revised : 09-07-2023

Accepted : 15-07-2023

Published : 20-07-2023

ABSTRACT

Along with the development of technology, innovation in education should also increase. One of them is the use of the *KineMaster* video editor application in making learning media so that such media which is able to make students active in the learning process is created. The type of research used in this research is research and development with the ADDIE development model. ADDIE development model has some stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the experiment in this study were 16 students in the fifth grade of SDN 12 Koto Baru. The research was conducted on Monday 27th and Tuesday 28th of March 2023. The results of this study obtained that the average result of the validation is 95.55% with the category very valid. The results of the teachers' response questionnaires obtained 93,33% with category very practical, while the students response questionnaires at SDN 12 Koto Baru is 94,37% with category very practical. Thus, it can be concluded that this *KineMaster*-based learning media is qualified to be used in the learning process.

Keywords:

Learning Media

KineMaster

Math

Elementary School

ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi, inovasi dalam bidang pendidikan juga patut meningkat. Salah satunya penggunaan aplikasi *editor* video *KineMaster* dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga dapat tercipta media yang mampu membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki tahap-tahap, yaitu Anlysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), *Evaluation* (*Evaluasi*). Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 16 peserta didik di kelas V SDN 12 Koto Baru. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 dan Selasa tanggal 28 Maret 2023. Hasil dari penelitian ini diperoleh hasil rata-rata dari validasi adalah 95,55% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh 93,33% dengan kategori sangat praktis, sedangkan angket respon peserta didik di SDN 12 Koto Baru adalah 94,37% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *KineMaster* ini sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Corresponding Email: elsayuliana2603@gmail.com ^{*1)}

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi meningkat pesat dengan semakin seringnya penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, hal ini membawa perubahan yang berdampak besar salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, semua kegiatan yang biasanya dilakukan secara manual, sebagian besar beralih menggunakan perangkat digital (Anafi et al., 2021). Teknologi pada bidang pendidikan sangat berperan penting dilihat dari segi kemanfaatan dan juga kelebihan yang dimiliki, beberapa diantaranya yaitu membantu meningkatkan dan mempermudah akses yang sangat luas terhadap pendidikan, dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran yang terjadi antara guru dan peserta didik (Khaira, 2020)

Melihat era sekarang ini pengguna internet semakin menjamur dan media digital semakin berkembang. Namun, di Indonesia pemanfaatan *smartphone* masih belum optimal, kebanyakan hanya digunakan untuk mengakses media sosial, hiburan dan berkomunikasi. Dengan berkembangnya teknologi pembelajaran di sekolah akan terasa lebih tidak menarik bagi siswa jika guru tidak menggunakan metode dan cara mengajar yang efisien dan menarik. Media pembelajaran menggunakan ICT (*Information Communication of Technology*) pada era sekarang sangat dibutuhkan oleh pendidik agar meningkatkan minat belajar dan mempermudah proses pembelajaran peserta didik (Savitri & Karim, 2020). Penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis ICT dapat mempermudah peserta didik memahami dan mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan pendidik (Khaira, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat yang mampu mempermudah proses belajar mengajar dan memperjelas makna pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan lebih baik. Media pembelajaran memiliki ciri, salah satunya bahwa media berisi pesan atau informasi yang diberikan kepada penerima yaitu peserta didik (Anafi et al, 2021).

Kurikulum 2013 menuntut pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan guru kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang telah dirancang dan mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 mendorong hubungan yang lebih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar matematika menjadi lebih bermakna. Seiring perkembangan teknologi, seorang pendidik diharapkan mampu mengelola dan memanfaatkan teknologi sehingga terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran (Murtiyasa, 2015).

Peneliti melaksanakan observasi pada tanggal 17 September 2022 di SDN 12 Koto Baru dan mendapatkan hasil bahwa banyak dari peserta didik yang masih mengalami kekeliruan dan bingung dalam materi volume bangun ruang. Volume bangun ruang merupakan salah satu materi pembelajaran kelas V SD yang terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga ; dan Kompetensi Dasar (KD) 4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga. Hal ini

tentunya mengharuskan guru agar mampu mengatasi kendala belajar yang dialami peserta didik secara lebih kreatif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan gurukelas V di SDN 12 Koto Baru kabupaten Solok, proses pembelajaran di sekolah ini menggunakan papan tulis, buku paket, serta media gambar yang dipajang didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran masih minim kuantitasnya. Dalam proses pembelajaran peserta didik sulit untuk fokus pada materi yang disampaikan guru. Proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga masih ditemukan peserta didik yang pasif. Sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti infocus dan layar proyektor, tetapi kurang dimanfaatkan. Guru sesekali menggunakan media berbasis teknologi seperti *powerpoint*. Hal ini dikarenakan guru belum memiliki kemampuan untuk membuat sendiri media pembelajaran berupa video pembelajaran, guru masih terfokus dengan buku siswa sehingga peserta didik menjadi kurang bersemangat dan kurang termotivasi untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melihat kondisi demikian, perlu dicarikan solusi alternatif agar kendala dan kesulitan yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Keunggulan video pembelajaran yaitu bisa mengakomodir audio dan visual yang bisa memberikan nuansa baru dan menarik bagi siswa (Nurdiana et al., 2021). Penggunaan video animasi saat belajar mampu membantu peserta didik dalam menangkap materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami dan peserta didik tidak hanya membayangkan saja tetapi dapat melihat pesan-pesan yang ingin disampaikan. Penggunaan media video animasi mampu mewakili kehadiran pendidik jika tidak dapat bertemu secara langsung di dalam kelas dan mengharuskan pembelajaran jarak jauh (Khaira, 2020). Oleh sebab ini guru dituntut dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif serta menarik dengan salah satu solusinya yaitu mengembangkan dan menggunakan media belajar video animasi. Pada saat ini telah hadir berbagai macam aplikasi yang mampu mendukung penciptaan dan pengembangan media ajar.

Beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya menyebutkan media pembelajaran video animasi bisa membantu siswa dalam memahami pelajaran sebab dilengkapi dengan animasi, gambar serta tulisan yang mampu menarik minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika (Marliana, 2022). Hasil penelitian relevan lainnya juga menyatakan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mendukung untuk penguasaan materi matematika. Salah satu aplikasi pengedit video yang mampu mengedit serta menghasilkan video menarik sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu aplikasi *editing KineMaster*. Pemakaiannya sesuai untuk pendidik dalam mengembangkan media berupa video yang menarik, interaktif, dan inovatif yang dapat membuat kemampuan koneksi matematis peserta didik meningkat (Priyatna, 2021)

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat dikatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran salah satunya video agar mengatasi kejenuhan peserta didik dalam belajar matematika. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum ada yang mengembangkan video pada materi volume bangun ruang kubus dan balok. Sehingga penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media berupa video pada materi volume kubus dan balok menggunakan aplikasi *KineMaster*. *KineMaster* merupakan aplikasi yang memiliki beragam fitur yang mendukung untuk membuat multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *KineMaster* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan guna membantu dan membuat media video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dan praktis digunakan oleh guru.

KineMaster merupakan suatu program penyuntingan video secara profesional dan dapat digunakan secara gratis oleh pengguna android dan iOS (Sanne, 2019). *KineMaster* berfungsi sebagai editor audio dan video yang dapat digabungkan dan dapat didesain dengan berbagai macam efek dan gambar sehingga menghasilkan video berkualitas tinggi, baik video berdurasi pendek maupun berdurasi panjang (Corporation, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *KineMaster* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). R&D merupakan suatu tahapan atau proses pengembangan suatu produk baru ataupun dalam rangka penyempurnaan produk yang telah ada serta dapat dipertanggung jawabkan Haryati (Rosnaningsih et al., 2021). Penelitian pengembangan adalah suatu langkah-langkah atau metode dalam mengembangkan dan memvalidasi produk (Sugiyono, 2019). Pengembangan merupakan suatu proses produksi perangkat pembelajaran (Haviz, 2016). Jenis pengembangan ini sangat baik digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran (Arianti et al., 2021).

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Sezer (dalam Rayanto & Sugianti, 2020) mengatakan bahwa model ADDIE adalah pendekatan yang menekankan bahwa setiap bagian saling berkaitan satu sama lainnya dengan berkordinasi sesuai dengan fase-fase yang ada. Model pengembangan ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa model ADDIE ini dapat dipahami dan dapat digunakan dengan mudah.

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas VA SDN 12 Koto Baru, pada semester II Januari-Juni 2022/2023. Penelitian dilakukan dalam 2 pertemuan, yaitu pertemuan satu pada hari Senin 27 Maret 2023. Pertemuan dua dilakukan pada hari Selasa 28 Maret 2023.

2.3. Subjek Penelitian

Diujicobakan kepada peserta didik sebanyak 16 orang, terdiri dari 7 orang laki-laki, dan 9 orang perempuan di kelas VA SDN 12 Koto Baru, Kabupaten Solok.

2.4. Prosedur

Ada lima tahapan pada ADDIE. Pertama, *Analysis*. Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan analisa mengenai beberapa hal yang perlu di ketahui sebelum melakukan kegiatan pengembangan. Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara mengenai perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Kedua, *Design*. Pada langkah ini dilakukan perancangan produk. Yaitu (1) menyiapkan aplikasi *KineMaster*, menyiapkan layar kerja, memilih *background*, dan merancang susunan materi yang akan disajikan. (2) menyiapkan bahan-bahan seperti materi ajar, gambar, animasi dan musik pendukung. Ketiga, *Development*. Pada tahap ini akan dihasilkan produk yang telah direncanakan sebelumnya menjadi video pembelajaran yang layak digunakan. Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu diukur kelayakan produk oleh beberapa ahli. Keempat, *Implementation*. Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata di kelas. Kelima, *Evaluation*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil dari angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik dapat dilihat praktikalitas produk, serta dapat dilihat apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan yang diasumsikan atau tidak.

2.5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil secara langsung oleh peneliti di lapangan. Data awal berupa hasil validasi media pembelajaran berbasis *KineMaster* yang diberikan oleh validator/ahli di bidangnya untuk mendapatkan tingkat validitas media yang telah dikembangkan. Data kedua, data praktikalitas yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran.

Instrument dalam penelitian terdiri atas instrumen validasi media pembelajaran dan instrumen praktikalitas media pembelajaran. Instrumen validasi berupa lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Instrumen validasi yang digunakan terdiri atas lembar validasi materi, media, dan kebahasaan. Sedangkan instrumen praktikalitas digunakan untuk mengukur seberapa praktis media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen praktikalitas terdiri atas angket respon guru dan angket respon peserta didik.

2.6. Teknik Analisis Data

Data penelitian diambil dari hasil validasi media berbasis *KineMaster* oleh beberapa orang ahli. Selain itu, data juga diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data praktikalitas media pembelajaran. Data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh dianalisis terhadap seluruh aspek menggunakan skala Likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *KineMaster* di kelas V Sekolah Dasar, dengan mata pelajaran matematika pada materi volume kubus dan volume balok. Pelaksanaannya dalam pembelajaran menggunakan tampilan proyektor dan penggunaan *CrhomeBook* untuk masing-masing peserta didik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) *Analisis*, melakukan studi pendahuluan ke lapangan. Studi pendahuluan dilakukan di SDN 08 Kinari, SDN 04 Kinari, dan SDN 12 Koto Baru; (2) *design*, tahap ini terdiri dari perancangan dan penyusunan materi-materi yang akan dijadikan media pembelajaran berbasis *KineMaster*; (3) *development*, pada tahap ini berupa pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah produk yang valid dan praktis. Uji validitas dilakukan oleh 3 orang dosen ahli dan revisi media pembelajaran sesuai dengan respon para ahli; (4) *implementation*, tahap ini mengujicobakan bahan ajar pada peserta didik di SDN 12 Koto Baru. Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran, diambil data praktikalitas guru dan peserta didik menggunakan angket praktikalitas; dan (5) *evaluation*, tahap evaluasi menjadi tahap perbaikan akhir dari media pembelajaran berbasis *KineMaster* yang sudah dikembangkan.

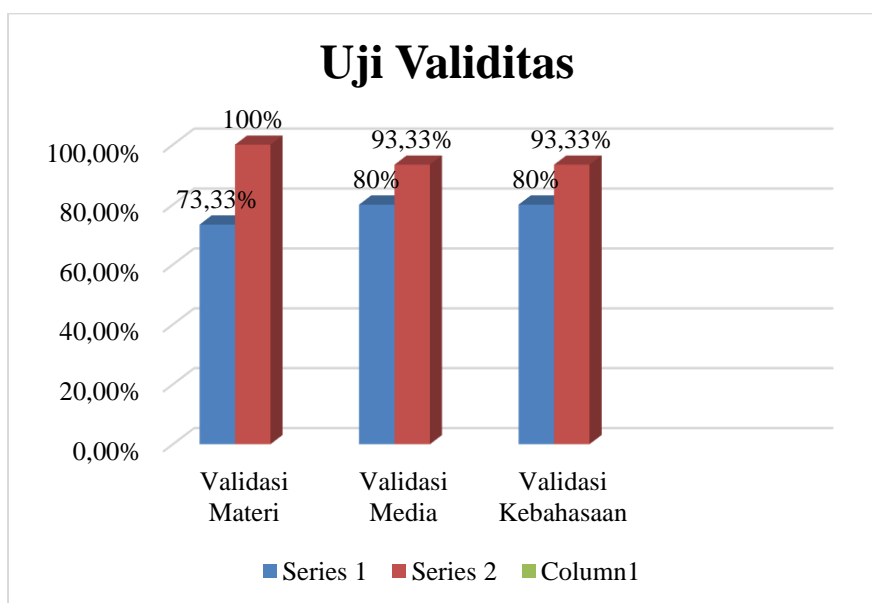
Tahapan ini dilakukan secara terstruktur dari tahap pertama sampai tahap kelima. Adapun kelebihan dari *KineMaster* dalam pembuatan media pembelajaran adalah memiliki fitur yang beragam dan lengkap sehingga mampu membuat video dengan animasi bergerak sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Ini sejalan dengan pendapat Yudianto (2017) yang menyatakan bahwa pengaruh media video akan lebih cepat masuk ke dalam diri manusia daripada media yang lainnya. Yang didukung oleh pendapat Hamalik (dalam Yudianto, 2017) bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar peserta didik.

3.1 Uji Validitas

Dari hasil analisis data uji validitas didapatkan beberapa saran dari para dosen ahli untuk media pembelajaran berbasis *KineMaster* yaitu pada validasi materi saran berupa mengganti gambar yang masih 2D ke gambar 3D. Ini sesuai dengan pendapat Hujair (dalam Septian & Tampubolon, 2015) bahwa “Media tiga dimensi (3D) dapat mengarahkan imajinasi siswa terhadap suatu benda yang akan dijelaskan.” Media 3D juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap apa yang sedang

dipelajari sehingga timbul pertanyaan yang akan membuat interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada validasi dari ahli media mendapatkan saran agar mengganti background dengan warna yang lebih cerah. Ini selaras dengan pendapat Mukminin (dalam Mayasari & Masniladevi, 2021) bahwa media pembelajaran perlu prinsip VISUAL yaitu *Visible* (mudah dilihat), *Interesting* (menarik), *Simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat), *Accurate* (sesuai), dan *Legitimate* (masuk akal).

Penilaian media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada volume bangun ruang menggunakan kubus satuan di kelas V Sekolah Dasar sudah sangat baik dilihat dari uji validitas media yang terdiri dari uji validasi materi, validasi media, dan validasi kebahasaan. Perolehan skor uji validasi aspek materi memperoleh persentase skor 100% dengan kategori “sangat valid”. Uji validasi aspek media memperoleh persentase skor 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Uji validitas aspek kebahasaan memperoleh persentase 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Dan perolehan hasil rata-rata dari validasi ketiganya yaitu 95,55% dengan kategori “sangat valid”. Berikut grafik yang menunjukkan hasil uji validitas pertama dan uji validitas kedua pada ketiga validator :



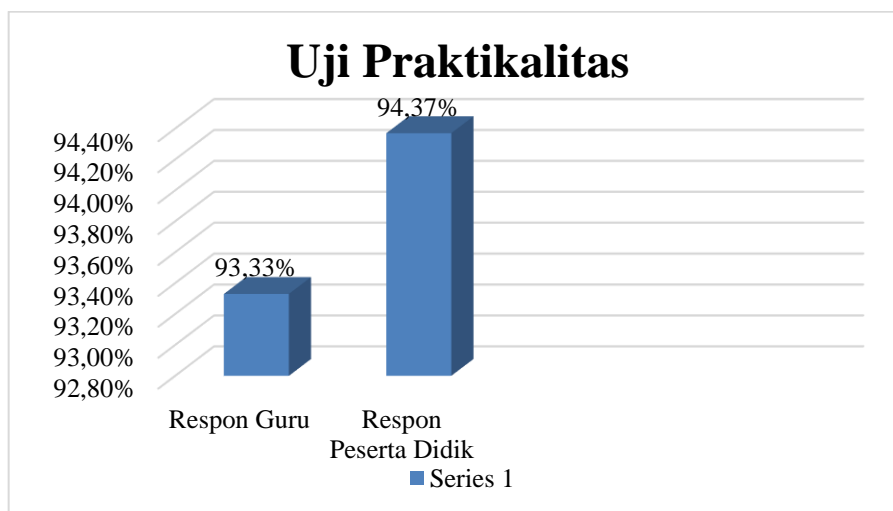
Grafik 1. Hasil Uji Validitas

Dari grafik 1 dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas yang pertama dan kedua untuk setiap validator mengalami peningkatan. Setelah melihat hasil uji validitas dari ahli materi, ahli media, dan ahli kebahasaan media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan di Sekolah Dasar terbukti “Sangat Valid”.

3.2 Uji Praktikalitas

Setelah dilakukan perhitungan hasil uji praktikalitas pada respon guru dan respon peserta didik, dapat dilihat pada grafik diatas bahwa penilaian uji praktikalitas media pembelajaran didapatkan

persentase skor 93,33% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil angket respon peserta didik kelas V di SDN 12 Koto Baru memperoleh persentase 94,37% dengan kategori “sangat praktis”.



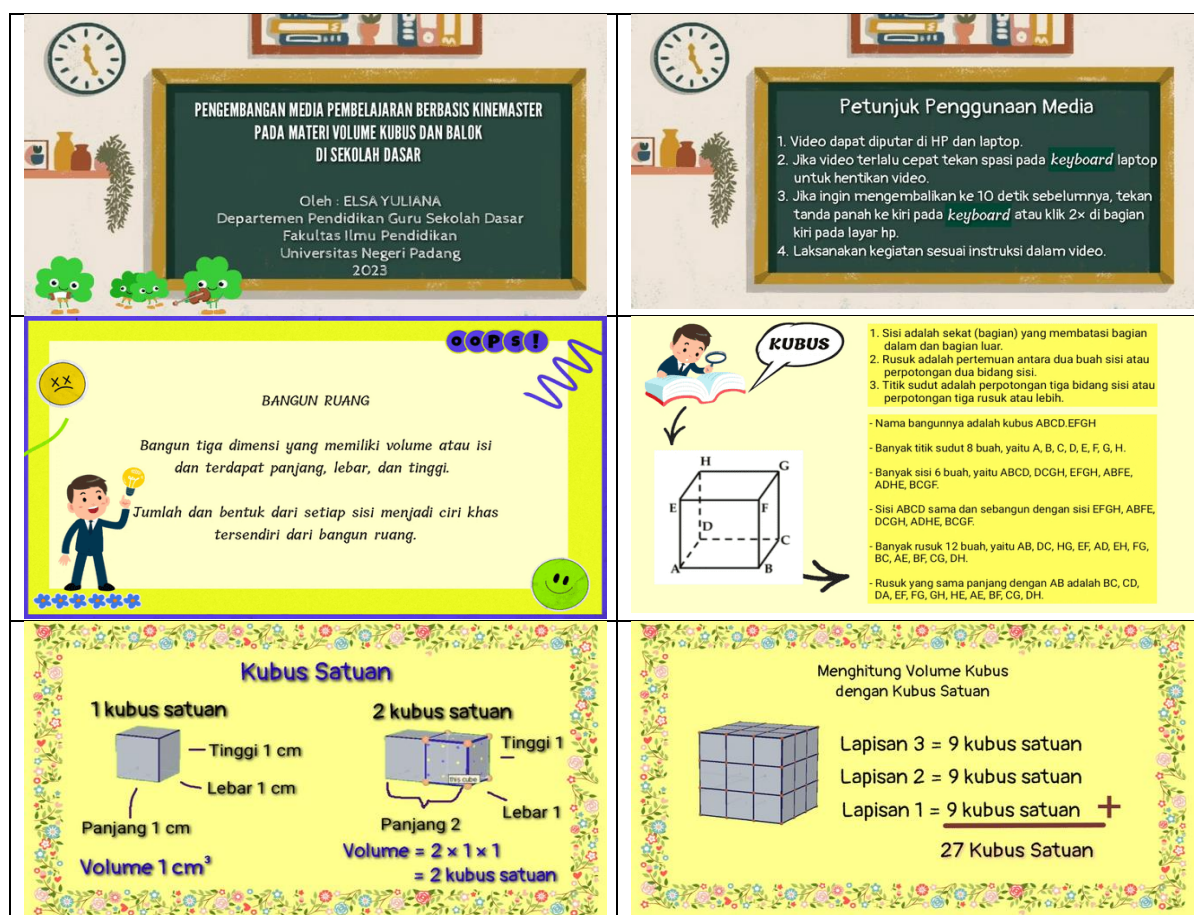
Grafik 2. Hasil Uji Praktikalitas

Dari hasil yang diperoleh media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan di sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di SDN 12 Koto Baru mendapatkan respon positif dan sangat disambut baik oleh kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Dalam pelaksanaan uji coba peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik lebih aktif dalam belajar yang menyenangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta peserta didik sangat antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan uji praktikalitas, hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dalam pembelajaran mendapatkan hasil yang cukup memuaskan. Hasil belajar peserta didik di lihat dari hasil evaluasi peserta didik yang menunjukkan ketuntasan dan mencapai standar KKM, serta pemahaman peserta didik saat belajar dan juga tindakan-tindakan atau perilaku yang tampak pada peserta didik dalam proses pembelajaran. hal ini sejalan dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Somayana, 2020) bahwa untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Dalam hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon positif yang mendukung hasil belajar peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena media menarik, didukung dengan penggunaan alat peraga dan sesuai kebutuhan peserta didik yang tentunya meningkatkan motivasi belajar dan memberi pengalaman menyeluruh dan belajar sehingga peserta didik memahami secara

nyata dari materi yang diberikan. Hal ini didukung oleh pendapat Nurrita (2018) bahwa dengan penggunaan media pembelajaran peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Jadi dapat disimpulkan penilaian media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada volume kubus dan balok di kelas V Sekolah Dasar sudah sangat baik dilihat dari uji validitas media yang terdiri dari uji validasi materi, validasi media, dan validasi kebahasaan. Perolehan skor uji validasi aspek materi memperoleh persentase skor 100% dengan kategori “sangat valid”. Uji validasi aspek media memperoleh persentase skor 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Uji validitas aspek kebahasaan memperoleh persentase 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Dan perolehan hasil rata-rata dari validasi ketiganya yaitu 95,55% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan penilaian uji praktikalitas media pembelajaran dilakukan pada guru kelas V SD didapatkan persentase skor 93,33% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil angket respon siswa kelas V di SDN 12 Koto Baru memperoleh persentase 94,37% dengan kategori “sangat praktis”.



Gambar 3. Produk yang Telah Dikembangkan

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi volume bangun ruang menggunakan kubus satuan di kelas V SD sudah dinyatakan valid oleh ke tiga validator, dan mendapatkan hasil praktis dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan produk yang sudah dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi saran, motivasi dan arahan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd, Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd dan Bapak Dadi Satria, S.Pd, M.Pd selaku validator ahli materi, ahli media, dan ahli kebahasaan yang telah memberikan saran dan masukan dalam perbaikan produk sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Nelwiza Das, S.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Yulia Afriza, S.Pd selaku wali kelas VA SDN 12 Koto Baru yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian dan mengumpulkan data, serta majelis guru dan peserta didik yang telah bersedia meluangkan waktu, menyambut dengan baik peneliti sehingga dapat melakukan penelitian dengan lancar. Serta terima kasih banyak kepada kedua orang tua beserta keluarga besar yang selalu mendoakan, memberi semangat, dorongan, dan menjadi support sistem terbaik dalam setiap langkah peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arianti, B. D. D., Aswasulasikin, Hadi, Y. A., Ibrahim, D. S. M., & Suryansah. (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(02), 425–434.
- Corporation, K. (2022). *KineMaster*. <https://kinemaster.com/about/?lang=id> diakses : 2022-11-21
- Haviz, M. (2016). Research and Development : Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 39–44.
- Marliana, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Basic Education Studies*, 03(02).
- Mayasari, T., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Murtiyasa, B. (2015). Tantangan Pembelajaran Matematika Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UMS*, 3, 28–47.

Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554.

Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

Priyatna, M. D. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Journal of Basic Education Studies*, 1(69), 5–24.

Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya : Bandung.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D : Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Riduwan, & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika*.

Rosnaningsih, A., Ardelia, E., & Anggestin, T. (2021). Pengembangan E-LKS Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Model ADDIE di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang. *Ikraith-Humaniora*, 5(3), 44–53.

Sanne, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi Kinemaster Di Kelas VII MTs-SA Madrasatul Qur'aniyah Batulayar. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. <http://etheses.uinmataram.ac.id/1458/>

Savitri, D., & Karim, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.

Septian, A., & Tampubolon, J. (2015). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas Xi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 2 Meulaboh. *Educational Building*, 1(1), 70–78. <https://doi.org/10.24114/eb.v1i1.2827>

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (1st ed.). Alfabeta : Bandung.

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.

Available online at:

