

Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbantuan *KineMaster* Pada Materi Siklus Air Di Kelas IV Sekolah Dasar

Arrahimmi Nur Ahadu Annisa *¹⁾, Nelly Astimar ²⁾

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

E-mail: arraannisa930@gmail.com *¹⁾, nelly_astimar@yahoo.co.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 07-08-2024

Revised : 14-09-2024

Accepted : 06-10-2024

Published : 22-11-2024

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of availability of IT-based learning media that can motivate and attract students' interest in learning. This research aims to develop video media assisted by KineMaster in science learning that is valid and practical. This research is development research (R&D) with the ADDIE development model. The response questionnaire consists of a teacher response questionnaire and a student response questionnaire. The test subjects in this research were 26 students consisting of 13 men and 13 women in class IVC at SDN 23 Marapalam. The results of the video media development research obtained a validity level of 87.5% for material, 81.25% for language and 88.53% for media in the valid category. The results of the response questionnaire at school show that the learning media is very practical with the results of the teacher response questionnaire obtaining a practicality percentage of 93%. Meanwhile, the results of the student response questionnaire were with a practicality percentage of 93%. Thus, it can be concluded that the science learning media assisted by KineMaster on the water cycle material in Class IV Elementary School has been declared valid and practical for use in learning.

Keywords:

Media Development

KineMaster

IPAS

Water Cycle

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran berbantuan IT yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbantuan *KineMaster* pada pembelajaran IPAS yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 26 orang peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 13 perempuan di kelas IVC SDN 23 Marapalam. Hasil penelitian pengembangan media video yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 93,75% untuk materi, 91,66% untuk kebahasaan dan 91,66% untuk media dengan kategori valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sangat praktis dengan hasil angket respon guru memperoleh presentase kepraktisan 93%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 94%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS berbantuan *KineMaster* pada materi siklus air di Kelas IV Sekolah Dasar valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Corresponding Email: arraannisa930@gmail.com *¹⁾

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana dalam menyampaikan pembelajaran yang mendorong motivasi peserta didik untuk belajar. (Lestari, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Inovasi yang diperlukan yaitu guru dituntut untuk menampilkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana pembelajaran nyaman dan tidak membosankan bagi siswa.

Permasalahan yang ditemukan terkait penggunaan media pembelajaran yaitu kurang tersedianya media pembelajaran berbantuan IT yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cenderung digunakan guru adalah media pembelajaran yang sederhana yaitu terbuat dari kertas dan berupa gambar yang menjadi pajangan di ruang kelas. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi pembelajaran. Maka dari itu seorang guru harus memiliki pengetahuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* disingkat TPACK dalam menyiapkan media pembelajaran yang menggunakan ICT (*Informationomunication of Tecnology*) berbasis audio visual untuk menunjang aktivitas, kreatifitas dan mutu pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal, 1-2 Desember 2023 di kelas IV C SDN 23 Marapalam. Penulis menemukan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dimana saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media gambar yang tersedia pada buku sumber saja dan benda-benda konkret yang ada di sekeliling peserta didik seperti gambar pajangan di kelas. Guru belum mengembangkan media teknologi IT, khususnya media yang berbentuk video, guru mengakui kurang terampil dalam menggunakan IT karena rendahnya pemahaman tentang teknologi.

Pada tanggal 5-6 Januari 2024 di kelas IVA SDN 20 Air Camar. Peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku cetak dari pemerintah tanpa buku pegangan lain. Guru mengakui cukup bisa menggunakan teknologi, tetapi guru tidak bisa mengembangkan media video. Setelah dilakukan wawancara dengan peserta didik, peserta didik mengakui lebih menyukai penggunaan media video dalam proses pembelajaran. Seperti yang sama – sama kita ketahui, peserta didik lebih suka melihat sesuatu yang baru, bergerak dan berwarna, tidak monoton dan bervariasi. Karena media video dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi, daya pikir kritis dan memicu siswa untuk lebih berpartisipasi serta antusias sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tanggal 12-13 Januari 2024 di kelas IVA SDN 10 Aur Duri. Peneliti melakukan observasi dalam proses pembelajaran. Ditemukan bahwa media yang digunakan masih dalam bentuk sederhana menggunakan spidol, dan papan tulis sehingga proses pembelajaran masih berpusat kepada guru. Guru kebanyakan berfokus pada buku paket dan LKPD serta media gambar saja. Guru belum

mengembangkan media yang berbantuan teknologi khususnya media yang berbantuan Aplikasi *Kinemaster* dalam penggunaannya.

Ketiga sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang lengkap seperti tersedianya jaringan wifi, infokus, layar proyektor dan komputer. Namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran peserta didik cukup aktif namun ada sebagian besar merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam belajar khususnya pembelajaran IPAS. Pada pembelajaran metode yang digunakan umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran tersebut. sehingga memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep pembelajaran dan menstimulasi siswa untuk lebih semangat belajar.

Berdasarkan hal di atas, maka solusi yang dapat ditawarkan dari permasalahan yang ditemui pada peserta didik kelas IV yaitu perlunya media pembelajaran yang variatif dan menarik serta (berbasis digital) untuk dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik. Aplikasi yang tepat dan dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam membuat media pembelajaran yaitu *KineMaster*.

KineMaster merupakan aplikasi edit video yang lengkap dan mudah untuk digunakan bagi pengguna android dan IOS (Dnyana, Citrawathi, dan Dewi 2020). Menurut fajriah (2018) Aplikasi *KineMaster* merupakan aplikasi yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan Ios dalam memodifikasi video, dari video biasa menjadi video lebih menarik. *Kinemaster* juga mempunyai potensi yang sangat besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional, dikarenakan *Kinemaster* memiliki tampilan yang menarik untuk anak usia SD (Fajariyah, 2018).

Siklus Air merupakan materi IPAS kelas IV Sekolah Dasar, yang dalam pembelajarannya terdapat Capaian Pembelajaran (CP) Pada Fase B yaitu Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Melalui *KineMaster* peserta didik dapat melihat sendiri bagaimana proses terjadinya siklus air secara langsung yang biasanya hanya bisa dilihat melalui gambar di buku pelajaran. Dengan *KineMaster*, tahapan siklus air dapat dilihat dalam bentuk video sehingga proses siklus air mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *KineMaster* sangat membantu bagi guru karena membantu guru menghemat waktu dalam menyampaikan materi dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran secara kreatif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Bagi peserta didik dapat secara aktif mengembangkan pengetahuannya melalui konten yang telah disediakan oleh aplikasi *KineMaster*

KineMaster memiliki keunggulan yang terletak pada fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020). Melalui fitur- fitur aplikasi *KineMaster* yang tersedia, mempermudah guru dalam

mengembangkan video yang kreatif, inovatif dan menarik serta disukai oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbantuan Kinemaster Pada Materi Siklus Air di Kelas IV Sekolah Dasar”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dalam Bahasa Inggris disebut dengan Research and Development (R&D). Tujuan dari penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk dan menguji produk tersebut sehingga dapat digunakan (dalam Susanawati & Setiawati, 2022).

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah atau fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*.

2.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Juli- Desember. Tahun ajaran 2024/2025 di kelas IV SDN 23 Marapalam, Kota Padang. Penelitian dilakukan pada hari Selasa 23 Juli 2024 pukul 10.20-12.05 Waktu Indonesia Barat (WIB).

2.3 Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 23 Marapalam, Kota Padang. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 orang. Yang terdiri dari 13 peserta didik laki- laki dan 13 peserta didik perempuan yang terdaftar di semester I Tahun ajaran 2024/2025. Selain itu, yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai praktisi dan pendidik kelas sebagai observer.

2.4 Prosedur

Prosedur pengembangan yaitu menggunakan tahapan dari pengembangan model ADDIE. Pertama, *Analysis*. Pada tahap ini, terjadi proses analisis terhadap kebutuhan-kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Dilakukan melalui tahap observasi dan wawancara. Kedua, *Design*. Pada langkah ini dilakukan perancangan produk. Yaitu menetapkan tujuan belajar dan membuat desain media yang menarik. Tahap ini meliputi tahapan perancangan media pembelajaran IPAS berbantuan *KineMaster*. Ketiga *Development*, Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang menjadi sebuah media video pembelajaran yang layak digunakan. Sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, terlebih

dahulu diajukan ke validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk divalidasi. Kemudian setelah divalidasi maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari ketiga validator. Keempat, *implementation*. Pada tahap ini produk yang sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, diimplementasikan pada situasi nyata di kelas. Kelima, *Evaluation*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian dari angket respon guru dan peserta didik. Sehingga dapat dilihat praktikalitas produk. Dan apakah produk yang digunakan sudah sesuai dengan asumsi atau tidak.

2.5 Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang diambil dari penelitian ini merupakan data primer yaitu data yang diambil secara langsung oleh penulis dilapangan antara lain hasil wawancara dan angket validasi media pembelajaran oleh validator. Dan data sekunder yaitu berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dikumpulkan oleh penulis antara lain praktikalitas yang diambil dari hasil pengisian angket atau respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Instrument dalam penelitian ini terdiri dari instrument validasi media pembelajaran dan instrument praktikalitas media pembelajaran. Instrument validasi berupa lembar yang digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Terdiri dari validasi materi, bahasa dan media. Sedangkan instrument praktikalitas digunakan untuk mengukur seberapa praktis media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrument praktikalitas terdiri dari angket respon guru dan respon peserta didik.

2.6 Teknik Analisis Data

Data penelitian diambil dari hasil validasi media pembelajaran berbantuan *KineMaster* oleh beberapa ahli. Selain itu data juga diambil dari hasil pelaksanaan hasil uji coba praktikalitas dan data hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh menggunakan skala Likert sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Coba Praktikalitas

| Kategori | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat valid | 4 |
| Valid | 3 |
| Kurang valid | 2 |
| Sangat tidak valid | 1 |

Sumber: Modifikasi dari Vawanda dan Zainil (2020)

Menentukan nilai validitas digunakan rumus yang dimodifikasi oleh, Pebriani & Zainil (2022) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

- P : Angka presentase data angket
f : Jumlah skor yang diperoleh
n : Jumlah skor maksimum
Sumber: Modifikasi Pebriani & Zainil (2022)

Kategori validitas media berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Validitas Media

| Interval | Kategori |
|------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat valid |
| 61 % - 80% | Valid |
| 41% - 60% | Cukup valid |
| 21% - 40% | Kurang valid |
| 0% - 20% | Sangat tidak valid |

Sumber: Modifikasi dari Vawanda dan Zainil (2020)

Sementara itu, skala likert untuk praktikalitas respon guru dan peserta didik yaitu:

Tabel 3. Skala Likert Angket Praktikalitas

| Kategori | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat valid | 4 |
| Valid | 3 |
| Kurang valid | 2 |
| Sangat tidak valid | 1 |

Sumber: Modifikasi Vawanda dan Zainil (2020)

Menghitung Tingkat persentase kepraktikalitas berdasarkan angket respon guru dan peserta didik dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Wawanda dan Zainil (2020) sebagai berikut:

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

- Nilai praktikalitas : Persentase praktikalitas
Jumlah skor yang diperoleh : Jumlah total skor yang diperoleh dari analisis data praktikalitas
Skor maksimum : Skor maksimum praktikalitas

Tabel 4. Persentase Kepraktikalitas

| Interval | Kategori |
|------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat Praktis |
| 61 % - 80% | Praktis |
| 41% - 60% | Cukup Praktis |
| 21% - 40% | Kurang Praktis |
| 0% - 20% | Tidak Praktis |

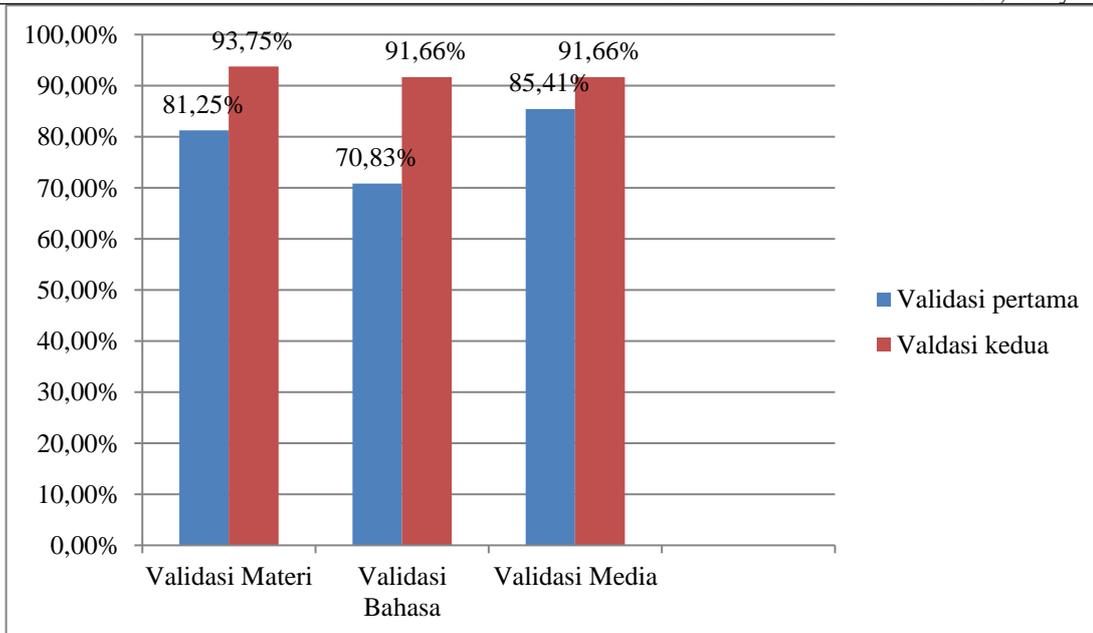
Sumber: Azlina & Zainil (2021)

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran IPAS berbantuan *KineMaster* pada materi siklus air kelas IV Sekolah Dasar, dengan mata pelajaran IPAS pada materi siklus air. Pelaksanaannya dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan *KineMaster*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: (1) *Analysis*, melakukan studi pendahuluan ke lapangan. Studi pendahuluan dilakukan di SDN 23 Marapalam, SDN 20 Air Camar dan SDN 10 Aur Duri; (2) *Design*, tahap ini terdiri dari merumuskan tujuan dan merancang susunan materi yang akan dijadikan materi dalam media pembelajaran; (3) *Development*, pada tahap ini berupa pengembangan media pembelajaran menjadi sebuah produk yang valid dan et respon guru dan peserta didik. Dan (5), *Evaluation*, tahap evaluasi menjadi tahap perbaikan praktis. Uji validitasnya dilakukan oleh 3 orang ahli dan dilakukan revisi sesuai saran dari para ahli. (4) *implementation*, tahap ini mengujicobakan media pembelajaran di SDN 23 Marapalam, setelah selesai diuji cobakan media pembelajaran, diambil data praktikalitas guru dan peserta didik melalui angket praktikalitas. (5) *Evaluation*, tahap evaluasi menjadi tahap perbaikan akhir dari media pembelajaran berbantuan *KineMaster* yang sudah dikembangkan.

3.1 Uji Validitas

Hasil analisis data uji validasi mendapatkan saran berupa gunakan kata-kata yang memancing rasa ingin tahu peserta didik. Pada validasi bahasa saran berupa gunakan kata yang lebih komunikatif. Pada validasi media saran berupa halaman pertama jurusan diganti dengan Departemen dan tambahkan petunjuk penggunaan media sebelum masuk tujuan pembelajaran. Penilaian bahwa hasil validasi media pembelajaran IPAS berbantuan *KineMaster* pada materi siklus air kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid dengan presentase Hasil validasi materi mendapat skor 93,75%, hasil validasi kebahasaan mendapat skor 91,66% serta validasi media mendapat nilai 91,66%, dengan kategori valid dan layak digunakan.

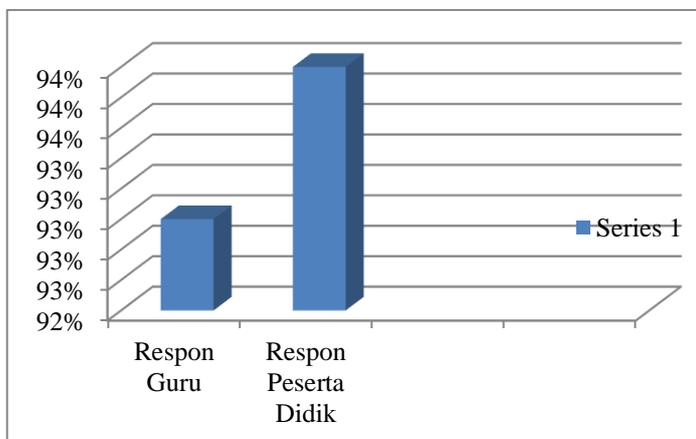


Grafik 1. Hasil Uji Validitas

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, bahasa dan media. Maka pengembangan media pembelajaran IPAS berbantuan KineMaster pada materi siklus air di kelas IV Sekolah Dasar terbukti “ Sangat Valid”.

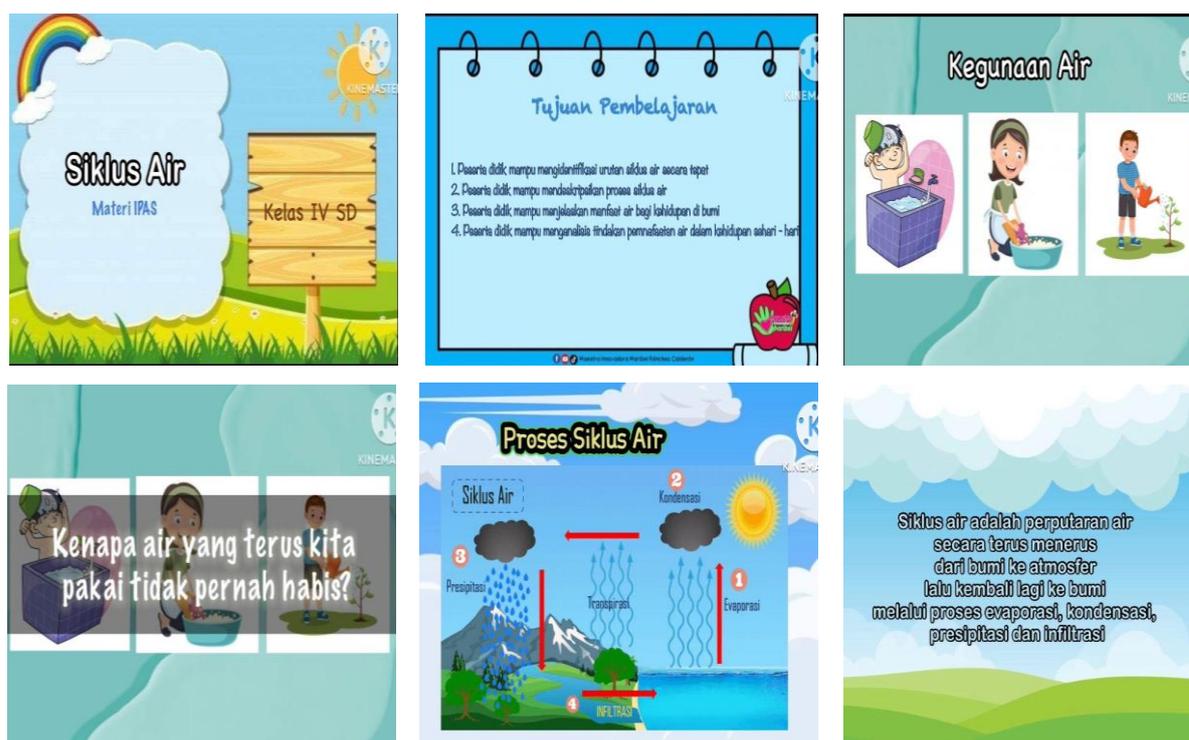
3.2 Uji Praktikalitas

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% dengan kategori “ Sangat Praktis”. Hasil angket respon peserta didik kelas IV di SDN 23 Marapalam 94% dengan kategori “ Sangat Praktis”.



Grafik 2. Hasil Uji Praktikalitas

Dari hasil yang diperoleh media pembelajaran IPAS berbantuan KineMaster pada materi siklus air di kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di SDN 23 Marapalam mendapat respon yang positif dan disambut baik oleh kepala sekolah, guru dan peserta didik. Proses pengembangan media pembelajaran IPAS berbantuan *KineMaster* pada materi siklus air di kelas IV Sekolah Dasar berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan peneliti. Dimana proses awal pengembangan media pembelajaran berbantuan *KineMaster* yakni pembuatan video pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan peserta didik. Kemudian dilakukan validasi oleh tiga validator Hasil validasi materi mendapat skor 93,75%, hasil validasi kebahasaan mendapat skor 91,66% serta validasi media mendapat nilai 91,66%, dengan kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan. Dan juga hasil praktikalitas respon guru mendapat nilai 93% dan hasil praktikalitas respon peserta didik 94% dengan kategori “Sangat Praktis”.Hal tersebut memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Media Pembelajaran yang Dikembangkan

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran IPAS berbantuan KineMaster pada materi siklus air di kelas IV Sekolah Dasar sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator dan juga mendapat hasil yang praktis dari guru dan peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan produk yang sudah dinyatakan valid dan praktis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Dra. Nelly Astimar M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Prof Dr. Yanti Fitria, M.Pd, Ibu Ari Suriani M.Pd, dan Bapak Atri Waldi M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini. Terima kasih kepada Ibu Masyitah, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah SDN 23 Marapalam dan Ibu Erizefni M.Pd selaku kepala sekolah SDN 01 Sawahan serta guru-guru yang telah banyak memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini. Serta terima kasih banyak kepada kedua orang tua tercinta beserta keluarga dan teman-teman yang telah mendoakan dan menjadi system terbaik dalam setiap langkah peneliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Amini & Sulastris (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi KineMaster Berbasis RADEC Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD.
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru *IPAS*
- Anggita, A. D., Eryina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran *IPAS* Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Astimar, N., & Indrawati, T. (2014). Penggunaan Model Pbl Dalam Pembelajaran *IPAS* Di Kelas Iv Sekolah Dasar X Tanah Datar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 98. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v14i2.4318>
- Darmawan, A. (2018). Membuat Media Video Pembelajaran. In Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dailytech dan Maaruf (2020). Fitur-fitur *KineMaster*
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950–961. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5274>
- 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
- Fajariyah, L.A. (2018). Kinemaster: Mobile-based digital storytelling in the English Instructions. *Proceeding of the 14th JETA National Conference, Yogyakarta*. (152-161)
- Femalia, D. H., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3698–3708.
- Hendriani, M., & Gusteti, M. U. (2021). Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2431
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Belajar. Jakarta : Kencana, 12– 14

- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media PeKustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. *mbelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>
- Nasution, S. W. (2021). Prosiding Pendidikan Dasar. Terdapat pada URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rizki Lestari, Jasiah, Setria Utama Rizal, N. I. S. (2023). *Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas v SD*. 7(1), 34–43.
- Rochimah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. *Skripsi*.
- Sakina, N., Amrah, & Hotimah. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II. *Nubin Smart Journal*, 3(1), 104–114.
- Saputra, I. G. P. E., Sukariasih, L., & Muchlis, N. F. (2022). Penyusunan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Menggunakan Flip Pdf Profesional Bagi Guru SMA Negeri 1 Tirawuta: Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 5, 1941–1954.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. *Ar-Ruzz Media*, 2(Yogyakarta), 100. www.aging-us.com
- Slb, D. I., & Lubuk, N. (2021). *Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*. 1–148.
- Sumiharsono, R. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Susanawati, V., & Setiawati, E. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Pq4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Dan Review) Pada Materi Perjuangan Kerajaan Banten Melawan Penjajahan Belanda. *SwarnaDwipa*, 4(1), 36–42.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis. Smart Apps Creator Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Praktek*.
- Yuliana, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis KineMaster pada Materi Volume Bangun Ruang Menggunakan Kubus Satuan di Sekolah*

Dasar.http://repository.unp.ac.id/id/eprint/48375%0Ahttp://repository.unp.ac.id/48375/1/B.1_06_ELSA_YULIANA_19129109_5398_2023.pdf

Available online at:

