

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KINEMASTER PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK  
TERPADU DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Alfati'ah Sari<sup>1</sup>, Atri Walidi M.Pd<sup>2</sup>  
PGSD Universitas Negeri Padang  
alfatiahsari24@gmail.com<sup>1</sup>, atriwalidi@fis.unp.ac.id

**ABSTRACT**

*The advancement of information technology has significantly influenced the educational sector, particularly in the development of learning media. However, many elementary schools still rely on conventional teaching tools that often fail to engage students effectively. This condition calls for the integration of digital media to enhance the learning experience. This study aimed to develop a Kinemaster-based instructional video for integrated thematic learning in Grade V of elementary school that is both valid and practical. This research employed a research and development (R&D) method using the 4D model, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The developed video was validated by experts in content, media, and language. Practicality was assessed through questionnaires distributed to teachers and students. The results of the validation process indicated that the video was highly valid, with scores of 86,3% for content, 87,5% for media, and 90,6% for language. Practicality tests also showed high scores, with teacher and student responses ranging from 86,57% to 96.4%. These findings indicate that the instructional video is suitable for use in the classroom and can support meaningful and engaging learning.*

*Keywords: Instructional Video, Kinemaster, Integrated Thematic Learning, 4D Model*

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran. Namun, kenyataannya di sekolah dasar masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster yang valid dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan praktikalitas diuji melalui angket respon guru dan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan sangat valid, dengan skor masing-masing 86,3% (materi), 87,5% (media), dan 90,3% (bahasa). Uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan, dengan respon guru dan siswa berkisar antara 86,57% hingga 96,4%. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Kinemaster ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Kinemaster, Tematik Terpadu, Model 4D

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi diantaranya menjadi semakin cepat. Perkembangan informasi dan teknologi meningkatkan kualitas hidup manusia dari berbagai aspek termasuk aspek pendidikan.

Perkembangan Teknologi Informasi yang demikian pesatnya mendorong pula suatu inovasi dalam dunia pendidikan. Kegiatan belajar dan mengajar kini tidak

hanya dilakukan secara konvensional. Pengembangan teknologi ini ditujukan untuk meningkatkan fasilitas yang mampu membuat pendidikan menjadi lebih baik.

Persoalan ini menuntut para pendidik untuk menemukan solusi yang efektif sesuai dengan perkembangan yang ada. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media digital. Penggunaan media digital sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting khususnya di dalam dunia pendidikan saat ini agar dapat terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan.

Masa anak usia sekolah dasar adalah masa bermain dan belajar (Alfin, 2014). Ini membuat peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran audio visual dibandingkan pembelajaran konvensional. Salah satu media yang memiliki unsur pokok gaya

belajar seperti visual, auditori, dan kinestetik adalah media video pembelajaran. Menurut Yuanta (2020) video merupakan salah satu jenis media yang mampu memadukan unsur audio dan unsur visual secara bersamaan sehingga mampu menghasilkan suatu media dengan tampilan menarik bagi peserta didik.

Wahidin (2018) kata 'Media' berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata 'Medium', yang secara harfiah memiliki arti 'Perantara' atau pengantar. Adam dan Syastra (2015) berpendapat bahwa video pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Aplikasi *kinemaster* merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna android dalam memodifikasi video menjadi lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan pengguna melakukan editing video dengan semua *tool* yang telah disediakan di menu

tampilan untuk mengedit video dengan tampilan ponsel.

*Kinemaster* juga memiliki potensi yang sangat besar untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional, dikarenakan *Kinemaster* memiliki tampilan yang menarik dan dapat membantu peserta didik memahami materi lebih cepat bahkan meski tanpa guru (Fajriyah, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *kinemaster* merupakan salah satu aplikasi pengembangan yang mudah digunakan oleh guru dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas V SD. Ditambah lagi, penelitian ini berfokus mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* yang memiliki lebih banyak fitur dan gratis tanpa watermark.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan

beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu perlu didukung dengan berbagai komponen pembelajaran, misalnya video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dapat dijadikan salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran yang disampaikan.

Pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik terpadu dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan terdiri tema-tema tertentu, yang mana mata pelajaran yang terdapat dalam masing-masing tema saling berkaitan sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik karna peserta didik terlibat langsung dalam proses

pembelajaran. Menurut Risti S dan Farida S (2021) pembelajaran tematik terpadu sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap situasi sebenarnya sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Trianto (2010) pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang mana terdapat beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yang disatukan. Jadi dalam pembelajaran tematik terpadu peserta didik memperoleh pembelajaran secara menyeluruh.

Pembelajaran tematik terpadu dalam kurikulum 2013 sebagaimanauntutannya yaitu berpusat pada peserta didik (student center), semua itu tidak terlepas dari peran pihak sekolah dan juga kemampuan guru dalam merumuskan RPP dan juga menerapkannya serta pemilihan model, metode, pendekatan, media dan sumber belajar yang

digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Wiranda dan Masniladevi (2020) seorang guru dituntut untuk dapat memberikan variasi pembelajaran yang efektif, inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman sehingga peserta didik bersemangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Kelas V SDN 02 Nan Sabaris yaitu Lisa Wahyuni, S.Pd.SD. Pada hari Senin dan Selasa tanggal 14-15 Februari 2022 dikemukakan permasalahan yang terdapat pada SDN 02 Nan Sabaris yaitu pertama, pada pembelajaran Tematik Terpadu masih terbatas di beberapa materi yang menggunakan media seperti papan tulis dan buku. Kedua, kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam proses pembelajaran Tematik Terpadu di SDN 02 Nan Sabaris. Ketiga, di SDN 02 Nan Sabaris belum menggunakan *Kinemaster* pada pembelajaran Tematik Terpadu.

Masyarakat pesisir pantai merupakan masyarakat yang kesejahteraannya bergantung

dengan potensi sumber daya alam pantai dan laut. Walaupun demikian, dengan pendapatan sehari-hari yang tidak terlalu banyak membuat masyarakat gagap akan teknologi yang ada. Persoalan ekonomi seperti kemiskinan, keterbatasan akses pendidikan dan kesehatan yang kurang memadai merupakan permasalahan di daerah tersebut. Di SD 02 Nan Sabaris masih menggunakan media buku dan papan tulis yang di rasa kurang efektif. Apalagi guru terlalu berpatokan pada teknik hafalan sehingga anak yang belajar menjadi jenuh dan cenderung tidak fokus.

Melihat kondisi demikian perlu dicarikan solusi alternatif dalam pembelajaran tematik terpadu supaya segala kendala yang terdapat dalam peserta didik maupun guru dapat teratasi maka diperlukan video pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi yaitu *kinemaster*.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik membuat dan mengembangkan video pembelajaran berbasis *Kinemaster*

menggunakan model pengembangan Thiagarajan (Sugiono, 2019) berdasarkan dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*) dengan judul “Pengembangan Video pembelajaran Berbasis *Kinemaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD”

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pendidikan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses yang dipakai untuk memvalidasi dan mengembangkan produk pendidikan (Setyosari, 2016). Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk harus memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektifitas. Pengembangan video pembelajaran Tematik Terpadu berbasis aplikasi *Kinemaster* ini dilakukan dengan tahapan yang sudah direncanakan terlebih dahulu dengan mengacu kepada

model 4-D Thiagarajan. Tahap-tahap pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* sesuai dengan model 4-D Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2019:394) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *dissemination* (penyebaran).

Subjek uji coba pada penelitian yang dilakukan ini adalah siswa Kelas V SDN 02 Nan Sabaris. Kriteria yang digunakan sebagai pemilihan sekolah uji coba pengembangan adalah sebagai berikut: (1) Belum adanya video pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan aplikasi *Kinemaster* dikelas V SDN 02 Nan Sabaris pada saat observasi (2) Lingkungan sekolah yang mendukung keterlaksanaan penelitian, (3) kondisi peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, (4) Sekolah ini bersedia menerima pembaharuan terutama dalam upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Penelitian pengembangan ini mengumpulkan data melalui wawancara, angket dan observasi. Data yang diperoleh antara lain (1)

hasil pengamatan keterlaksanaan video pembelajaran dari observer (2) hasil pengamatan aktivitas - peserta didik dari observer (3) respon peserta didik terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan setelah diujicobakan (4) respon guru terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan setelah diujicobakan.

Data hasil analisis video pembelajaran yang diperoleh, dianalisis menggunakan skala likert dengan 2 tingkat penilaian.

- 1) Data hasil uji validitas dianalisis menggunakan perhitungan rumus.

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

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Pengembangan Video pembelajaran**

| Skor | Kategori    |
|------|-------------|
| 4    | Baik        |
| 3    | Cukup Baik  |
| 2    | Kurang Baik |
| 1    | Tidak Baik  |

Sumber: modifikasi dari

Sadun(2013)

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk**

| Rentang %      | Kategori     |
|----------------|--------------|
| 81,26 – 100,00 | Valid        |
| 62,51 – 81,25  | Cukup Valid  |
| 43,76 – 62,50  | Kurang Valid |
| 25,00 – 43,75  | Tidak Valid  |

Sumber: modifikasi dari Sa'dun

(2013)

- 2) Analisis data uji kepraktisan dianalisis menggunakan rumus

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

**Tabel 3. Skala Penilaian Angket Respon Peserta Didik Dan Guru**

| Rentang | Konversi      |
|---------|---------------|
| 1       | Kurang Sesuai |
| 2       | Cukup Sesuai  |
| 3       | Sesuai        |
| 4       | Sangat Sesuai |

(modifikasi dari Arikunto, 2014)

**Tabel 4. Kategori Kepraktisan Video pembelajaran Tematik Terpadu**

| Rentang %      | Kategori       |
|----------------|----------------|
| 81,26 – 100,00 | Praktis        |
| 62,51 – 81,15  | Cukup Praktis  |
| 43,76 – 62,50  | Kurang Praktis |
| 25,00 – 43,75  | Tidak Praktis  |

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster di kelas V Sekolah Dasar.

Pada tahap pengembangan ini menggunakan model 4D menurut Thiagarajan (dalam Sutarti, Tatik, & Irawan, 2017). Tahapan pada model pengembangan ini adalah define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dengan penyajian produk hasil data uji coba sebagai berikut:

### **1. Tahap Pendefinisian (Define)**

Tahap pendefinisian dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

### **2. Tahap Perancangan (Design)**

Pada tahap perancangan, peneliti merancang video pembelajaran berbantuan aplikasi Kinemaster. Video pembelajaran dirancang dengan tampilan yang lebih menarik,

dan bervariasi dengan penggunaan fitur fitur yang disediakan aplikasi. Video pembelajaran yang dirancang diperlukan dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik dan juga untuk mempermudah dan mengoptimalkan peserta didik dalam menyerap materi yang diajarkan serta diharapkan dapat memicu keaktifan, respon, serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi ajar yang terdapat dalam video pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan mengacu pada KI, KD, dan indikator yang telah dirumuskan dalam RPP. Pada tahap perancangan peneliti juga menyiapkan materi, video, audio, dan gambar yang ditambahkan ke dalam video pembelajaran yang dibuat. Untuk membuat video pembelajaran berbasis digital ini digunakan Kinemaster.

### **3. Pengembangan (Development)**

Pada tahap pengembangan video

pembelajaran yang telah selesai dirancang kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media/grafik, setelah mendapatkan hasil validasi maka dilakukan revisi media dan dilanjutkan dengan validasi selanjutnya, ketika produk yang dibuat sudah valid maka dapat dilakukan uji coba produk pada kelas V Sekolah Dasar.

#### **4. Penerapan ( *Implementation* )**

Produk akhir yang telah divalidasi dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba di kelas V SDN 02 Nan Sabaris. Uji subjek penelitian sebanyak 19 orang peserta didik. Penggunaan video dalam proses pembelajaran ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 dan 27 Maret 2023 di SDN 02 Nan Sabaris. Pemberian angket dilakukan setelah proses pembelajaran. Sebelumnya peneliti menjelaskan kepada guru kelas V SDN 02 Nan Sabaris bahwa video pembelajaran yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran, dimana

tujuan dari implementasi ini adalah untuk melihat kepraktisan produk yang dibuat.

#### **A. Pembahasan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis kinemaster ini menggunakan model 4D dalam pengembangannya. Menurut Thiagarajan (dalam Sutarti, Tatik, & Irawan, 2017) model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: (a) tahap pendefinisian (*define*), (b) tahap perancangan (*design*), (c) tahap pengembangan (*develop*), dan (d) tahap penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi untuk tahap penyebaran tidak peneliti lakukan dikarenakan keterbatasan biaya, waktu, dan tenaga untuk menyebarkan ke sekolah lain. Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video yaitu melakukan analisis ujung depan yang bertujuan untuk menentukan masalah-masalah mendasar yang dihadapi oleh pendidik di dalam kelas. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara di SDN 09 Nan Sabaris dan SDN 02 Nan Sabaris.

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis kinemaster menggunakan aplikasi Kinemaster memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 09

Nan Sabaris dan SDN 02 Nan Sabaris. Dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis kinemaster dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, hal ini dikarenakan materi-materi yang dirangkum dalam media pembelajaran berbasis kinemaster dikutip dari berbagai sumber yang relevan dengan KD yang terdapat di dalam kurikulum yang dipakai saat ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis kinemaster juga dapat meningkatkan antusias dan semangat peserta didik dalam belajar karena selain tampilannya yang menarik serta penambahan video dalam bahan ajar modul memberikan pengalaman baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

## **E. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu :

1. Penelitian berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Kinemaster* Pada Kelas V Sekolah Dasar" Sudah dikembangkan menggunakan model 4D memperoleh hasil rata-rata dari tiga ahli dosen validasi 88,13% dengan kategori sangat valid dan video pembelajaran sudah layak digunakan di lapangan.
2. Penelitian berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Kinemaster* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar" berdasarkan uji coba yang dilaksanakan di SDN 09 Nan Sabaris berdasarkan angket respon guru memperoleh hasil 86,57% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya berdasarkan hasil angket respon peserta didik di SDN 02 Nan Sabaris memperoleh hasil 87,35 % dengan kategori sangat praktis dan video pembelajaran sudah layak digunakan di lapangan.

**Saran**

1. Bagi guru, agar dapat menggunakan video pembelajaran yang dirancang sendiri dengan bantuan aplikasi *Kinemaster* untuk membantu proses pembelajaran
2. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya video pembelajaran berbantuan aplikasi *Kinemaster* untuk kelas V SD dapat dijadikan acuan/referensi untuk mengembangkan sebuah media yang membuat proses pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk tingkatan kelas lainnya.
3. Bagi peneliti lain, video pembelajaran berbantuan aplikasi *Kinemaster* dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya untuk di uji keefektifannya dan dapat dikembangkan mencakup satu subtema.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.4 No 1. Diakses 22 29 Januari 2020.

Fajariyah, L.A. 2018. *Pembelajaran teks report dengan proyek "CERDIG" berbasis kinemaster*. Jurnal didaktikpendidikan dasar, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018, 182-192.

Haryati Sry. 2012. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal Research And Development (R&D) Vol. 37 No.1.

Wahidin, Unang dkk (2018). "*Media pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Islam*". Jurnal pendidikan Islam, Volume 07, Nomor 01, Halaman 47-66.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini dan Ngarti. 2020.  
 Pengembangan Video  
 Pembelajaran Untuk