

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

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**BUNGA FEBRIA MUKHTAR**

NIM: 18129054

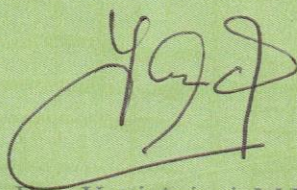
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

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

Nama : Bunga Febria Mukhtar  
NIM/BP : 18129054/2018  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui  
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 198803 2 001

Padang, Maret 2022

Disetujui oleh  
Pembimbing



Dr. Yeni Erita, M.Pd  
NIDN. 1013097201

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Berbasis *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar  
Nama : Bunga Febria Mukhtar  
NIM / BP : 18129054 / 2018  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Maret 2022

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	1. ....
2. Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	2. ....
3. Anggota	: Atri Walidi, M.Pd	3. ....



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bunga Febria Mukhtar

NIM/BP : 18129054 / 2018

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Video Berbasis *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 23 Februari 2022

Saya yang menyatakan,



Bunga Febria Mukhtar

NIM. 18129054

## ABSTRAK

**Bunga Febria Mukhtar. 2022. Pengembangan Media Video Berbasis *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran berbasis IT yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang cenderung digunakan guru adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan berupa gambar yang menjadi pajangan di ruang kelas. Sehingga, peserta didik kurang tertarik dan sulit mamahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbasis *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli media/grafik. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 23 orang peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 10 perempuan di kelas IVB SDN 23 Marapalam.

Hasil penelitian pengembangan media video yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 91,25% untuk materi, 86% untuk kebahasaan dan 87% 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 86%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan Media, *KineMaster*, Tematik Terpadu.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Video Berbasis *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar**”. Selanjutnya salawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Dr. Melva Zainil, S.T, M.Pd. selaku ketua UPP III Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang

telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

4. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zuardi, M.Si dan Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku tim dosen penguji 1 dan 2 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Atri Waldi, M.Pd., Bapak Dadi Satria, M.Pd, dan Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Nelfitra, S.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas IVB Ibu Yuljasmi, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 23 Marapalam yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Mukhtar dan Ibunda Yulimar, serta adik Farel Febrian Mukhtar yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan.
10. Rafi, Lisa, Yulia, Shalsa, Lidya, Jeje, Aulia, teman-teman seperjuangan seksi 18 BB 03, teman-teman PGSD angkatan 2018 serta senior dan adik-adik angkatan

2016-2020 yang telah mau direpotkan dan memberikan semangat serta bantuannya baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Seseorang yang telah memberi dorongan, semangat serta doa kepada peneliti disaat peneliti merasa lelah dan putus asa sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

12. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Maret 2022

Bunga Febria Mukhtar  
Nim.18129054



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Pengembangan .....	5
D. Spesifikasi Produk .....	6
E. Manfaat Pengembangan .....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan .....	7
G. Definisi Istilah .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
a. Pengertian Media .....	9
b. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
c. Manfaat Media Pembelajaran .....	10
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	12
2. Hakikat <i>KineMaster</i> .....	13
a. Pengertian <i>KineMaster</i> .....	13
b. Fitur Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	14
c. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>KineMaster</i> .....	14
d. Kelebihan <i>KineMaster</i> .....	23
3. Hakikat Tematik Terpadu .....	24
a. Pengertian Tematik Terpadu .....	24
b. Karakteristik Tematik Terpadu .....	25
c. Kelebihan Tematik .....	27
B. Penelitian Relevan .....	28
C. Kerangka Berpikir .....	31

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>33</b>
A. Model Pengembangan .....	33
B. Prosedur Pengembangan .....	34
1. Studi Pendahuluan .....	34
2. Pengembangan Model .....	34
3. Validasi Desain .....	37
a. Tahap Validitas Media .....	37
b. Tahap Praktikalitas Media .....	37
C. Uji Coba Produk .....	40
1. Subjek Uji Coba .....	40
2. Jenis Data .....	41
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	41
a. Instrumen Validasi Media .....	41
b. Instrumen Praktikalitas Media .....	46
4. Teknik Analisis Data .....	47
a. Teknik analisis validitas media .....	48
b. Teknik analisis praktikalitas media .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
A. Penyajian Data Uji coba .....	51
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan .....	51
a. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	51
b. <i>Design</i> (Perancangan) .....	57
c. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	73
d. Implementasi .....	73
e. Evaluasi .....	74
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba .....	74
a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran .....	74
b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran .....	76
B. Analisis Data .....	78
1. Analisi Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran .....	78
a. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Materi .....	78
b. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa .....	79
c. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli Media .....	80
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran .....	81
a. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Respon Guru) .....	81
b. Analisis Hasil Uji Praktikalitas (Peserta Didik) .....	82
C. Revisi Produk .....	83
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi .....	83
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa .....	84
3. Hasil Revisi Validasi Media .....	87
D. Pembahasan .....	89

	<b>Halaman</b>
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
A. Simpulan .....	92
B. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
<b>Bagan 2.1</b> Kerangka Berpikir Pengembangan Media Video Berbasis <i>KineMaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar .....	32
<b>Bagan 3.1</b> Skema Pengembangan Media Video Berbasis <i>KineMaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar.....	39

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Instrument ahli materi .....	42
Tabel 3.2 Instrument ahli kebahasaan .....	44
Tabel 3.3 Instrument ahli media/desain .....	44
Tabel 3.4 Angket respon peserta didik.....	46
Tabel 3.5 Angket respon guru .....	47
Tabel 3.6 Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran .....	48
Tabel 3.7 Kategori validitas pengembangan perangkat pembelajaran .....	49
Tabel 3.8 Skala penilaian angket peserta didik dan guru .....	50
Tabel 3.9 Kategori kepraktisan perangkat pembelajaran <i>KineMaster</i> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>		<b>Halaman</b>
Gambar 2.1	Tampilan download dan instal aplikasi <i>KineMaster</i> .....	15
Gambar 2.2	Tampilan awal aplikasi <i>KineMaster</i> .....	15
Gambar 2.3	Pilihan rasio video yang diinginkan.....	16
Gambar 2.4	Tampilan Layar Pengeditan .....	17
Gambar 2.5	Pengimputan media .....	17
Gambar 2.6	Pemangkas Media .....	18
Gambar 2.7	Pemberian Transisi.....	19
Gambar 2.8	Fitur lapisan Pada Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	19
Gambar 2.9	Penambahan Lapisan Berupa Media.....	20
Gambar 2.10	Penambahan Lapisan Berupa Hamparan .....	20
Gambar 2.11	Penambahan Lapisan Berupa Tulisan .....	21
Gambar 2.12	Pemberian Animasi Pada Lapisan.....	22
Gambar 2.13	Fitur Audio pada Aplikasi <i>KineMaster</i> .....	22
Gambar 2.14	Penyimpan Video .....	23
Gambar 4.1	Tampilan download dan instal aplikasi <i>KineMaster</i> .....	59
Gambar 4.2	Pilihan Rasio Video .....	59
Gambar 4.3	Tampilan Vidio dari Media Browser .....	60
Gambar 4.4	Tampilan Media Background Kelas .....	60
Gambar 4.5	Tampilan Menu Lapisan .....	61
Gambar 4.6	Tampilan Animasi Pada Menu Lapisan .....	61
Gambar 4.7	Tampilan Pemasukan Audio .....	62
Gambar 4.8	Tampilan Penyesuaian Timing Gerakan Animasi.....	62
Gambar 4.9	Tampilan Teks Pada Menu Lapisan .....	63
Gambar 4.10	Tampilan Animasi Masuk dan Keluar .....	63
Gambar 4.11	Tampilan Pemberian Efek Transisi.....	64
Gambar 4.12	Tampilan Save Video .....	64
Gambar 4.12	Tampilan Export dan Share Video .....	65
Gambar 4.13	Tampilan Salin Link Vidio Menggunakan Google Drive.....	65
Gambar 4.15	Tampilan Awal Video .....	66
Gambar 4.16	Pengenalan Judul Pembelajaran .....	66
Gambar 4.17	Tampilan Kompetensi Dasar .....	67
Gambar 4.18	Tampilan Indikator .....	67
Gambar 4.19	Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	67
Gambar 4.20	Tampilan Pertanyaan Cita-cita .....	68
Gambar 4.21	Pengamatan Gambar Kegiatan Penduduk .....	68
Gambar 4.22	Kesimpulan Hasil Pengamatan.....	68
Gambar 4.23	Materi Sumber Daya Alam .....	69
Gambar 4.24	Materi Karakteristik Lingkungan Pegunungan .....	69

## Halaman

Gambar 4.25	Materi Karakteristik Lingkungan Dataran Rendah .....	69
Gambar 4.26	Materi Karakteristik Lingkungan Pesisir .....	70
Gambar 4.27	Tanya Jawab Materi .....	70
Gambar 4.28	Gambar Hasil Sumber Daya Alam.....	70
Gambar 4.29	Tampilan Pengerjaan LKDK.....	71
Gambar 4.30	Puisi.....	71
Gambar 4.31	Tampilan Pengerjaan LKPD .....	71
Gambar 4.32	Materi Ciri-ciri Puisi .....	72
Gambar 4.33	Kesimpulan .....	72
Gambar 4.34	Penutup.....	72
Gambar 4.35	Penambahan Karakteristik Lingkungan Pegunungan .....	83
Gambar 4.36	Penambahan Karakteristik Lingkungan Daerah Dataran Rendah.....	84
Gambar 4.37	Penambahan Karakteristik Lingkungan Daerah Pantai.....	84
Gambar 4.38	Penulisan Huruf Kapital Sebelum Revisi.....	85
Gambar 4.39	Penulisan Huruf Kapital Sebelum Revisi.....	85
Gambar 4.40	Penulisan Huruf Kapital Sesudah Revisi .....	86
Gambar 4.41	Penulisan Huruf Kapital Sesudah Revisi .....	86
Gambar 4.42	Penulisan Tanda Baca Sebelum Revisi .....	87
Gambar 4.43	Penulisan Huruf Kapital Sesudah Revisi .....	87
Gambar 4.44	Tampilan Sebelum Revisi .....	88
Gambar 4.45	Tampilan Sebelum Revisi .....	88
Gambar 4.46	Tampilan Sesudah Revisi.....	89
Gambar 4.47	Tampilan Sesudah Revisi.....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>		<b>Halaman</b>
Lampiran 1	Lembar surat observasi .....	99
Lampiran 2	Surat Balasan Observasi .....	101
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian .....	103
Lampiran 4	Surat Balasan Izin Penelitian .....	104
Lampiran 5	Lembar Observasi .....	105
Lampiran 6	Pedoman wawancara guru .....	107
Lampiran 7	Bukti RPP Guru .....	109
Lampiran 8	Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas 4 SD Negeri 23 Marapalam dan 10 Lubuk Begalung .....	116
Lampiran 9	Rancangan pembelajaran media video berbasis <i>Kinemaster</i> .....	117
Lampiran 10	Kisi-kisi lembar validasi Pengembangan Media Video Berbasis <i>KineMaster</i> Pada Tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku pembelajaran 3 .....	124
Lampiran 11	Lembar validasi media pembelajaran (Ahli Materi) .....	125
Lampiran 12	Lembar validasi media pembelajaran (Ahli Kebahasaan) .....	135
Lampiran 13	Lembar validasi media pembelajaran (Desain Media) .....	141
Lampiran 14	Kisi-kisi angket praktikalitas peserta didik Pengembangan Media Video Berbasis <i>KineMaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar ...	151
Lampiran 15	Angket Praktikalitas Pengembangan Media Video Berbasis <i>KineMaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD .....	152
Lampiran 16	Kisi-kisi angket praktikalitas guru Media Video Berbasis <i>KineMaster</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD .....	156
Lampiran 17	Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>KineMaster</i> .....	157
Lampiran 18	Perhitungan Lembar Validitas .....	166
Lampiran 19	Perhitungan Lembar Praktikalitas .....	173
Lampiran 20	Hasil uji validitas angket respon Guru dan peserta didik...	177
Lampiran 21	Pemetaan Kompetensi Dasar .....	182
Lampiran 22	Rancangan Pelaksanaan pembelajaran .....	183
Lampiran 23	Foto Dokumentasi Penelitian .....	192



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran memiliki peran cukup penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik, Sudirman, dkk (dalam Nasaruddin, 2018). Hal senada diungkapkan Masniladevi, dkk (2017) menegaskan bahwa media juga pengantar pesan dari pengirim dan penerima yang merangsang pikiran peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan suatu faktor yang dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan. Tanpa media, komunikasi yang baik antara guru dengan siswa tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.

Media dalam kegiatan pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi (Sadiman dan Haryono, 2012). Sebab dengan adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, sehingga pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan (Hamimah, 2021).

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi 4.0 ini dapat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya - upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media dengan pemanfaatan teknologi dapat kita kaitkan dengan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum saat ini, yakni pembelajaran tematik terpadu (Maulita & Erita, 2021). Pembelajaran tematik terpadu dikenal dengan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berfikir kritis, inovatif, analisis dan pengetahuan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Oleh sebab itu, pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berfikir kritisnya.

Dalam menciptakan sebuah media, haruslah menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dimana anak usia sekolah dasar adalah masa bermain dan belajar (Alfin, 2014). Oleh sebab itu guru harus dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media atau alat bantu belajar yang bervariasi agar peserta didik dapat mengasah keterampilan yang dimilikinya yang membuat pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Putu & Dewi, 2020).

Ada beberapa macam media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran audio visual. Media audio visual merupakan media yang menampilkan pesan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus dalam satu kali putar yang dapat meningkatkan gairah semangat belajar siswa, selain itu media audio visual juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran (Harkoyo, 2009). Kelebihan media audio visual yaitu pesan yang disampaikan mudah dimengerti, dipahami, dan dipertahankan dalam ingatan sehingga akan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar (Rosyidah dan Winarni, 2016). Maka dari itu seorang guru harus memiliki pengetahuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* disingkat TPACK dalam menyiapkan media pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information omunication of Tecnology*) berbasis audio visual untuk menunjang aktivitas, kreatifitas dan mutu pada diri peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada hari kamis, 02 September 2021 di SD Negeri 23 Marapalam dan pada hari senin, 15 November 2021 di SD Negeri 10 Lubuk Begalung, penulis menemukan terdapat 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. Kedua 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. Hal tersebut membuat pembelajaran kurang menyenangkan, yang berdampak pada kurangnya perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan pembelajaran. Hal ini terjadi karena kurangnya sumber belajar dan media yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Memperkuat hasil pengamatan, peneliti melakukan wawancara dengan kedua wali kelas tersebut, ditemukan bahwa untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi wali kelas tersebut menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena guru tidak mendapatkan cukup waktu serta memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi untuk membuat media pembelajaran berbasis IT. Sehingga pembelajaran tidak bervariasi dan kurang menarik bagi peserta didik.

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. Salah satu *software* aplikasi yang 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). *KineMaster* memiliki keunggulan yang terletak pada fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi,

transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020).

Berdasarkan hal di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Video Berbasis *KineMaster* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini ialah :

1. Bagaimana validitas penggunaan aplikasi *KineMaster* untuk Media Pembelajaran tematik terpadu pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV SD?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan aplikasi *KineMaster* untuk Media Pembelajaran tematik terpadu pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV SD?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis :

1. Validitas penggunaan aplikasi *KineMaster* untuk Media pembelajaran tematik terpadu pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV SD
2. Praktikalitas penggunaan aplikasi *KineMaster* untuk Media pembelajaran tematik terpadu pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 kelas IV SD

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah :

1. Media pembelajaran yang memuat materi tematik terpadu sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), buku guru dan buku siswa yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.
2. Media pembelajaran berbasis *KineMaster* dilengkapi dengan gambar, video serta narasi penjelas yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara. Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, font tambahan, musik, dan tampilan yang sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan media ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai bahan motivasi untuk menghasilkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD.
2. Bagi guru, dapat memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran dan mengembangkan mutu dan kualitas peserta didik.
3. Bagi peserta didik, dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi untuk membuat inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis *KineMaster* dengan materi ataupun bidang lainnya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dapat menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu yang dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran sebagai hal yang menyenangkan oleh peserta didik pada zaman digital ini.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media video berbasis *KineMaster* ini adalah sebagai berikut:

- a. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang menunjang seperti komputer, laptop dan juga proyektor.
- b. Pembatasan penelitian pengembangan ini juga membatasi penelitian dalam skala kecil hanya pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar
- c. Uji coba produk pengembangan media video berbasis *KineMaster* yang peneliti lakukan dalam skala terbatas yaitu hanya pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IVB SDN 23 Marapalam tema 6 (Cita-citaku) subtema 1 (Aku dan Cita-citaku) pembelajaran 3.
- d. Produk pengembangan media video berbasis *KineMaster* untuk melihat kelayakan yang terbatas pada kevalidan dan kepraktisan produk, hal lain yang membatasi langkah penelitian ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan sarana prasarana.

## G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu :

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi sebagai alat interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. *KineMaster* adalah aplikasi pengeditan pada android yang mudah dan dilengkapi fitur menarik yang menghasilkan sebuah video.
3. Validitas adalah kesahihan dalam suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan memberikan media pembelajaran yang dibuat beserta lembar validasinya.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.