

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS III SD
NEGERI 36 KOTO PANJANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
VIRA AMELIA
NIM. 17129275

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS III SD
NEGERI 36 KOTO PANJANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
VIRA AMELIA
NIM. 17129275

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

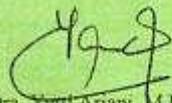
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS III SD NEGERI 36 KOTO PANJANG

Nama : Vira Amelia
NIM : 17129275
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

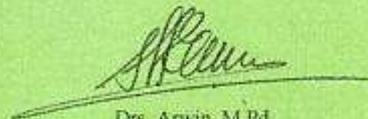
Padang, Juni 2021
Disetujui Oleh

Ketua Jurusan



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

Pembimbing



Drs. Arwin, M.Pd
NIP. 19620331 198703 1 001

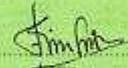
PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD
Negeri 36 Koto Panjang
Nama : Vira Amelia
NIM : 17129275
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Mei 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Arwin, M.Pd	
2. Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	
3. Anggota	: Dra. Hamimah, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vira Amelia
NIM/ BP : 17129275/ 2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 25 April 2021
Yang Menyatakan,



Vira Amelia
NIM. 17129275

ABSTRAK

Vira Amelia. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk lebih progresif, karenanya peserta didik dituntut menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajarnya. Media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan peyalurkan pesan sehingga tercipta pembelajaran yang diharapkan. Namun kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih konvensional, tidak bervariasi, dan pemanfaatan media digital masih sangat minim. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4-D. Tahap yang dilakukan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli, kemudian diuji cobakan ke kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang untuk mengetahui praktikalitasnya. Data untuk mengukur kelayakan media pembelajaran diperoleh dari angket validasi media pembelajaran. Data untuk mengukur praktikalitas diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan secara keseluruhan rata-rata kelayakan media pembelajaran yaitu 95%, dengan kelayakan materi 93,3%, kelayakan media 96,7%, dan kelayakan bahasa 95%, sehingga media pembelajaran diinterpretasikan sangat layak. Selain itu, hasil respon guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis yaitu 92,5% dan 95,25%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dinyatakan sangat layak dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kinemaster, Model 4D

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral, dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.”** ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak berikut:

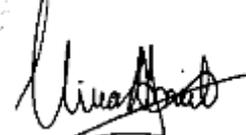
1. Ibu Dra Yetti Ariani, M.Pd dan Mai Sri Lena, S.Pd.,M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, Ph.D selaku koordinator UPP 1 UPP I Air Tawar yang telah memberikan izin terhadap peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyumbangkan segenap pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd, dan Ibu Dra. Hamimah, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.

5. Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd., Bapak Dr. Ta'ali, M., dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd., selaku validator yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan demi lebih layaknya media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
6. Bapak dan ibu staf pengajar pada Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
7. Ibu Nur Efi, S.Pd,SD dan Ibu Agustina Adis, S.Pd selaku kepala sekolah dan guru kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang yang sudah memberikan izin penelitian kepada peneliti.
8. Ayah dan Ibu tercinta (Bapak Syafril dan Ibu Eldawati, S.Pd) yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan tidak terhingga baik moril maupun materil.
9. Kepada kedua saudara peneliti (Haries Safitra, S.AP dan Elsafitri Duwanda,S.Pd) atas masukan dan dukungan yang diberikan.
10. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD seksi 17 AT 01 sebagai teman senasib dan seperjuangan.
11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu-persatu disini.

Kepada semua pihak di atas, peneliti do'akan kepada Allah SWT semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin. 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. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin ya Robbal, alamin.

Padang, 20 Mei 2021

Peneliti



Vira Amelia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Manfaat Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Defenisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Landasan Teori	14
1. Hakikat Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Fungsi Media Pembelajaran	15
c. Urgensi Media Pembelajaran	19
d. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran	21
e. Pemilihan Media Pembelajaran	22
2. Media Pembelajaran Audio Visual	23
a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual	23
b. Jenis Media Pembelajaran Audio Visual	24
c. Video Pembelajaran	24
d. Kelebihan Media Video Pembelajaran	25
3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	28
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	28
b. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu	29
c. Arti Penting Pembelajaran Tematik Terpadu	30
d. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	31
4. Hakikat Aplikasi Kinemaster.....	31
a. Pengertian Aplikasi Kinemaster	31

b. Fitur Aplikasi Kinemaster.....	32
c. Tahap Menggunakan Aplikasi Kinemaster.....	34
B. Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENGEMBANGAN	49
A. Model Pengembangan	49
B. Prosedur Pengembangan	51
C. Uji Coba Produk	56
1. Subjek Uji Coba	56
2. Jenis Data	56
3. Instrumen Pengumpulan Data	56
a. Instrumen Kelayakan	57
b. Instrumen Praktikalitas	58
4. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	64
A. Penyajian Data Uji Coba.....	64
1. Pendefinisian (<i>Define</i>)	64
2. Perancangan (<i>Design</i>)	69
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	70
B. Analisis Data.....	72
1. Analisis Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran	72
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	77
C. Revisi Produk	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	81
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	83
1. Saran Pemanfaatan	83
2. Saran Diseminasi	83
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	84
DAFTAR RUJUKAN	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.	Kategori Penilaian Skala Likert	60
Tabel 2.	Kategori Alternatif Jawaban Angket Validasi Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster	61
Tabel 3.	Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran	61
Tabel 4.	Kategori Alternatif Jawaban Penilaian Angket Respon Peserta Didik dan Guru	62
Tabel 5.	Kriteria Interpretasi Praktikalitas Media Pembelajaran	63
Tabel 6.	Indikator Pembelajaran	67
Tabel 7.	Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa	70
Tabel 8.	Komentar dan Saran Perbaikan Terhadap Media Pembelajaran	73
Tabel 9.	Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi	74
Tabel 10.	Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Media.....	75
Tabel 11.	Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Media.....	76
Tabel 12.	Analisis Hasil Kelayakan Media Pembelajaran	76
Tabel 13.	Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Berdasarkan Respon Guru	77
Tabel 14.	Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Berdasarkan Respon Peserta didik	78
Tabel 15.	Revisi Produk	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Proses Komunikasi yang Gagal	17
Gambar 2. Proses Komunikasi yang Berhasil	18
Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	27
Gambar 4. Tampilan <i>Download</i> dan <i>Install</i> Aplikasi Kinemaster	34
Gambar 5. Tampilan Awal Aplikasi Kinemaster	34
Gambar 6. Pilihan Rasio Video yang Diinginkan	35
Gambar 7. Tampilan Layar Pengeditan	36
Gambar 8. Pengimputan Media	36
Gambar 9. Pemangkasan Media	37
Gambar 10. Pemberian Transisi	38
Gambar 11. Fitur Lapisan pada Aplikasi Kinemaster	38
Gambar 12. Penambahan Lapisan Berupa Media	39
Gambar 13. Penambahan Lapisan Berupa Efek	39
Gambar 14. Penambahan Lapisan Berupa Hamparan	39
Gambar 15. Penambahan Lapisan Berupa Tulisan	40
Gambar 16. Penambahan Lapisan Berupa Gambar yang Dibuat Sendiri atau Tulisan Tangan	40
Gambar 17. Pemberian Animasi pada Lapisan	41
Gambar 18. Fitur Audio pada Aplikasi Kinemaster	41
Gambar 19. Pemilihan dan Penyesuaian Audio	42
Gambar 20. Perekam Suara	42
Gambar 21. Menambahkan Rekaman Suara	43
Gambar 22. Fitur Berbagi	43
Gambar 23. Pemilihan Resolusi dan Laju Bingkai Video	43
Gambar 24. Pengeksporan Video	44
Gambar 25. Kerangka Berpikir	48
Gambar 26. Tahap Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan .	49
Gambar 27. Skema Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Wawancara	91
Lampiran 2. Lembar Angket Observasi	95
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	97
Lampiran 4. Garis Besar Program Media	126
Lampiran 5. Naskah Audio Media Pembelajaran	129
Lampiran 6. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	136
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Media Pembelajaran	153
Lampiran 8. Angket dan Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	156
Lampiran 9. Angket dan Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Media	164
Lampiran 10. Angket dan Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa.....	172
Lampiran 11. Rata-Rata Hasil Kelayakan Media Pembelajaran.....	177
Lampiran 12. Angket dan Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Respon Guru	178
Lampiran 13. Angket dan Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Respon Peserta Didik	182
Lampiran 14. Foto Dokumentasi	189
Lampiran 15. Surat Penelitian.....	191
Lampiran 16. Surat Balasan Penelitian	192

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

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

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

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

Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan erat, yaitu; tujuan, materi, metode, media dan evaluasi (Susilana & Riyana, 2018). Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan. Menurut Jalinus dan Ambyar (2016: 4) media merupakan “segala sesuatu yang menyangkut *software* dan

hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif”.

Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2015) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio visual mengkombinasikan penggunaan indra penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Media audio visual dapat berupa film, televisi, dan video pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan mengurangi kesalahan penafsiran, mempersingkat waktu, dan memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik (Daryanto, 2016; Sadiman, dkk., 2014).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang Kota Padang pada tanggal 10 November 2020 peneliti memperoleh informasi sebagai berikut. (1) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi, yakni dengan menyampaikan secara lisan dan menginstruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema. (2) Bentuk media pembelajaran yang digunakan berbentuk gambar, yaitu gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, atau menggambar langsung di papan tulis. (3) Pemanfaatan media digital dalam belajar masih sangat kurang di kelas tersebut, sedangkan guru memiliki kemampuan untuk mengakses teknologi seperti internet (4) Selain itu ketersediaan media pembelajaran masih minim di kelas bahkan di sekolah tersebut.

Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 19 sampai 20 Januari 2021 di lokasi yang sama untuk mengamati berlangsungnya pembelajaran tatap muka. Peneliti menemui, (1) peserta didik cenderung pasif, kurang perhatian dan kurang termotivasi. Hal tersebut terlihat dari kurang tanggapnya peserta didik menjawab pertanyaan guru, memainkan alat tulis, dan kurang fokus saat guru menyampaikan pesan pembelajaran. (2) Penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik, yakni lebih banyak berbicara di depan kelas, mendikte buku sumber, dan kemudian peserta didik memperhatikan gambar pada buku tersebut. (3) Peserta didikpun menyatakan memiliki ketertarikan lebih terhadap media pembelajaran dalam bentuk video. Sementara potensi yang ada kurang dimanfaatkan dengan baik, guru memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi seperti laptop dan *smartphone* untuk mengetik, mengakses internet, memperoleh dan membagikan media pembelajaran. Dengan kemampuan tersebut dapat menjadi modal dasar agar guru dapat menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Sekolah juga memiliki potensi yang dapat memfasilitasi penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif seperti adanya *speaker*, proyektor, komputer guru, dan jaringan internet yang lancar.

Selain itu jika dibandingkan dengan sektor lain, sektor pendidikan dinyatakan masih rendah dalam menghadirkan inovasi melalui penelitian dan pengembangan. Hal ini didukung oleh pendapat Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2016: 298) “*unfortunately, R&D still plays a minor role education.*

Less than one percent of education expenditures are for this purpose. This probably one of the main reason why progress in education has lagged far behind progress in other field”. Padahal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan beragam sumber dan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran (Ilahi & Desyandri, 2020).

Sukma, Indrawati, dan Suriani (2020) menjelaskan karakteristik peserta didik kelas rendah yaitu memiliki rentang konsentrasi pendek sehingga membutuhkan dukungan agar tertarik terhadap apa yang dipelajari. Media yang menarik perhatian dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Sebagaimana menurut Ilahi dan Desyandri (2020) media dapat mendukung pembelajaran, memotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik. Media juga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

Media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan ketertarikan belajar (Pagarra & Idrus, 2018). Video pembelajaran dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar yakni auditori, visual, dan kinestetis, serta mengakomodasi ketiga domain pembelajaran (Rahmi, 2020). Atoel (dalam Purwono, dkk., 2014) menjelaskan media ini dapat menghalau keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera. Selain itu media ini juga dapat dimanfaatkan pada kondisi belajar jarak jauh. Hal tersebut karena penggunaan video dapat menjadi alternatif penyampaian bahan ajar yang cukup efektif karena bersifat terbuka dan berdaya jangkau luas (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2015).

Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, kekurangan yang kerap diasumsikan kepada media pembelajaran seperti video dapat diminimalisir. Seperti, mahal biaya pengambilan gambar dapat digantikan dengan adanya *footage* bahkan *sound efect* dapat diunduh secara gratis dan legal (Febaliza & Afdal, 2015). Mahalnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran, dapat dimimalisir dengan *smartphone* dan aplikasi yang tersebar di internet. Salah satunya adalah aplikasi Kinemaster.

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

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid dan praktis sehingga dapat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi media pembelajaran tersebut adalah:

1. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), kompetensi dasar (KD), buku guru dan buku siswa.
2. Digunakan untuk pembelajaran tematik, pada kelas III tema 7 Perkembangan Teknologi, subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi, pembelajaran ke 3 termuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.
3. Media pembelajaran memuat aspek sikap yakni ajakan rasa syukur dan bijaksana dalam menggunakan teknologi komunikasi, dan aspek pengetahuan melalui penjabaran materi yang diberikan.
4. Media ini menampilkan tokoh yang penting dalam sejarah perkembangan telepon dengan cara yang lebih menarik.
5. Terdapat video tutorial yang menjelaskan langkah-langkah membuat telepon kaleng.
6. Terdapat animasi yang peneliti rancang dengan fitur animasi pada aplikasi Kinemaster.
7. Wujud produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berjenis audio visual dalam bentuk video pembelajaran.

8. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk digital, format mp4 sehingga dapat di simpan dalam bentuk digital seperti komputer, *tablet*, *handphone*, Google Drive, dan *streaming* YouTube.
9. Durasi media pembelajaran memperhatikan durasi video pembelajaran yang efektif dari berbagai pendapat ahli, yakni menurut Brame (2016:4) “*Making videos longer than 6–9 minutes is therefore likely to be wasted effort*”. Membuat video pembelajaran yang lebih dari 6-9 menit hanya akan sia-sia. Hal tersebut dikarenakan keterlibatan perhatian peserta didik akan menurun pada menit yang lebih. Pendapat tersebut didukung oleh Gaur dan Bohra (2019) yang menyatakan durasi video yang kurang dari 15 menit lebih disukai peserta didik.
10. Warna yang ditonjolkan adalah warna biru agar sesuai dengan topik pembahasan, dan memberikan kesan teknologi (Visme, 2019).
11. Audio berasal dari rekaman suara peneliti, musik latar belakang, dan dilengkapi dengan *sound effect* untuk mempertajam suasana.
12. Media pembelajaran merupakan pengembangan dari rekaman video, gambar, animasi suara peneliti sendiri, yang dipadu-padankan dengan berbagai *footage* yang legal, kemudian diolah menggunakan aplikasi Kinemaster sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Peneliti

Adapun manfaat dari pengembangan ini bagi peneliti sebagai berikut:

- a. Sebagai motivasi untuk menghasilkan ide-ide inovatif dan menarik terutama dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.
- b. Menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Srata 1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- c. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan peneliti.
- d. Hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan rujukan untuk mengadakan penelitian lanjutan terhadap beberapa masalah yang belum diteliti dalam penelitian ini.

2. Bagi Guru

Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, pengembangan ini dapat memberikan manfaat yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran.
- b. Produk yang dihasilkan dapat mempermudah penyampain pesan pembelajaran
- c. Produk yang dihasilkan dapat memberikan variasi pada pembelajaran

- d. Sebagai masukan dan menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini bagi peserta didik, yaitu:

- a. Memberikan kemudahan dalam mempelajari materi pembelajaran
- b. Menjadi alternatif dalam mempelajari materi di pembelajaran tema 7 subtema 3 pembelajaran ke 3
- c. Menambah pemahaman peserta didik dalam belajar, terutama pada tema 7 subtema 3 pembelajaran ke 3
- d. Memberikan variasi dalam pembelajaran
- e. Meningkatkan motivasi belajar
- f. Memberikan pengalaman yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini bagi sekolah, yaitu:

- a. Diharapkan penelitian ini dapat memberi sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan yang baik berupa media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- c. Memberikan dorongan untuk memaksimalkan pengaduan dan penggunaan fasilitas sekolah untuk menukung proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Kinemaster merupakan media yang layak dan praktis. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya mengetahui kepraktisan serta mudah tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan.

Media pembelajaran ini menyalurkan materi pembelajaran tematik pada kelas III tema 7 Perkembangan Teknologi subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi pembelajaran ke 3. Materi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran, memberikan variasi dan menarik bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan ini dapat dibatasi pada aspek berikut:

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu pada kelas III SD pada tema 7 subtema 3 pembelajaran ke 3.
- b. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Kinemaster.
- c. Penelitian dilakukan dalam skala kecil yaitu kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang.

G. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, ada beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan tersebut, yaitu:

1. Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan sebuah produk yang kemudian diuji kelayakannya, produk dalam hal ini berupa media pembelajaran.
2. Validitas adalah tingkat kelayakan atau kesahihan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran.
3. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan atau kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Video pembelajaran adalah media pembelajaran audio visual yang disertai unsur gerak dapat juga berupa animasi sehingga membentuk suatu kesatuan dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Kinemaster adalah aplikasi pengeditan pada telepon pintar yang mudah digunakan dan memuat berbagai fitur canggih dan menghasilkan produk akhir berupa video.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin “*Medium*” yang secara harfiah bermakna pengantar atau perantara. Hal ini mengarah pada apa yang menjadi perantara dari sumber pesan ke penerima pesan (Susilana & Riyana, 2018). Pembelajaran erat hubungannya dengan interaksi dan penyaluran pesan. Menurut Jalinus dan Ambyar (2016: 4) media merupakan “Segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif”

Gagne (dalam Sanjaya, 2012) menjelaskan media merupakan bagian di lingkungan peserta didik yang digunakan untuk memancing hasil belajar. Kustandi dan Sutjipto (2013) berpendapat media pembelajaran merupakan alat untuk memudahkan menyampaikan tujuan pelajaran, dimana alat ini berfungsi memperjelas hal yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Sama halnya menurut Sumantri (2016) yakni, media merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, seperti gambar, buku, dll yang dapat menyampaikan isi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran merupakan segala yang digunakan untuk mempermudah dan mengefektifkan penyampaian pesan pembelajaran agar dapat memancing pikiran, perasaan, minat dan perhatian agar tercapai tujuan yang diharapkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

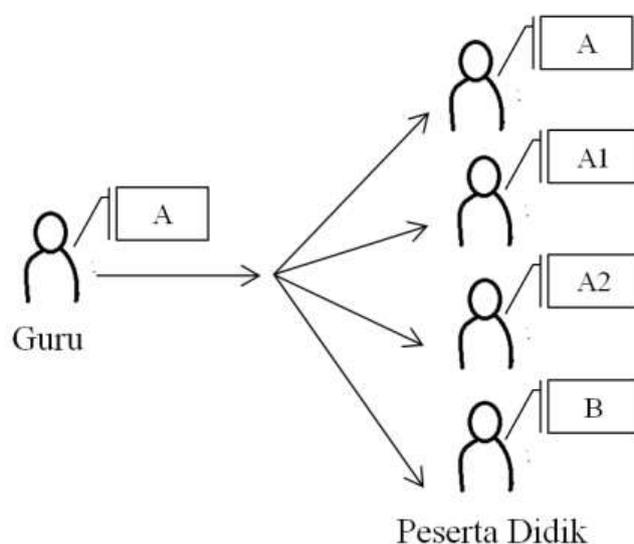
Media sebagai salah satu komponen pembelajaran memiliki fungsi utama agar penyampaian pesan pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan. Sebagaimana Febliza dan Afdal (2015) berpendapat, jika peserta didik tertarik dengan apa yang mereka kerjakan maka mereka akan menikmati proses pembelajaran dan memahami materi yang diberikan. Hal ini didukung oleh pendapat Deporter dan Hernacki menyatakan media dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal, baik secara fisik maupun mental.

Menurut Sadiman, dkk. (2014) memaparkan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis. Verbalisme dapat terjadi karena penyampaian pesan pembelajaran hanya terjadi dalam bentuk lisan ataupun tulisan, sehingga peserta didik dapat menyebutkan suatu istilah yang dipelajarinya, tetapi tidak mengetahui makna dari istilah tersebut.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya:

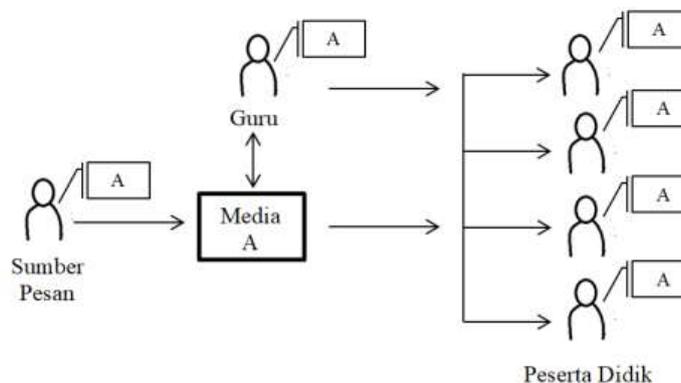
- a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar, film, ataupun video. Misalnya ketika peserta didik mempelajari materi terkait struktur bumi ataupun satelit, dapat dibantu dengan alat peraga, gambar, dan sebagainya.
 - b) Objek yang terlalu kecil, misalnya struktur biji tanaman dapat dibantu dengan proyektor mikro, gambar, atau video.
 - c) Gerakan yang terlalu lambat dan cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
 - d) Kejadian dan peristiwa yang terjadi di masa lampau bisa digantikan dengan film, video, foto, dan sebagainya.
 - e) Objek yang terlalu kompleks dapat dibantu dengan model, diagram, dan sebagainya.
 - f) Konsep yang terlalu luas, seperti perubahan iklim, gempa bumi dapat divisualkan dengan bentuk gambar, ataupun video
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal tersebut media dapat menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai kemampuan dan ketertarikannya.
- 4) Dengan karakter dan pengalaman peserta didik yang berbeda, media akan memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama agar komunikasi tidak gagal. Media sebagai alat

komunikasi akan meminimalisir hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran. Seperti digambarkan pada gambar 1. menunjukkan adanya gangguan dan hambatan (*noise and barrier*) dalam penyampaian pesan. Guru menyampaikan pesan A kepada peserta didik, tetapi peserta didik kurang tepat dalam menangkap pesan tersebut.



Gambar 1. Proses Komunikasi yang Gagal

Hal tersebut bisa terjadi karena guru menjelaskan secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran (Daryanto, 2016). Selain itu perbedaan karakter seperti; gaya belajar, minat, intelegensi, dan daya indra, serta pengalaman peserta didik dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran akan menghadirkan area pengalaman (*area of experience*) yang sama ke penerima pesan (Susilana & Riyana, 2018).



Gambar 2. Proses Komunikasi yang Berhasil

Gambar 2. memperlihatkan komunikasi dalam hal ini pesan pembelajaran yang berhasil setelah dibantu media pembelajaran. Sumber pesan bisa saja seorang ahli, petugas kesehatan, ataupun guru itu sendiri. Media yang digunakan dapat berupa, poster, foto, audio, ataupun video. Guru, sumber pesan dan media pembelajaran bahu membahu dalam mengampaikan pesan pembelajaran, sehingga pesan pembelajaran ditafsirkan dengan sesuai oleh peserta didik.

Susilana dan Riyana (2018) menguraikan fungsi media pembelajaran dapat membuat konsep abstrak menjadi kongkrit. Konsep-konsep yang dirasa abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikongkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya saat pembelajaran terkait perkembangan teknologi komunikasi dapat dibantu dengan memanfaatkan media visual seperti gambar ataupun audio visual seperti video, film, dan sebagainya.

Media pembelajaran juga dijadikan agar pembelajaran lebih menarik karena dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas materi pembelajaran, membuat metode pembelajaran lebih bervariasi karena tidak semata-mata komunikasi verbal sehingga peserta didik tidak bosan, dan mempercepat proses pembelajaran (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2015).

Maka dalam mengadakan media pembelajaran, guru harus menentukan fungsi digunakannya media tersebut. Karena media pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru. Media pembelajaran menjadi bagian yang penting demi efektifnya penyampaian pesan pembelajaran.

c. Urgensi Media Pembelajaran

Yaumi (2018) memparkan media pembelajaran mempengaruhi kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Secara rasional Yaumi menjelaskan urgensi media pembelajaran sebagai berikut:

1) Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Sebagai pendidik, guru dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mendesain, mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian dan motivasi belajar peserta didik demi meningkatkan mutu pembelajaran.

2) Tuntutan Paradigma Baru

Berdasarkan paradigma baru pendidikan, guru bukan hanya berperan memindahkan pengetahuan kepada peserta didik atau sekedar memberikan hafalan. Guru berperan sebagai fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, bahkan sebagai manajer di kelas. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tugas sehingga mudah dilaksanakan dan diintegrasikan dalam pembelajaran.

3) Kebutuhan Pasar

Media pembelajaran harus sesuai tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Selain itu perancangan media pembelajaran harus mengkaji dan memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Sering kalanya pendidik sangat kalah jauh tertinggal dalam menggunakan teknologi, akibatnya lulusan yang dihasilkan tidak mampu berkompetisi dengan pasar. Disinilah pentingnya pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga dan media pembelajaran yang mutakhir.

4) Visi Pendidikan Global

Sebagai bagian dari peradaban yang hidup ditengah eksistensi teknologi, pendidikan juga harus relevan pada perkembangan zaman. Tidak heran pendidikan yang berbasis teknologi yang menjadi kebanggaan sendiri dan dipandang sebagai model

pendidikan boleh dikatakan bergengsi saat ini. Namun, seperti kata seorang konsultan dan pengembang pendidikan inovatif George Couros “teknologi tidak dapat menggantikan guru hebat, tetapi teknologi ditangan guru yang hebat akan menjadi transformasional”. Maka dari itu teknologi yang harus dirancang dengan praktis, sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran.

Mengingat tujuan, materi, dan kebutuhan pembelajaran yang beranekaragam, maka sebelum memilih media pembelajaran seorang pendidik harus mengetahui jenis beserta karakteristik media pembelajaran.

d. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2015) mengategorikan media pembelajaran menjadi:

- 1) Media audio, merupakan media dapat diakses melalui indra pendegaran baik langsung ataupun rekaman. Contohnya *voice note*, radio, alat musik, dan dsb.
- 2) Media visual, merupakan media yang dapat diakses secara visual melalui indra penglihatan. Contohnya gambar, foto, dsb.
- 3) Media audio visual merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual. Media audio visual dapat diakses dengan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, contohnya televisi, film, dan video pembelajaran.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan, karena pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Sebagaimana yang ditegaskan oleh MC Connel (dalam Febliza dan Afdal, 2015: 6) “*if the medium fits, use it!*”. Kalimat tersebut bermakna bila media itu sesuai, maka pergunakanlah. Dick dan Carey (dalam Febliza & Afdal, 2015) memaparkan ada empat faktor dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

- a) Ketersediaan sumber setempat, artinya ada atau tidaknya media yang diperlukan. Jika media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka dapat dibeli atau dikembangkan sendiri.
- b) Ketersediaan dana, dan waktu dalam menghasilkan media atau fasilitasnya.
- c) Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- d) Efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Media yang akan dipilih sebaiknya memiliki ketahanan dalam waktu yang panjang sehingga dapat memangkas penggunaan biaya.

Dengan mempertimbangkan hal dapat mengurangi kesalahan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, karena ketepatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual

Dalam pembelajaran banyak media yang dapat dimanfaatkan untuk, salah satunya media pembelajaran audio visual. Media audio visual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat (Sanjaya, 2015). Pendapat selanjutnya mengartikan media audio visual sebagai perantara untuk menyampaikan materi melalui pandangan dan pendengaraan, sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. (Aliyyah & Malia, 2016).

Media audio visual kerap kali digolongkan multimedia karena penggunaannya memanfaatkan lebih dari satu indra. Hal ini didukung oleh pendapat Mayer (2009: 10) "*multimedia learning involves learning from auditory and visual material*". Patmawati, Rustono, dan Halimah (2018) juga berpendapat media audio visual ialah media instruksioal yang sesuai dengan kemajuan ilmu dan teknologi, media tersebut dapat dilihat, didengar dan dapat dilihat dan didengar.

Melihat perincian pengertian tersebut maka disimpulkan media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan unsur pendengaran dan penglihatan dalam menyampaikan pesan pembelajaran dan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap agar tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran Audio Visual

Perkembangan teknologi dapat mendukung proses pembelajaran, salah satunya media audio visual. Febliza dan Afdal (2015) membagi jenis media pembelajaran audio visual, yaitu: (1) media audio visual murni, yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber, seperti video, film bersuara, dan televisi, (2) media audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambar berasal dari sumber yang berbeda, seperti slide, film bingkai suara dimana unsur visual berasal dari OHP dan audio dari *tape recorder*.

Selain itu Djamarah dan Zain (dalam Hayati, Ahmad, & Hariyanto, 2017) membagi jenis media ini menjadi dua, yaitu: (1) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), (2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film, film dokumenter televisi dan video.

c. Video Pembelajaran

Salah satu bentuk dari media pembelajaran audio visual adalah video pembelajaran. Sebagaimana pendapat Susilana dan Riyana (2018) media video merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual. Pendapat serupa juga dipaparkan Lukman, Hayati, dan Hakim (2019) video termasuk salah satu media pembelajaran audio visual, yang tidak hanya menyajikan gambar, namun juga suara secara bersamaan dan berada dalam satu unit.

Sedangkan Daryanto (2016) mendefinisikan video pembelajaran merupakan merupakan gambar yang bergerak yang kebanyakan merupakan tangkapan hasil kamera serta juga dapat menggunakan animasi yang digabungkan mengikuti narasi dan *storyboard*. Senada dengan pendapat di atas Arsyad (dalam Rusman, dkk., 2015) mengemukakan defenisi video pembelajaran sebagai serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berangkat dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media video pembelajaran merupakan media pembelajaran audio visual yang disertai unsur gerak dapat juga berupa animasi sehingga membentuk suatu kesatuan dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

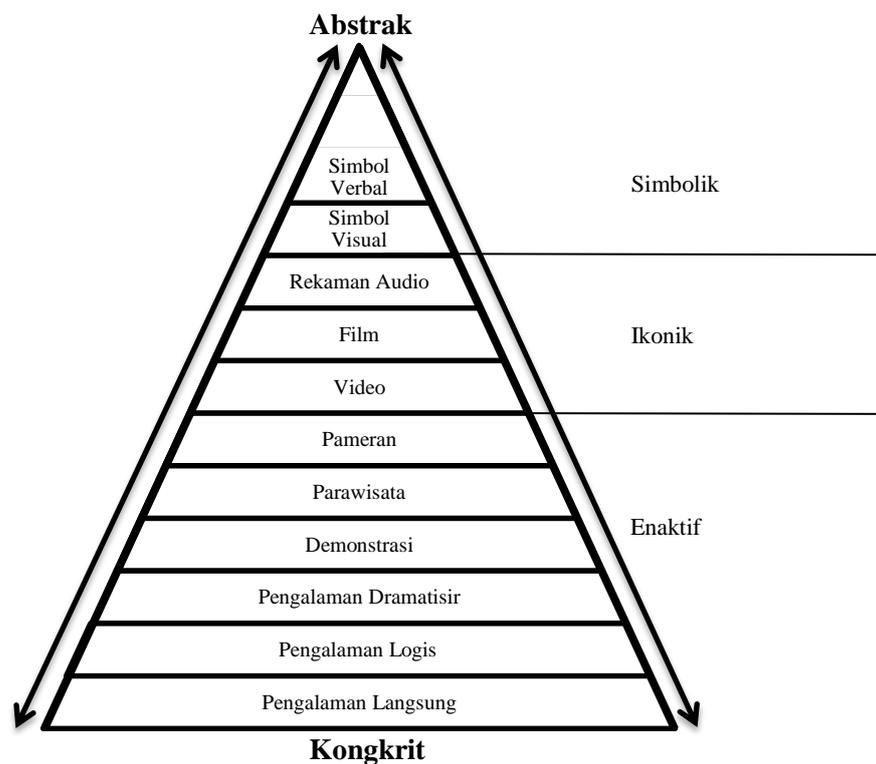
d. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Darmawan (2018) mejabarkan kelebihan dari media video pembelajaran yaitu (1) menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan, (2) mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar, terlalu kecil, terlalu abstrak, terlalu rumit, terlalu jauh dan lain sebagainya, (3) mampu mempersingkat proses, misalnya perkembangan teknologi komunikasi dan pembuatan biogas, (4) memungkinkan adanya rekayasa, misalnya melalui animasi.

Atoel (dalam Purwono, dkk., 2014) menjelaskan kelebihan media ini yaitu: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar ataupun perkembangan yang memerlukan waktu telah berlalu digantikan dengan film atau video, (3) dapat berperan dalam pembelajaran tutorial.

Adapun kelebihan dari video pembelajaran menurut Sadiman, dkk. (2014) yaitu: (1) dapat digunakan untuk klasikal atau individual, (2) dapat digunakan seketika, (3) digunakan secara berulang, (4) dapat menyajikan materi secara fisik jika tidak dapat bicara ke dalam kelas, (5) dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya, (6) dapat menyajikan objek secara detail, (7) tidak memerlukan ruang gelap, (8) dapat di perlambat dan di percepat, dan (9) menyajikan gambar dan suara.

Selanjutnya menurut Jerome Brunner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, penalaman gambar, dan pengalaman abstrak. Tingkatan tersebut digambarkan Edgar Dale menjadi kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut tersebut menggambarkan bagaimana hirarki pengalaman belajar dari yang paling konkrit hingga paling abstrak (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2015).



Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Adakalanya pembelajaran tidak dalam kondisi memungkinkan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, maka peserta didik dapat diberikan pengalaman dengan mempelajari konsep yang telah dimanipulasi dalam bentuk media pembelajaran. Gambar 3. dapat diketahui pengalaman yang diperoleh saat menggunakan media video lebih kongkrit dari pada disampaikan secara verbal dan tulisan.

Selanjutnya Verhom A Magnesen (dalam Febliza & Afdal, 2015) menjelaskan penerimaan ilmu pengetahuan dari apa yang dilihat dan didengar (video pembelajaran) memperoleh presentase sebesar 50%. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video sangat menguntungkan, terutama pada pembelajaran yang tidak memungkinkan untuk memberi pengalaman langsung.

3. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Saat ini, pembelajaran di SD mengacu kepada Kurikulum 2013 dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Ananda dan Abdillah (2018) pembelajaran tematik terpadu adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Sementara Faisal dan Lova (2018) mendefenisikan pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama dimana pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik secara utuh.

Selanjutnya Juanda (2019) mengartikan pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema yang spesifik untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran kedalam suatu tema sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

b. Landasan Pembelajaran Tematik Terpadu

Landasan pembelajaran tematik terpadu menurut Juanda (2019) mencakup hal berikut:

1) Landasan Yuridis

Penerapan pembelajaran tematik terpadu tentunya diperlukan payung hukum sebagai landasan yuridisnya. Sebagaimana tertuang dalam Pasal 31 dan 32 UUD 1945, yang menjelaskan tentang pendidikan dan kebudayaan. UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

2) Landasan Psikologis

Secara teoritik dan praktik pembelajaran tematik terpadu berlandaskan pada psikologi perkembangan dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan menuntun agar pembelajaran tematik terpadu sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar dimaknai agar isi pembelajaran tematik dapat disesuaikan dengan bagaimana peserta didik belajar.

3) Landasan Filosofis

Pembelajaran tematik terpadu berlandaskan pada aliran filsafat progresivisme, konstruktivisme dan humanisme. Aliran progresivisme memaparkan seorang anak memiliki kemampuan melakukan sebuah perubahan secara signifikan dalam kehidupannya, walaupun bersifat evolusionis. Karena lingkungan

hidup merupakan suatu dunia yang terus maju, maka perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian beberapa kegiatan, suasana yang natural, dan memperhatikan pengalaman.

Aliran konstruktivisme menjelaskan pengetahuan merupakan hasil konstruksi atau pembentukan manusia yang hadir karena proses terus menerus. Aliran humanisme memandang peserta didik berdasarkan keunikan, potensi, dan motivasinya (Sumantri, 2016).

c. Arti Penting Pembelajaran Tematik Terpadu

Ananda, dan Abdillah (2018) menjelaskan pembelajaran tematik terpadu diprogramkan untuk melibatkan peserta didik secara langsung pada konsep dan prinsip yang dipelajari dan memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan secara langsung. Selain itu, tahap perkembangan anak pada tingkat sekolah dasar masih melihat segala sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, maka pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar akan sangat membantu peserta didik.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget, pembelajaran harus bermakna dan berpusat pada kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Dalam pembelajaran tematik terpadu konsep *learning by doing* lebih ditekankan. Oleh sebab itu demi terciptanya pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik, guru harus mampu mengemas pembelajaran beserta mengelola informasi dan lingkungan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Ibrahim dalam Daryanto, 2016).

d. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Setiap proses pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, pembelajaran tematik terpadu mempunyai beberapa karakteristik, yaitu: (1) berpusat pada peserta didik, (2) memberikan pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain, (3) pemisahan mata pelajaran tidak terlihat, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga bermakna, (5) hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik, (6) fleksibel, dan (7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (Juanda, 2019; Sumantri, 2016).

4. Hakikat Aplikasi Kinemaster

a. Pengertian Aplikasi Kinemaster

Kinemaster merupakan aplikasi pengeditan video pada *smartphone* yang dikembangkan oleh Nex Streaming. Kinemaster ini diluncurkan untuk sistem operasi *android* dan *IOS*. Play store (2020) mendefinisikan Kinemaster sebagai editor video berfitur lengkap yang mudah digunakan dan dimuat dengan alat-alat (fitur) canggih. Adnyana, Citrawathi, dan Dewi (2020) menjelaskan Kinemaster merupakan salah satu aplikasi editor video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. Kinemaster adalah aplikasi untuk mengedit video dengan tampilan ponsel (Indriani & Pangaribuan, 2020). Sedangkan menurut Darmawan (2018) mendefinisikan Kinemaster sebagai aplikasi pengeditan video yang diinstal di telepon pintar.

Dari pedapat di atas dapat disimpulkan Kinemaster merupakan aplikasi pengeditan pada telepon pintar yang mudah digunakan dan memuat berbagai fitur canggih dengan produk akhir berupa video.

b. Fitur Aplikasi Kinemaster

Berdasarkan rilis tanggal 11 Desember oleh Google Play (2020) aplikasi ini telah diinstal lebih dari 100.000.000 kali. Adapun fitur utama yang disajikan pada aplikasi ini yaitu: (1) penambahan dan penggabungan baik itu video, gambar, stiker, efek, teks, dan tulisan, (2) penyesuaian alat penyesuaian warna untuk memperbaiki dan meningkatkan video dan gambar, (3) hasil yang bisa dibagikan ke berbagai media sosial, (4) membalikkan video, (5) memadukan mode untuk menciptakan efek yang estetika, (6) tambahan sulih suara, musik latar, pengubah suara, dan efek suara, (7) alat pengeditan untuk memotong, memisahkan, dan memotong video, (8) toko aset menyediakan banyak fitur tambahan, (9) kontrol kecepatan, (10) *preset EQ, ducking*, dan amplop volume otomatis untuk audio yang berkualitas, (11) alat animasi *keyframe* untuk menambahkan gerakan ke lapisan-lapisan video, (12) ekspor video 4K 2160p pada 30FPS .

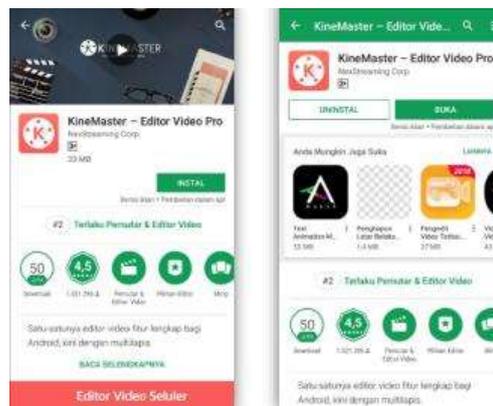
Selain itu menurut Dailytech dan Maaruf (dalam Adnyana, Citrawathi, & Dewi, 2020) kinemater memiliki banyak fitur-fitur yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran berupa video, seperti:

- 1) *Precision editing* dengan fitur ini pengguna bisa melakukan pemotongan bingkai demi bingkai serta dapat mengatur waktu klip audio.
- 2) *Instant preview*, dengan fitur ini pengguna dimudahkan dalam melihat video yang sedang diedit tanpa harus menunggu *import* terlebih dahulu.
- 3) *Multitrack audio* (perambanan audio), fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan audio.
- 4) *Multiple layer* (lapisan), fitur ini memudahkan pengguna dalam menambahkan teks, foto, tulisan tangan dan hamparan.
- 5) *Color adjustment* (penyesuaian warna), fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambah filter warna pada video, saturasi video, mengatur cahaya video, kontras video dan sebagainya.
- 6) *Speed control* (kontrol kecepatan), fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengubah kecepatan video sesuai dengan yang diinginkan.
- 7) *Voice recording* (perekaman suara), dengan fitur ini pengguna dapat melakukan perekaman suara saat melakukan preview video.
- 8) *Pro audio features*, fitur ini mendukung berbagai format audio, dan pengguna dapat mengatur volume audio sesuai yang diinginkan.
- 9) *Chroma key* (kunci kroma) yaitu fitur penggabungan foto dan video dengan menggunakan *green screen*, sehingga akan menghasilkan latar belakang yang menarik.

c. Tahap Menggunakan Aplikasi Kinemaster

Berikut tahap perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster.

- 1) Unduh dan instal aplikasi Kinemaster di Playstore, Appstore, ataupun situs internet lainnya.



Gambar 4. Tampilan *Download* dan *Install* Aplikasi Kinemaster

- 2) Buka aplikasi yang telah diinstal



Gambar 5. Tampilan Awal Aplikasi Kinemaster

Terdapat 3 buah tombol bundar berwarna merah, yang ditengah dan berukuran paling besar merupakan pintu masuk utama untuk menemukan fungsi utama Kinemaster. Tombol ini akan menghantarkan ke pembuatan proyek baru yang nantinya akan menampilkan seluruh alat editing video yang dibutuhkan.

Sementara yang paling kiri adalah toko aset, dimana kita bisa mengunduh berbagai hal yang dapat menunjang video yang dihasilkan. Tombol yang paling kanan memberikan berbagai tutorial yang terhubung langsung ke *platform* Youtube. Empat tombol di bawahnya ditujukan sebagai tombol pengaturan, bantuan, pengeditan otomatis, dan pemberitahuan.

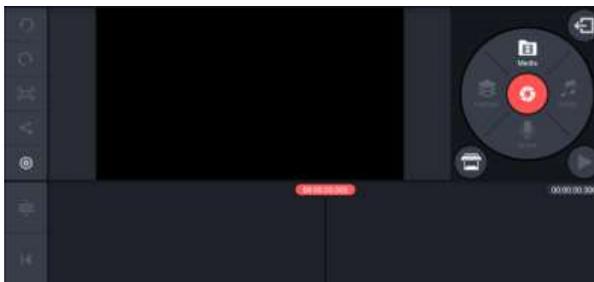
- 3) Pilih aspek rasio yang diinginkan sesuai dengan tujuan membuat video.



Gambar 6. Pilihan Rasio Video yang Diinginkan

Untuk kebutuhan media pembelajaran rasio yang sesuai adalah 16 : 9 atau melebar ke samping, karena sesuai dengan ukuran monitor LCD dan ukuranya sesuai jika proyeksikan dengan *infocus*. Sedangkan untuk tujuan aplikasi status Whatapp dan Facebook bisa menggunakan rasio perbandingan 9:16. Sedangkan untuk rasio 1:1 biasanya digunakan untuk postingan *feed* Instagram.

4) Tampilan layar pengeditan untuk memulai pengeditan

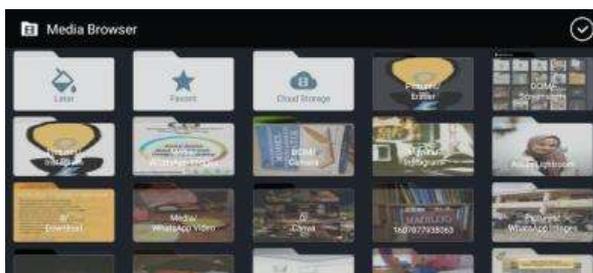


Gambar 7. Tampilan Layar Pengeditan

Pada tahap ini kita diarahkan untuk memilih media (*media browser*) baik itu berupa gambar, video, atau diunduh dari toko aset. Selain itu tombol pengaturan proyek digunakan untuk menentukan durasi lapisan, penguatan, dan volume.

5) Pilih dan masukan media yang akan diedit.

Memasukan atau menginput media atau juga dapat dilakukan dengan menekan tombol *media browser*. Dengan fitur ini pengguna bisa memasukan *background* yang telah tersedia, video, bahkan gambar yang telah tersimpan di telepon pengguna.



Gambar 8. Pengimputan Media

Setelah semua media yang akan edit dimasukan kita dapat melakukan dua kegiatan, yaitu:

a) Memangkas durasi media

Pengguna dapat menyesuaikan durasi dan momen apa yang akan dimasukan ke dalam video. Caranya tentukan durasi yang akan dimasukan melalui garis vertikal putus-putus seperti di gambar – tekan tombol gunting – pilih bagian mana yang akan dipangkas.



Gambar 9. Pemangkasan Media

b) Memberikan transisi

Antar media yang dimasukan bisa diberikan efek transisi untuk memperindah atau mempercantik video. Letak ikon transisi video ada di antara pergantian dari satu klip atau *scene* ke klip selanjutnya. Cara pemberian transisi yaitu pilih ikon transisi – pilih transisi yang akan ditambahkan – ataur kecepatan transisi. Untuk lebih mudah memahami, coba perhatikan letak transisi yang ada di bawah ini.



Gambar 10. Pemberian Transisi

6) Menambahkan lapisan



Gambar 11. Fitur Lapisan pada Aplikasi Kinemaster

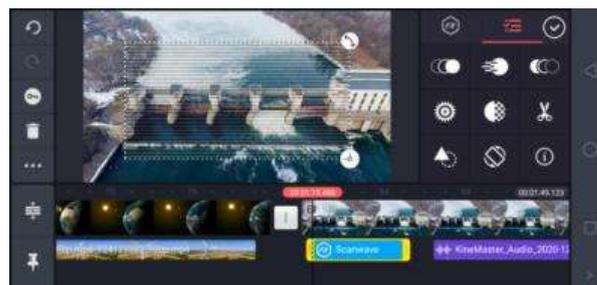
Lapisan atau biasa disebut dengan *layer* akan sangat menunjang video yang dihasilkan, pada fitur ini ada lima tombol yang bisa digunakan untuk mendukung tampilan video yang dihasilkan, yakni:

- a) Media, bisa digunakan untuk menambahkan foto atau gambar sebagai logo, *watermark*, dan sebagainya. Caranya yaitu tekan tombol media pada fitur lapisan – pilih media – atur posisi dan durasi media. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 12. Penambahan Lapisan Berupa Media

- b) Efek, penambahan efek akan jika sesuai dengan design produk sehingga membuat tampilan video lebih indah. Caranya yaitu tekan tombol efek - pilih efek yang sesuai – posisikan tempat dan durasi yang diinginkan, seperti gambar berikut.



Gambar 13. Penambahan Lapisan Berupa Efek

- c) Hamparan atau *sticker*, adanya hamparan bisa membuat video nampak menarik dan beranimasi. Caranya yaitu tekan tombol hamparan - pilih hamparan yang sesuai – posisikan tempat dan durasi yang diinginkan, seperti gambar berikut.



Gambar 14. Penambahan Lapisan Berupa Hamparan

- d) Text, sangat bermanfaat sekali untuk memberikan keterangan untuk mempertegas narasi pada video. Kinemaster menyediakan jenis tulisan, ukuran, dan warna yang cukup banyak pilihan. Caranya yaitu pilih tombol teks – ketikkan tulisan – sesuaikan posisi, durasi, dan tampilan tulisan sesuai keinginan.



Gambar 15. Penambahan Lapisan Berupa Tulisan

- e) Tulisan tangan (*handwriting*), memberikan akses pengguna untuk menggambar, dan menuangkan ide pada video yang akan dihasilkan. Cara penggunaannya yaitu, pilih tombol tulisan tangan – pilih jenis pena – pilih warna – gambar apa yang diinginkan – atur durasi dan posisi gambar tersebut.



Gambar 16. Penambahan Lapisan Berupa Gambar yang Dibuat Sendiri Atau Tulisan Tangan

7) Pemberian animasi

Pada fitur ini, lapisan yang telah ditambahkan bisa digerakan atau memberikan efek animasi. Caranya yaitu, pilih lapisan yang akan dianimasikan – tekan tombol animasi (berbentuk kunci) – tentukan posisi dan waktu pergerakan – tekan tombol centang, seperti gambar berikut.



Gambar 17. Pemberian Animasi pada Lapisan

8) Menambahkan audio



Gambar 18. Fitur Audio pada Aplikasi Kinemaster

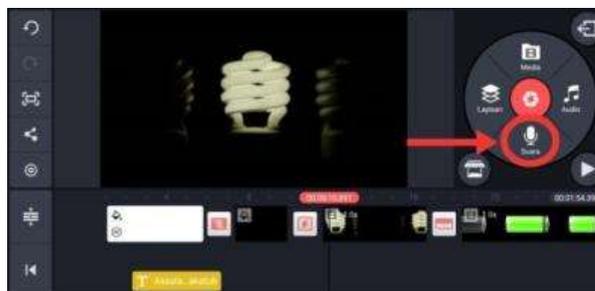
Pada bagian ini pengguna dapat memasukkan file audio berupa musik, lagu, maupun instrumen. Instrumen atau musik sangat penting sekali dalam untuk meberikan kesan dan suasana pada video. Selain itu pengguna bisa menambahkan efek suara untuk mempertegas narasi pada video. Cara penggunaanya yaitu : tekan

fitur audio - pilih lokasi audio – pilih audio – sesuaikan posisi dan durasi audio, seperti gambar berikut.



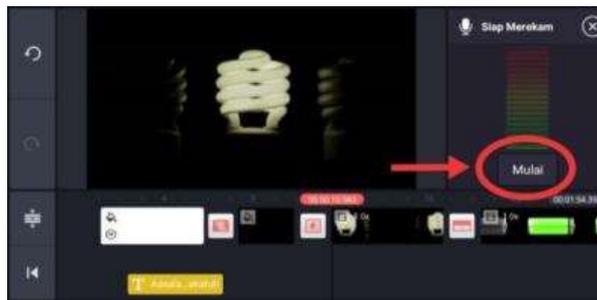
Gambar 19. Pemilihan dan Penyesuaian Audio

9) Menambahkan rekaman suara



Gambar 20. Perekam Suara

Pengguna dapat melakukan perekaman suara saat melakukan *preview video*. Pengisian suara penting dilakukan, terutama untuk keperluan media video pembelajaran. Melalui rekaman suara narasi dalam bentuk suara dapat dimasukkan. Langkah penggunaannya yaitu: tekan tombol suara – mulai – rekam suara sesuai jalannya video – hentikan jika selesai, seperti gambar berikut.



Gambar 21. Menambahkan Rekaman Suara

Hasil rekaman tersebut dapat disesuaikan dengan adanya fitur mengatur volume, kecepatan, efek suara, dan kita dapat memangkas bagian yang dirasa tidak perlu.

10) Menyimpan dan menyebarkan video yang dihasilkan.

Jika video telah dilihat ulang dan dirasa sudah siap diekspor atau disimpan bahkan dibagikan dengan langkah berikut:

1. Tekan tombol berbagi



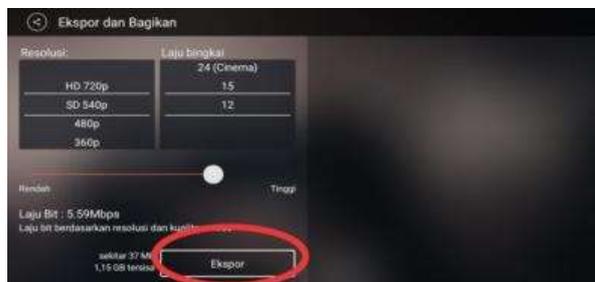
Gambar 22. Fitur Berbagi

2. Pilih resolusi dan laju bingkai video



Gambar 23. Pemilihan Resolusi dan Laju Bingkai Video

3. Ekspor dan bagikan video



Gambar 24. Pengeksporan Video

Proses ekspor akan memakan beberapa menit dan tergantung pada resolusi dan laju bingkai yang dipilih. Hasil ekspor akan tersimpan ke penyimpanan smartphone dan siap untuk dibagikan.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang akan peneliti lakukan ini, diantaranya adalah:

1. Ilahi dan Desyandri (2020). Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang. Melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video dan memperoleh tingkat validitas media pembelajaran dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 92,3% dalam kategori sangat valid dan hasil respon guru mendapat nilai 86,5% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran tematik terpadu berbasis Powtoon yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

2. Yudiyanto, dkk. (2020). Melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan”. Media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi Kinemaster. Hasil penelitian ini menunjukkan validasi ahli materi memperoleh skor 91% dengan kategori sangat valid. Validasi ahli media mendapat skor akhir 92% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh skor 91% dengan kategori sangat baik.
3. Putri dan Hastuti. (2020). Melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah yang Memuat Materi Kronologis”. Media yang dihasilkan dikembangkan dengan aplikasi Kinemaster memperoleh validitas sebesar 3,64 dan 3,58 dengan kategori sangat layak menurut ahli media dan materi. Produk penelitian juga dikategorikan sangat praktis oleh Guru dan peserta didik dengan rata-rata 3,83 dan 3,31.
4. Karisma dan Mudzanatun (2019). Universitas PGRI Semarang dengan judul penelitian “Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2”. Media yang dihasilkan digunakan untuk tema 7 subtema 2 pembelajaran ke 2. Hasil yang diperoleh validasi dari dua ahli media 97,5% dan 93,75%. Hasil yang diperoleh dari dua ahli materi yaitu 96,25% dan 97,5% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Hasil angket tanggapan peserta didik dan guru IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang yakni 98,61 dan 92,5% dengan

kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Berdasarkan data diatas media yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Tematik.

5. Hattarina dan Nurianti (2020) Universitas Panca Marga Probolinggo dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Arriyadlah Pandean Paiton Probolinggo”. Penelitian ini menerapkan langkah dari Borg dan Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran sangat valid dengan skor 92,5% dan hasil uji coba lapangan sebesar 90%. Sehingga media ini layak digunakan untuk pembelajaran.
6. Firmansyah (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Lampung Utara”. Hasil penelitian ini menunjukan media pembelajaran yang dihasilkan memperoleh validasi ahli materi dengan rata-rata skor 91% dengan kategori “Sangat Layak”, dan oleh ahli media rata-rata skor 81% dengan kategori “Sangat Layak”. Sementara hasil uji coba kelompok kecil skor 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media pembelajaran Autoplay Media Studio mampu dan layak digunakan untuk pembelajaran.

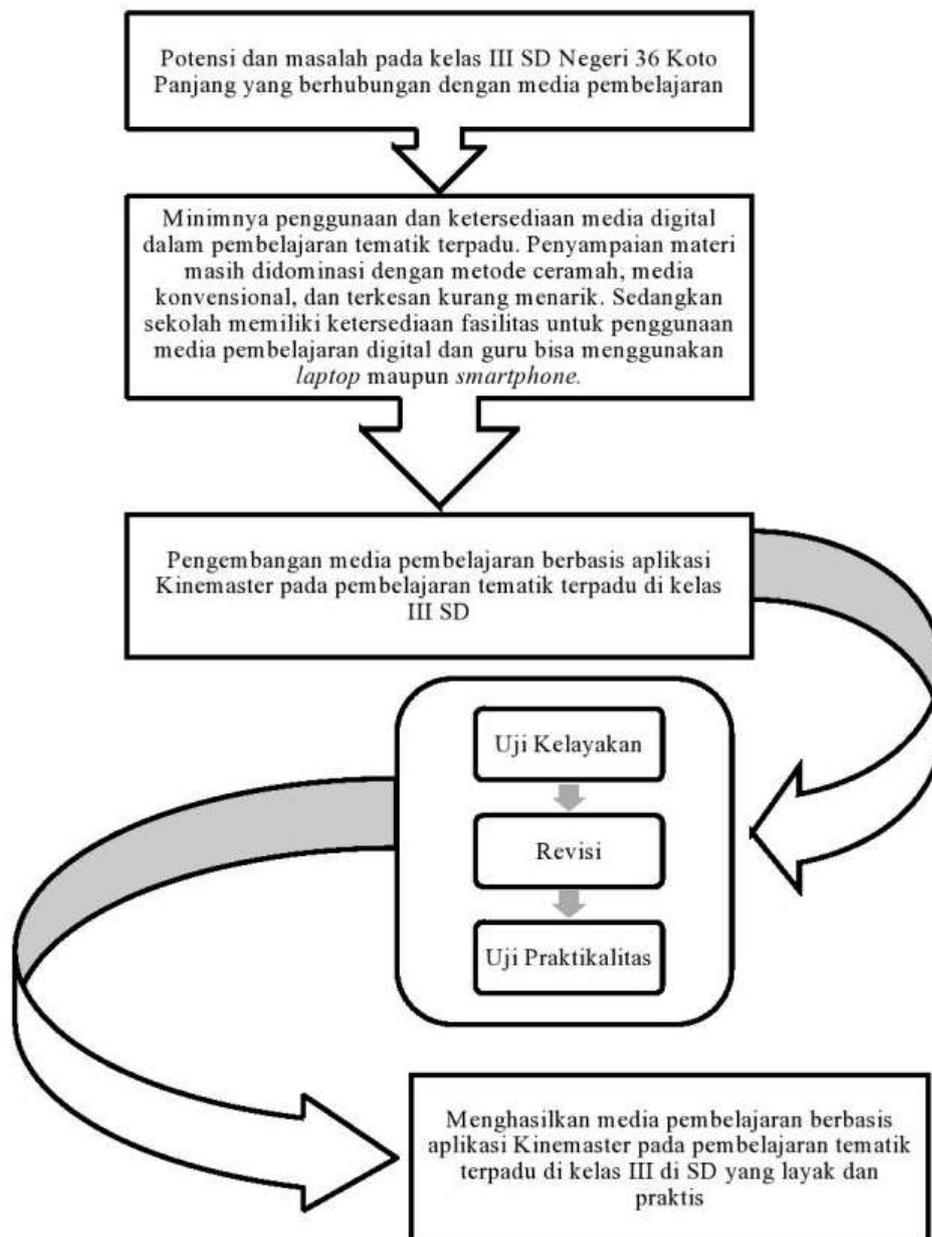
Adapun perbedaan penelitian pengembangan di atas dengan penelitian pengembangan yang akan peneliti lakukan adalah dari segi materi, kelas, dan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media yang akan peneliti kembangkan memuat ditujukan untuk pembelajaran tematik pada kelas III SD pada tema 7 Perkembangan Teknologi subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi pembelajaran ke 3.

C. Kerangka Berpikir

Metode penelitian ini adalah *reasearch and development (R&D)*. Dalam pendidikan penelitian pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu pada kelas III SD. Model pengembangan pada penelitian ini menerapkan model 4D dari Thiagarajan. Tahap 4D dimulai dari pendefenisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tetapi karena keterbatasan, tidak melakukan tahap penyebaran.

Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh potensi dan masalah yang peneliti temui di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. Minimnya penggunaan dan ketersediaan media digital dalam pembelajaran tematik terpadu. Penyampaian materi masih didominasi dengan metode ceramah, media konvensional, dan terkesan kurang menarik. Sedangkan sekolah memiliki ketersediaan fasilitas untuk penggunaan media pembelajaran digital dan guru bisa menggunakan *laptop* maupun *smartphone*. .

Media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli media, materi, dan bahasa. Dari penilaian ahli tersebut media pembelajaran akan direvisi agar menjadi lebih baik. Setelah itu, diuji coba skala terbatas ke sekolah untuk mengukur praktikalitas media pembelajaran tersebut. Praktikalitas media pembelajaran akan dinilai oleh guru dan peserta didik. Pada akhirnya akan menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis Kerangka berpikir penelitian yang akan dilakukan ini dapat digambarkan melalui bagan berikut.



Gambar 25. Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dilakukan dengan menerapkan model yang diperkenalkan Thiagarajan, yaitu model 4D. Tetapi peneliti hanya melakukan tiga tahap dari model 4D, yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*).

Produk hasil penelitian pengembangan ini merupakan media pembelajaran yang layak dan praktis. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa. Berdasarkan penilaian, komentar, dan saran perbaikan dari ahli, media pembelajaran direvisi. Adapun revisi yang dilakukan yaitu menambahkan keterangan pada bagian bawah gambar perkembangan telepon, menyesuaikan urutan tampilan alat komunikasi dengan narasi, dan mengganti gambar pada penjelasan jangkauan telepon menjadi gambar anak SD, sebagaimana saran perbaikan dari ahli materi. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran perbaikan dari ahli media yaitu menyesuaikan latar belakang dengan materi yang dibahas, mendominankan konten dengan menonjolkan warna huruf beserta lapisannya, mengganti latar belakang, memperbesar dan menonjolkan warna huruf pada *scene* yang ditunjukkan. Kemudian revisi media pembelajaran dilanjutkan dengan mengganti keterangan yang semula huruf kapital menjadi huruf kecil, dan mengganti kata “memperindah” dengan “memerindah” agar sesuai dengan kaidah bahasa yang benar.

Berdasarkan hasil analisis kelayakan, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Sebagaimana perolehan dari ahli materi sebesar 93,3% dengan kriteria interpretasi sangat layak, oleh ahli media memperoleh 96,7% dengan kriteria interpretasi sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Secara keseluruhan rata-rata kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster adalah 95% yang diinterpretasikan sangat layak.

Selanjutnya hasil uji praktikalitas media pembelajaran berdasarkan respon guru menyatakan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster sangat praktis dengan perolehan nilai presentase skor 92,5%. Dan berdasarkan respon peserta didik menginterpretasikan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster sangat praktis dengan nilai presentase skor 95,25 % .

Kelebihan media pembelajaran yang dikembangkan ini yaitu (1) media pembelajaran ini telah teruji kelayakan dan kepraktisannya, (2) karena berbentuk video pembelajaran, media ini dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh, (3) media pembelajaran ini dapat diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan dan, (4) dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik karena disertai dengan gambar, musik dan animasi. Adapun kekurangan pada media pembelajaran ini yaitu, (1) hanya dikembangkan untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD pada tema 7 Perkembangan Teknologi subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi pada pembelajaran ke 3 dan, (2) perlu ketersediaan fasilitas yang mumpuni agar dapat menayangkan media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya :

1. Saran Pemanfaatan

- a. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu karena hasil uji coba menyatakan media pembelajaran layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
- b. Hasil penelitian pengembangan ini juga dapat dimanfaatkan guru sebagai untuk meningkatkan kreativitas dan variasi dalam mengajar.
- c. Dalam penggunaannya disarankan untuk menggunakan *speaker* tambahan dan proyektor kualitas *full HD* agar tampilan tayangan media pembelajaran lebih maksimal.

2. Saran Diseminasi

Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat disebarluaskan atau digunakan ke sekolah lain, namun penyebaran produk harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik peserta didik, dan ketersediaan fasilitas untuk menayangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang dinyatakan layak dan praktis. Namun masih banyak aspek yang dapat dikembangkan. Saran peneliti untuk pengembangan produk lebih lanjut adalah perlunya penelitian pada aspek yang lebih luas. Media pembelajaran diharapkan dapat diuji cobakan pada skala yang lebih luas, dengan jumlah peserta didik dan ahli yang lebih beragam, sehingga media yang dihasilkan dapat bermanfaat dan mencapai tingkat kelayakan maupun kepraktisan yang lebih baik.