

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN APLIKASI *KINEMASTER*
BERBASIS *RADEC* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS III SD**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**SINTA SULASTRI
NIM. 18129138**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

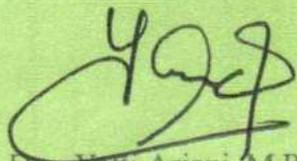
**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN APLIKASI *KINEMASTER*
BERBASIS *RADEC* PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS III SD**

Nama : Sinta Sulastri
NIM/BP : 18129138/2018
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

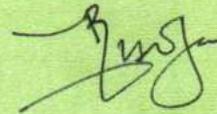
Padang, 12 November 2022

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui,
Pembimbing



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



Dr. Risda Amini, MP
NIP.19630831 198903 2 00 3

PENGESAHAN TIM PEGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan
Aplikasi *KineMaster* Berbasis *RADEC* Pada Pembelajaran
Tematik Terpadu Di Kelas III SD

Nama : Sinta Sulastri

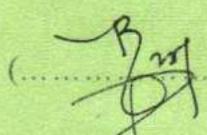
NIM/BP : 18129138/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 November 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Risda Amini, MP	(..... )
2. Anggota	: Dr. Yeni Erita, M.Pd	(..... )
3. Anggota	: Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd	(..... )

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sinta Sulastri

NIM/BP : 18129138/2018

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *KineMaster* Berbasis *RADEC* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau menjiplak, 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, Agustus 2022

Saya yang menyatakan



Sinta Sulastri

NIM. 18129138

ABSTRAK

Sinta Sulastri, 2022. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *KineMaster* Berbasis *RADEC* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didik agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan. Penggunaan teknologi menjadi keharusan dalam proses pembelajaran saat ini. Penelitian ini bermula ketika kesenjangan kondisi yang peneliti temukan dilapangan, bahwa guru masih menggunakan LKPD yang bersifat sederhana dan belum melakukan pengembangan LKPD tematik terpadu dengan memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)*. Dengan model pengembangan 4D tahap I yaitu *Define*, tahap II yaitu *Design*, tahap III *Develop*, Tahap IV *Disseminate*. LKPD yang dirancang ini di validasi oleh tiga para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Untuk praktikalitas dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba Lembar produk yang sudah dirancang sebanyak 23 peserta didik di kelas III SDN 11 Tanjung Alai dan subjek penelitian produk sebanyak 25 peserta didik di kelas III SDN 19 Ambacang Anggang.

Hasil dari penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* pada pembelajaran tematik terpadu diperoleh hasil validitas materi 90% berkategori valid, hasil uji validitas bahasa 93,7% berkategori valid, hasil uji validitas media 93,51% berkategori valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas angket respon guru memperoleh hasil 91,6% dan angket respon peserta didik memperoleh hasil 93%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar sudah valid dan praktis digunakan.

Kata Kunci: LKPD, Tematik Terpadu, *KineMaster*, *RADEC*, Model 4-D

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *KineMaster* Berbasis *RADEC* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD”**. Selanjutnya, salawat beserta salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menghantarkan umat manusia sampai kepada zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa terimakasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Sri Mai Lena, S. Pd, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.
2. Ibu Drs. Zuardi, M.Pd dan Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku Koordinator dan selaku Sekretaris UPP IV Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dr. Risda Amini, MP selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd dan Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd selaku validator ahli bahasa, Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D selaku validator ahli materi, dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktu memberikan koreksi, masukan dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan dapat diuji cobakan.
6. Bapak dan ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Erlina Nasution, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Mellya Yelsi, S.Pd, SD selaku guru kelas III SDN 11 Tanjung Alai yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk LKPD tematik terpadu yang peneliti kembangkan.
8. Ibu Ritha Thamsil, S.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Aprida, S.Pd., SD selaku guru kelas III SDN 19 Ambacang Anggang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Kedua orang tuaku Bapak Aspianul dan Ibu Erma Suriani serta adik-adik dan kakak-kakakku yang senantiasa memberikan kasih sayang, dorongan,

semangat, motivasi dan do'a serta memenuhi segala kebutuhan peneliti baik moril maupun materil.

10. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2018 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi.

11. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan dan do'a yang Bapak, Ibu dan teman-teman berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Manfaat Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Defenisi Istilah	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori	12
1. Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik	12
2. Hakikat Aplikasi <i>KineMaster</i>	16
3. Hakikat Model Pembelajaran <i>RADEC</i>	22
4. Hakikat Tematik Terpadu	26
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berfikir	35
BAB III	37
METODE PENGEMBANGAN.....	37
A. Model Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	37
1. Studi Pendahuluan	37

2.	Pengembangan Model	38
C.	Uji Coba Produk	43
1.	Subjek Uji Coba	43
2.	Jenis Data	43
3.	Instrumen Pengumpulan Data	44
4.	Teknik Analisis Data	45
BAB IV		48
HASIL PENGEMBANGAN.....		48
A.	Penyajian Data Uji Coba	48
1.	Hasil Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	48
2.	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	57
3.	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	63
4.	Hasil Tahap Penyebaran (<i>Disseminet</i>)	66
B.	Analisis Data	66
1.	Analisis Hasil Uji Validitas LKPD	66
2.	Analisis Hasil Uji Praktikalitas LKPD	73
C.	Analisis Hasil Penyebaran Produk	79
D.	Revisi Hasil Produk	82
E.	PEMBAHASAN	85
1.	Validitas LKPD	85
2.	Praktikalitas LKPD	86
BAB V		89
KESIMPULAN DAN SARAN.....		89
A.	KESIMPULAN	89
B.	Saran	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Implementasi model pembelajaran menggunakan <i>KineMaster</i>	30
Tabel 2. Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran	45
Tabel 3. Kategori validitas pengembangan LKPD	46
Tabel 4. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik	47
Tabel 5. Kategori Kepraktisan LKPD	47
Tabel 6. Kompetensi Inti.....	50
Tabel 9. Daftar nama validator.....	63
Tabel 10. Komentar dan Saran Validasi.....	64
Tabel 11. Analisis Hasil Validitas Ahli Materi	67
Tabel 12. Analisis hasil validitas ahli bahasa	69
Tabel 13. Hasil analisis validitas ahli media	70
Tabel 14. Hasil Validasi LKPD Tematik Terpadu Keseluruhan.....	72
Tabel 15. Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Praktikalitas LKPD di Kelas III SDN 11 Tanjung Alai	74
Tabel 16. Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Praktikalitas LKPD di Kelas III SDN 19 Ambacang Anggang.....	75
Tabel 17. Praktikalitas SDN 11 Tanjung Alai:	77
Tabel 18. Praktikalitas SDN 19 Ambacang Anggang:	77
Tabel 19. Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Praktikalitas LKPD di SDN 07 Padang Sarai.	79
Tabel 20. Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Praktikalitas LKPD di Kelas III SDN 31 Kampung Perawas.....	80
Tabel 21. Praktikalitas SDN 07 Padang Sarai	81
Tabel 22. Praktikalitas SDN 31 Kampung Perawas	82
Tabel 23. Hasil Revisi Media Pengembangan LKPD menggunakan aplikasi <i>KineMaster</i> berbasis <i>RADEC</i> :.....	83

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 2 Kerangka berfikir pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas III SD.36

Bagan 3. 1 Alur penelitian pengembangan LKPD tematik terpadu menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di Kelas III SD.....42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mendownload aplikasi <i>KineMaster</i>	18
Gambar 2. 2 Membuat proyek baru.....	18
Gambar 2. 3 Memilih rasio	18
Gambar 2. 4 Tampilan media	19
Gambar 2. 5 Tampilan awal menu pembuatan proyek	19
Gambar 2. 6 Tampilan pemilihan bacground	19
Gambar 2. 7 Tampilan mengatur rentang waktu	20
Gambar 2. 8 Tampilan Penambahan Judul	20
Gambar 2. 9 Tampilan penambahan gambar	20
Gambar 2. 10 Tampilan penambahan musik	21
Gambar 4. 1 Tampilan download dan instal aplikasi <i>KineMaster</i>	58
Gambar 4. 2 tampilan halaman utama aplikasi <i>KineMaster</i>	58
Gambar 4. 3 Gambar tampilan membuat proyek baru pada <i>KineMaster</i>	58
Gambar 4. 4 tampilan pemilihan rasio pada <i>KineMaster</i>	59
Gambar 4. 5 tampilan pemilihan background.....	59
Gambar 4. 6 Gambar tampilan album untuk background	60
Gambar 4. 7 Gambar tampilan penambahan teks	60
Gambar 4. 8 Gambar tampilan perubahan teks	60
Gambar 4. 9 perubahan tampilan teks	61
Gambar 4. 10 Gambar tampilan penambahan audio	61
Gambar 4. 11 Gambar tampilan penambahan musik	61
Gambar 4. 12 Gambar tampilan menyimpan video	62
Gambar 4. 13 Tampilan identitas LKPD	62
Gambar 4. 14 Tampilan background awal LKPD	62
Gambar 4. 15 Tampilan Langkah Kerja LKPD	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Pedoman Wawancara Guru	97
2. Hasil wawancara dengan guru wali kelas III SD 19 Ambacang Anggang.....	98
3. Hasil Observasi	100
4. RPP Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 4	102
5. RPP Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 2	126
6. RPP Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4	148
7. Kisi-kisi Lembar Validasi Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi <i>KineMaster</i> Berbasis <i>RADEC</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD.	169
8. Hasil Angket Validasi Pengembangan LKPD Di Kelas III SD oleh Ahli Materi	170
9. Hasil Angket Validasi Pengembangan LKPD Di Kelas III SD oleh Ahli Bahasa.	175
10. Hasil Angket Validasi Pengembangan LKPD Di Kelas III SD oleh Ahli Media.....	179
11. Rekapitulasi LKPD	192
12. Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru SDN 11 Tanjung Alai terhadap Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi <i>KineMaster</i> Berbasis <i>RADEC</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD.....	193
13. Hasil Angket Praktikalitas Respon Guru SDN 19 Ambacang Anggang terhadap Pengembangan LKPD di Kelas III SD.....	196
14. Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 11 Tanjung Alai terhadap Pengembangan LKPD di Kelas III SD.....	199
15. Hasil Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 19 Ambacang Anggang terhadap Pengembangan LKPD di Kelas III SD.....	200
16. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Pengembangan LKPD di Kelas III SDN 11 Tanjung Alai.	202
17. Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Pengembangan LKPD di Kelas III SDN 19 Ambacang Anggang.	203
18. Hasil Jawaban LKPD	204
19. Surat Izin Melakukan Observasi SDN 19 Ambacang Anggang	206
20. Surat Balasan Izin Melakukan Observasi SDN 19 Ambacang Anggang	207
21. Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	208
22. Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	209

23. Surat Permohonan Validator Ahli Media	210
24. Surat Izin Penelitian SDN 19 Ambacang Anggang	211
25. Surat Balasan Izin Penelitian SDN 19 Ambacang Anggang.....	212
26. Surat Izin Penelitian SDN 11 Tanjung Alai.....	213
27. Surat Izin Balasan Penelitian SDN 11 Tanjung Alai	214
28. Dokumentasi Peneliitian	215
29. Dokumentasi Penyebaran Produk.....	217
30. Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi <i>KineMaster</i>	218

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan landasan dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Tanpa adanya kurikulum yang tepat, para peserta didik tidak akan memperoleh target pembelajaran yang sesuai. Kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini yaitu kurikulum 2013.

“Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya mengandalkan teori saja, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupannya” (Maulita & Erita, 2021: 3652).

Kurikulum menjadi panduan dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didik agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan dan penguasaan terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Pada jenjang pendidikan dasar, penerapan pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran tematik. Menurut Permendikbud no 57 Tahun 2014 “pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa” (Malawi & Kadarwati 2017:1).

Menurut Astuti, Danial dan Anwar (2018) kegiatan proses pembelajaran melibatkan proses kognitif peserta didik secara aktif sehingga dapat memahami konsep-konsep yang disampaikan oleh guru melalui proses berpikir secara mendalam dan tingkat tinggi. Proses berpikir secara

mendalam tersebut salah satunya dengan berpikir kritis agar dapat mengkonstruksi pengetahuannya sehingga lebih baik lagi.

Dengan adanya tema pada pembelajaran tematik terpadu ini akan memberikan banyak keuntungan kepada peserta didik diantaranya, peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema, peserta didik dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran lebih mendalam, serta tema dalam pembelajaran tematik terpadu juga berkaitan dengan kehidupan nyata sehari-hari peserta didik.

Seperti yang kita ketahui saat ini IPTEK sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dilihat dari kesehariannya yang selalu menggunakan teknologi. Hal-hal yang berhubungan dengan teknologi terlihat sangat menarik bagi peserta didik dan seperti yang kita lihat juga IPTEK memberikan pengaruh yang besar terhadap 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 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dalam penerapan pembelajaran tematik terpadu, diharapkan guru mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi, menguasai teknologi dan menerapkan teknologi yang harus mengacu pada *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*.

Umbariyati (2018) menjelaskan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sebuah sarana yang dapat mempermudah proses belajar mengajar dan membentuk interaksi yang efektif antara peserta didik, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisi aktivitas peserta didik yang terdiri dari langkah-langkah kerja untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

Dalam pembuatan LKPD ada beberapa hal yang harus ada agar LKPD tersebut lengkap dan siap untuk digunakan. Adapun unsur-unsur LKPD tersebut ialah judul kegiatan, kelas, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, langkah kerja, tema/materi yang sesuai dengan kompetensi dasar.

Dalam penggunaan LKPD ini agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik maka LKPD tersebut bisa divariasikan dengan menggunakan aplikasi, contoh aplikasi yang bisa digunakan adalah *KineMaster*, *PowerPoint*, *Macromedia Flash 8*, *powtoon*, dll. Setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, salah satunya adalah *KineMaster*. Darmawan (dalam widoyono, 2021) menjelaskan *KineMaster* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat *iOS* dan *Android*. Aplikasi ini sangat mendukung dalam mengolah video, audio, gambar, serta teks yang berkualitas dan lebih menarik.

Aplikasi *KineMaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. *KineMaster* memiliki kelebihan yaitu integrasi di sosial media, fitur yang super powerful

dan mudah digunakan, simpel, multi layer untuk dapat menambahkan lebih dari satu layer baik gambar, teks, audio maupun video, memiliki fitur warna, fitur penyesuaian warna, memiliki volume envelope untuk suara, mengatur kompresor audio, dan 8 fitur kontrol kecepatan dan klip grafis (Nurlina & Fauzan, 2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan aplikasi *KineMaster* diharapkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengerjakan LKPD.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 19, 23, dan 24 Agustus 2021 di kelas III SDN 19 Ambacang Anggang, bukti observasi terlampir pada halaman 102 sampai 103. Pada saat itu pembelajaran yang berlangsung adalah Tema 2 Menyayangi hewan dan tumbuhan, pada hari Kamis 19 Agustus 2021 pembelajaran yang sedang berlangsung pada Subtema 1 Manfaat Tumbuhan Bagi Manusia pembelajaran 1 yang memuat tiga mata pelajaran yaitu Matematika, SBdP, dan Bahasa Indonesia, pembelajaran masih berpusat kepada guru, sumber belajar menggunakan buku guru, buku siswa dan LKS, peserta didik mengerjakan LKPD secara individu dan hasilnya langsung diberikan kepada guru. Pada hari Senin tanggal 23 masih pada subtema 1 pada pembelajaran 5 dan 6, yang terjadi pada saat pembelajaran adalah peserta didik bercerita pengalaman, menganalisis cerita, menjawab soal di papan tulis, tidak menggunakan LKPD dan media pembelajaran selain buku guru dan buku siswa. Lanjut pada hari Selasa tanggal 24 peserta didik mengerjakan LKPD yang berisi teka-teki

silang mengenai sebuah dongeng, dan menjawab soal matematika yang di ada di papan tulis.

Selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan guru kelas III SDN 19 Ambacang Anggang pada tanggal 24 Agustus 2021. Bukti permasalahan yang penulis temui terlampir pada halaman 100 sampai dengan halaman 101. Di jelaskan bahwa guru kelas III di SDN 19 Ambacang Anggang melaksanakan proses belajar mengajar yang berpedoman pada Buku Guru, Buku Siswa ditambah dengan LKS. Dalam proses pembelajaran tersebut guru menggunakan LKPD namun, masih dalam bentuk sederhana yaitu berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi tugas dan dilengkapi gambar yang harus dikerjakan peserta didik dan hanya menekankan pada segi kognitif saja, LKPD yang digunakan sangat jarang menuntut peserta didik berkerja sama atau berkelompok sehingga disaat mengerjakan LKPD keterampilan peserta didik kurang terbentuk contohnya dalam mengemukakan pendapat, bertanya, bekerjasama, dan lain-lain. Selain itu LKPD yang digunakan juga kurang lengkap seperti tidak terdapat langkah kerja, Kompetensi Dasar dan indikator yang hendak dicapai peserta didik dan lain-lain, LKPD yang masih monoton tidak ada variasi setiap harinya. Guru kelas III SDN 19 Ambacang Anggang belum pernah menggunakan LKPD dalam bentuk lain seperti video ataupun LKPD yang menggunakan teknologi. Dalam mengerjakan LKPD tersebut saat proses pembelajaran hanya beberapa peserta didik yang bersemangat dan senang mengerjakannya, bagi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam memahami pelajaran mereka juga kurang tertarik untuk mengerjakan LKPD.

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah. Unsur-unsur yang harus ada di dalam LKPD ternyata tidak sesuai dengan keadaan di lapangan yang sudah peneliti lihat. Ternyata LKPD yang digunakan sangat tidak lengkap.

Dengan melihat berbagai permasalahan di atas salah satu solusinya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mengembangkan LKPD yang lebih menarik bagi peserta didik contohnya LKPD berbentuk video menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC*. Seperti yang kita ketahui juga peserta didik lebih suka melihat sesuatu yang baru, bergerak, berwarna, tidak monoton, dan lebih bervariasi.

Model pembelajaran *RADEC* ini hampir sama dengan beberapa model pembelajaran lainnya, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Ningsih (2019) Pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai metode pengajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu dalam konteks pembelajaran. Proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dibuktikan dengan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan kegiatan untuk materi, proses tugas, dan memberikan penjelasan kepada kelompok.

Handayani, dkk. (2019) menjelaskan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*) merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan serta menguasai konsep materi dalam pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud dalam model ini seperti membaca, menjawab, berdiskusi,

menjelaskan, mengeksplorasi, melakukan penyelidikan, dan memecahkan masalah, serta membuat karya sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pratama, Sopandi, dan Hidayah (2019) menjelaskan pentingnya model *RADEC* untuk kelas III SD yaitu “mereka belajar untuk memperoleh pemahaman teks-teks. Dengan sering berlatih membaca peserta didik akan lebih terampil dalam keterampilan membaca pemahaman”. Dewasa ini menunjukkan fakta bahwa sumber belajar baik dalam bentuk buku dan sumber lainnya seperti internet dengan mudah diperoleh oleh peserta didik. Model *RADEC* sangat sesuai untuk peserta didik di Indonesia saat ini yang tingkat literasinya sudah mulai menurun.

Meninjau masalah-masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *KineMaster* Berbasis *RADEC* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh yaitu :

1. Bagaimanakah mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD adalah:

1. Untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Lembar Kerja Peserta Didik kelas III pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* yang memuat aktivitas peserta didik atau langkah-langkah kerja berbentuk video yang sesuai dengan konteks materi pembelajaran.
2. Dalam Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk video dibuat semenarik mungkin dengan teks, gambar, animasi, audio, warna dan kreasi lainnya.
3. Prosedur penggunaannya dapat digunakan pada komputer atau laptop dan *smartphone*.
4. Lembar Kerja Peserta Didik yang akan di kembangkan adalah LKPD yang sesuai dengan langkah model pembelajaran *RADEC*.

E. Manfaat Pengembangan

1. Bagi peneliti, sebagai motivasi untuk menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan dan merancang Lembar Kerja Peserta Didik di SD serta menambah pengetahuan dan pengalaman baru.
2. Bagi guru, Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* dapat digunakan sebagai penunjang bagi guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.
3. Bagi peserta didik, dapat membantu memahami pembelajaran yang dipelajari serta meningkatkan kompetensi peserta didik. Kemudian pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik lebih termotivasi lagi untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik.
4. Bagi sekolah, sekolah bisa menjadikan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* sebagai acuan dan bahan masukan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian ini dapat diuji melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dapat dilakukan untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk menentukan praktis atau tidaknya sebuah Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan.

2. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik dari segi ilmu pengetahuan, pengalaman, biaya dan waktu, maka peneliti hanya melakukan sampai uji validitas dan uji praktikalitas saja.

G. Defenisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam meningkatkan keterlibatan atau aktifitas peserta didik dalam proses belajar mengajar, LKPD juga dapat membantu peserta didik dalam memecahkan suatu masalah secara mandiri ataupun kelompok.
2. *KineMaster* adalah sebuah aplikasi pengeditan video yang berfitur lengkap serta mudah digunakan dan dapat menghasilkan video yang lebih menarik.
3. *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create)* merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut sumberdaya manusia memiliki keterampilan tinggi.
4. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memadukan beberapa muatan mata pelajaran dengan berbagai kompetensi dalam bentuk tema-tema dan juga mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

5. Model 4-D adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian dengan langkah definisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*).
6. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan oleh para ahli dan praktisi dengan memberikan LKPD yang telah dibuat beserta lembar validasinya.
7. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan yang didapat dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan LKPD yang telah dikembangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bisa dikatakan sebagai lembaran kegiatan peserta didik yang berisi langkah kerja dalam pembelajaran. Menurut pendapat Sari, Amini dan Mudjiran, 2020: 1195 “LKPD adalah lembar kerja yang berisikan informasi dan interaksi dari guru kepada siswa agar dapat mengerjakan sendiri suatu aktifitas belajar, melalui praktek untuk mencapai tujuan intruksional.”

Hal senada juga disampaikan oleh Umbaryati (2018) LKPD adalah sumber belajar yang dikembangkan berupa lembaran-lembaran berisi tugas berupa petunjuk atau langkah-langkah kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik memuat lembaran kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, berisi petunjuk atau langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas melalui praktek untuk mencapai tujuan intruksional.

b. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik

Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik yang akan dibuat dan dikembangkan yaitu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari, dan mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan konsep.

Empat fungsi LKPD menurut Novelia, Rohimah dan Fachruddin, 2017: 22 adalah sebagai berikut:

- (1) sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik. (2) sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan, (3) sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, dan (4) memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Menurut Amelia, Anshory dan Saputra (2020) “Lembar Kerja Peserta Didik juga berfungsi untuk memicu dan membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar agar dapat menguasai suatu pemahaman keterampilan dan sikap”.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan fungsi LKPD adalah sebagai bahan ajar untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dari segala aspek dengan tugas untuk berlatih sehingga memudahkan proses pembelajaran.

c. Syarat Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik yang Benar

Keberadaan LKPD memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran sehingga penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan.

LKPD yang berkualitas baik harus memenuhi syarat-syarat tertentu, yakni: (a) syarat didaktik, (b) syarat konstruksi, (c) syarat teknis” (Sari, Amini dan Mudjiran, 2020: 1195). Syarat didaktik menekankan pada proses untuk menemukan konsep, syarat konstruksi berhubungan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, dan kosa kata, syarat teknis berkaitan dengan penulisan berdasarkan kaidah yang ditetapkan.

Widjajanti (2008) menyatakan bahwa suatu LKPD dikatakan layak jika memenuhi syarat:

- 1) Didaktik
 - a) Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.
 - b) Memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep.
 - c) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik.
 - d) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri anak.
 - e) Pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi.

2) Konstruksi

- a) Menggunakan bahasa yang sesuai.
- b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas.
- c) Kegiatan dalam LKPD jelas.
- d) Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka.
- e) Tidak mengacu pada buku sumber diluar kemampuan peserta didik .
- f) Menyediakan ruang yang cukup pada LKPD sehingga peserta didik dapat menulis atau menggambarkan sesuatu pada LKPD.
- g) Menggunakan kalimat sederhana dan pendek.
- h) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat.

3) Teknis

- a) Penampilan
- b) Konsistensi tulisan yang digunakan
- c) Penggunaan gambar yang tepat.

2. Hakikat Aplikasi *KineMaster*

a. Pengertian aplikasi *KineMaster*

KineMaster merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini sangat mendukung dalam mengolah video, audio, gambar, serta teks yang berkualitas dan lebih menarik (Widoyono, 2021).

Fitri dan Zainil (2021: 4080) menyatakan “*KineMaster* merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna *Android* dan *iOS* dalam memodifikasi video, dari video biasa menjadi video yang lebih menarik”.

Lebih lanjut Khaira (2021: 43) “*KineMaster* merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna *Android* dan *iOS* untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi *KineMaster* memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga banyak pengguna yang menyukainya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *KineMaster* merupakan sebuah aplikasi pengeditan video yang berfitur lengkap serta mudah digunakan dan dapat menghasilkan video yang lebih menarik.

b. Kelebihan aplikasi *KineMaster*

Setiap aplikasi memiliki kelebihan, begitupun aplikasi *KineMaster* yang akan digunakan ini. Berikut merupakan kelebihan aplikasi *KineMaster* menurut Nurlina dan Fauzan (2021):

(1) integrasi dimedia sosial, (2) fitur-fitur yang super *powerfull* dan mudah digunakan, (3) efek transisi terlihat profesional, (4) *user interface* yang simple, (5) *layer multi* sehingga dapat menambahkan lebih dari satu layer baik gambar, teks, audio maupun video, (6) memiliki fitur warna dan fitur penyesuain warna, (7) *volume envelope* untuk menambah dan mengurangi suara music serta mengatur kompresor audio, (8) fitur kontrol kecepatan dan klip grafis.

Lebih lanjut, Arwin dan Amelia (2020: 91) menjelaskan “keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara bahkan efek suara”.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *KineMaster* memiliki banyak kelebihan berupa fitur-fitur yang lengkap, efek transisi, multi layer dan sebagainya sehingga dapat menghasilkan video yang sangat menarik.

c. Langkah – Langkah Menggunakan Aplikasi *KineMaster*

Dalam menggunakan aplikasi untuk membuat sebuah video tentunya ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut

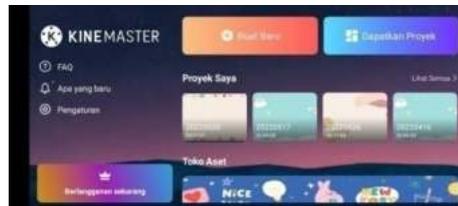
langkah-langkah menggunakan aplikasi *KineMaster* dijelaskan oleh Shofiyah, Aulina, Efendi dan Laily (2021).

- 1) Download aplikasi *KineMaster* melalui *playstore* serta pasang/instal aplikasi *KineMaster*.



Gambar 2. 1 Mendownload aplikasi *KineMaster*

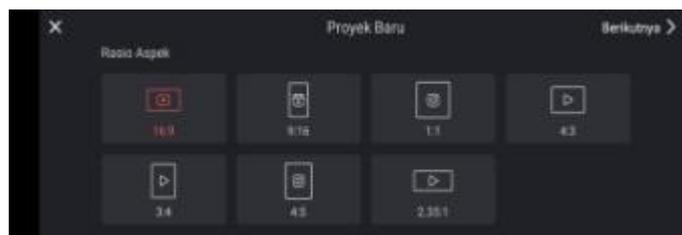
- 2) Buka aplikasi *KineMaster*, dan muncul tampilan depan *KineMaster*. Lalu, klik tanda (+).



Gambar 2. 2 Membuat proyek baru

- 3) Pilih rasio sesuai kebutuhan. Antara lain 16:9, 9:16, 1:1, 4:3, 3:4, 4:5, 2.35:1.

Disini penulis memilih rasio 16:9 karena tampilan lebih sesuai untuk video pembelajaran.



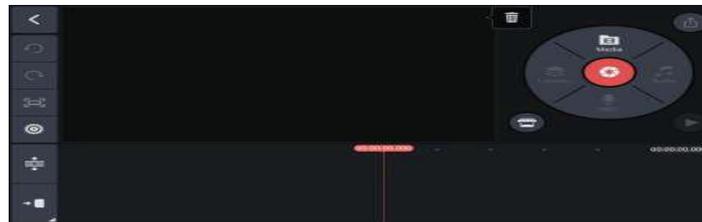
Gambar 2. 3 Memilih rasio

- 4) Setelah memilih rasio akan muncul tampilan seperti ini:



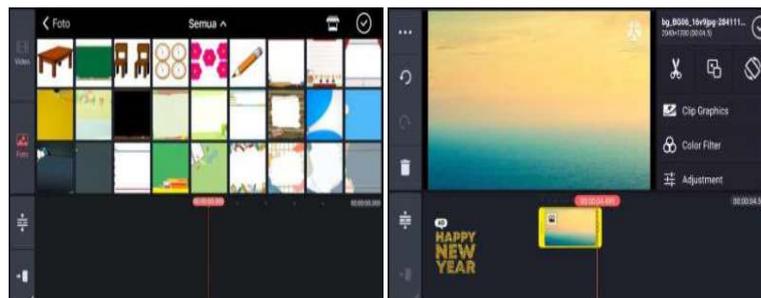
Gambar 2. 4 Tampilan media

- 5) Klik tanda back (<) pada pojok kiri atas, maka akan ada tampilan seperti dibawah ini:



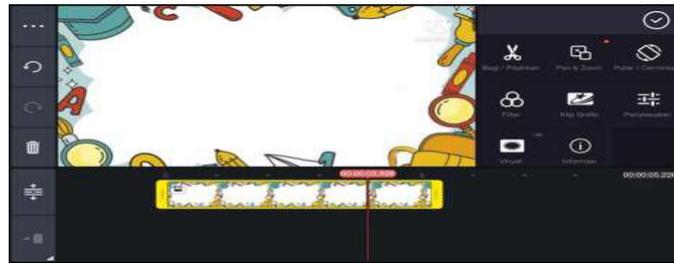
Gambar 2. 5 Tampilan awal menu pembuatan proyek

- 6) Pilih background di aplikasi *KineMaster* atau bisa download di google terlebih dahulu. Kemudian tekan tombol *media*, pilih album untuk memilih background lalu tekan tombol centang pada pojok kanan atas.



Gambar 2. 6 Tampilan pemilihan background

- 7) Selanjutnya atur rentang waktunya dengan cara, pada bagian bawah akan terdapat lembar kerja dan disitu akan ada gambar background yang sudah dipilih. Kemudian pada garis paling ujung kanan geser ke kanan sesuai waktu yang diinginkan.



Gambar 2. 7 Tampilan mengatur rentang waktu

- 8) Tambahkan judul pada cover video dapat ditambahkan background. Tekan background yang ada dibawah hingga muncul bingkai berwarna kuning di sekitar background bawah, kemudian pilih *klip grafis*, terdapat banyak pilihan dan silahkan pilih sesuai yang di butuhkan.



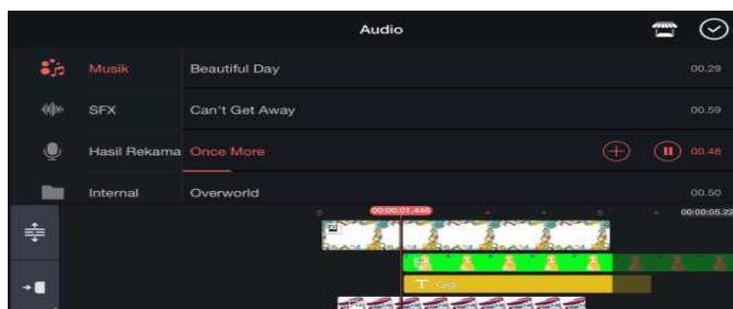
Gambar 2. 8 Tampilan Penambahan Judul

- 9) Beri gambar sesuai materi dan gunakan tombol lapisan. Kemudian pilih tombol paling atas yaitu *media*. Pilih album dan semua, gambar yang dipilih harus sesuai dengan materi yang disampaikan serta aturlah besar kecilnya gambar.



Gambar 2. 9 Tampilan penambahan gambar

- 10) Untuk menambahkan teks atau tulisan pada *KineMaster* pilih tombol lapisan kemudian pilih *teks*. Selanjutnya tekan tanda centang pada pojok kanan atas. Kemudian pilih *font*, warna, animasi dan lainnya.
- 11) Supaya tampilan tulisan agar lebih menarik dengan menggunakan animasi gerak caranya sama dengan memberikan animasi gerak pada gambar.
- 12) Selanjutnya meletakkan teks pada durasi yang diinginkan.
- 13) Selanjutnya memasukkan musik pada video yang telah dibuat. Pada *KineMaster* tersedia fitur untuk mendownload musik dari aplikasi ini. Cukup tekan tombol audio.
- 14) Pilih musik yang di inginkan, dan akan muncul tampilan seperti berikut, dan tekan simbol (+).



Gambar 2. 10 Tampilan penambahan musik

- 15) Kemudian atur volume video sesuai yang diinginkan.
- 16) Kemudian kita bisa menambahkan suara kita dengan menekan fitur "REC".

- 17) Tahap terakhir mengubah presentasi yang kita buat menjadi video dengan menekan tombol pojok kanan selanjutnya pilih resolusi 360 p.
- 18) Selanjutnya tekan tulisan ekspor. Setelah selesai bisa diputar dalam bentuk video.

3. Hakikat Model Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*)

a. Model Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*)

Dalam proses pembelajaran model pembelajaran sangat diperlukan untuk mengarahkan peserta didik memiliki keterampilan tingkat tinggi. Salah satu model yang menekankan keterampilan tingkat tinggi peserta didik adalah model pembelajaran *RADEC*.

Tuljannah dan Amini (2021: 5510) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *RADEC* merupakan model pembelajaran yang menggunakan tahapannya sebagai nama model itu sendiri, yaitu *read* atau membaca, *answer* atau menjawab, *discuss* atau berdiskusi, *explain* atau menjelaskan, dan *create* atau mencipta.”

Pohan, Abidin dan Sastromiharjo (2020) *RADEC* adalah model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik untuk melakukan beberapa kegiatan dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep, berkolaborasi, pemecahan masalah, dan menghasilkan ide/karya.

Hal senada dijelaskan oleh Setiawan, Sopandi dan Hartati (2019) bahwa model pembelajaran *RADEC* merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk menguasai konsep dan mengembangkan kemampuan dalam penjelasan ilmiah baik secara lisan maupun tulis.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *RADEC* yaitu model pembelajaran yang tahapannya sesuai dengan nama model itu sendiri untuk meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *RADEC*

Dalam pembelajaran model *RADEC* memiliki karakteristik, menurut Handayani, dkk (2019: 80) karakteristik model pembelajaran *RADEC* diantaranya:

- (1) pembelajaran *RADEC* senantiasa mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran,
- (2) pembelajaran *RADEC* mendorong siswa untuk belajar secara mandiri,
- (3) pembelajaran *RADEC* senantiasa menghubungkan apa yang diketahui siswa dengan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata atau isu-isu kontemporer,
- (5) pembelajaran *RADEC* senantiasa memberi peluang bagi siswa untuk aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, mengajukan rencana penyelidikan, dan menyimpulkan materi yang dipelajari,
- (6) pembelajaran *RADEC* memberikan peluang kepada siswa untuk mempelajari materi secara mendalam melalui tugas pra- pembelajaran.

Handayani, dkk., 2019 menyatakan bahwa model pembelajaran *RADEC* mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, karena setiap peserta didik memiliki potensi untuk

belajar secara mandiri serta peserta didik dapat membangun pemahaman, menguasai aspek pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari model pembelajaran *RADEC* yaitu membangun pemahaman serta mendorong peserta didik untuk belajar mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *RADEC* senantiasa menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*)

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *RADEC* menurut Kahairuddin dan Hajeniatai (2020:123) 1) membaca buku sumber sesuai dengan materi yang akan di pelajari, 2) menjawab pertanyaan pra-pembelajaran yang dilakukan secara mandiri di luar kelas, bisa juga di rumah, 3) mendiskusikan jawaban pra-pertanyaan secara berkelompok (2-4) orang, 4) penyajian penjelasan tentang materi yang telah didiskusikan, 5) merumuskan ide-ide kreatif baik berupa rumusan pertanyaan penyelidikan, pemecahan masalah atau proyek yang dapat dibuat dan mewujudkannya.

Langkah-langkah model pembelajaran *RADEC* juga dijelaskan oleh Ramadini, Murviyanti dan Fakhruddin (2021: 100) sebagai berikut:

- (1) *Read* (R): pertama, peserta didik membaca buku sumber dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari dikelas. (2) *Answer* (A): peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan pra pembelajaran. (3) *Discuss* (D): peserta didik belajar secara berkelompok (2-4 orang) untuk mendiskusikan jawaban-jawaban dari pertanyaan pra-pembelajaran. Pada tahap ini guru dapat mengidentifikasi beragam kebutuhan peserta didik, (4) *Explain* (E): penyajian penjelasan secara klasikal tentang materi yang telah didiskusikan. Narasumber bisa dipilih dari perwakilan peserta didik, (5) *Create* (C): peserta didik merumuskan ide-ide kreatif baik berupa rumusan pertanyaan penyelidikan, pemecahan masalah atau proyek yang dapat dibuat dan mewujudkannya.

Dari langkah-langkah model pembelajaran *RADEC* yang telah dijabarkan, model ini mendukung proses membaca pemahaman pada saat mengimplementasikannya. Dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dari segi membaca, menulis, berbicara, berfikir kritis, serta berkolaborasi.

d. Kelebihan Model Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, Create*)

Model pembelajaran *RADEC* menekankan peserta didik untuk memiliki keterampilan tingkat tinggi pada abad-21 ini. *RADEC* memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu “mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerjasama, dan membantu siswa peroleh pemahaman konseptual” (setiawan, hartati, dan sopandi, 2019).

Kelebihan model pembelajaran *RADEC* yaitu memberikan kesempatan kepada guru untuk mendesain model pembelajaran yang

menarik, meningkatkan berfikir kritis peserta didik, meningkatkan kemampuan menganalisis dan membaca peserta didik, meningkatkan kerjasama dalam kelompok (Kahairuddin dan Hajeniatai 2020).

4. Hakikat Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema pada proses pembelajaran yang dapat dihubungkan dengan yang lain, dalam berbagai mata pelajaran.

Menurut Ummi dan Erita (2021) pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan terdiri dari tema-tema yang saling berkaitan dimana peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

dalam Neti dan Amini, 2020: 3126 juga menyatakan bahwa “pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik”.

Senada dengan penjelasan Mayori dan Taufik (2020) bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang terdiri dari beberapa kompetensi yang dipadukan dari beberapa mata pelajaran ke berbagai tema.

Berdasarkan berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dan berbagai kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Setiap pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing, begitu juga dengan pembelajaran tematik terpadu memiliki ciri khasnya. Karakteristik tematik terpadu menurut Malawi dan Kadarwati (2019) sebagai model pembelajaran maka pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yaitu berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kadir dan Asrohah, bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah a) berpusat kepada peserta didik, b) memberikan pengalaman langsung, c) pemisah antar mata pelajaran tidak jelas, d) menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran selama proses pembelajaran, e) fleksibel, f) sesuai dengan situasi dengan minat dan kebutuhan peserta didik (Fitria & Indra 2020).

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu adalah berpusat kepada peserta didik, pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep pembelajaran, fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah membuat konsep yang dipelajari peserta didik menjadi lebih bermakna sehingga keterampilan menemukan, mengolah, memanfaatkan informasi, serta sikap positif, dan nilai-nilai luhur menjadi berkembang (Noviani & Hamimah, 2021)

Adapun menurut Prastowo (2019) tentang tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu : (1) lebih memahami konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna, (2) mengembangkan keterampilan menemukan informasi, mengolah, serta memanfaatkannya, (3) menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur, (4) mengembangkan sikap sosial seperti kerjasama, toleransi, dll., (5) meningkatkan semangat dalam belajar, dan bertolak dari minat dan bakat peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran tematik terpadu bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik, mengembangkann keterampilan, sikap

sosial, kebiasaan baik, dan pembelajaran bertolak dari minat dan bakat peserta didik.

d. Kelebihan Tematik Terpadu

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dikelas, pembelajaran tematik terpadu memiliki kelebihan. Prastowo, 2019 pembelajaran tematik terpadu memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) pembelajaran relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, (2) kegiatan pembelajaran bertolak dari minat dan bakat peserta didik, (3) kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan, (4) mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik, (5) kegiatan pembelajaran sesuai dengan permasalahan keseharian peserta didik, (6) meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Mayori dan Taufik (2020: 205) juga menjelaskan kelebihan tematik terpadu sebagai berikut :

- (1) menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik, (2) pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik, (3) hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna, dan (4) menumbuhkan keterampilan sosial seperti bekerjasama, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik terpadu yaitu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil pembelajaran dapat bertahan dengan

lama, mengembangkan keterampilan berfikir dan sosial peserta didik, meningkatkan kerja sama.

e. Implementasi Langkah-Langkah Model Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *KineMaster* dalam Model Pembelajaran *RADEC*

Tabel 1 Implementasi model pembelajaran menggunakan *KineMaster*

Guru		
Model Pembelajaran <i>RADEC</i>	Aplikasi <i>KineMaster</i>	Peserta Didik
1. <i>Read</i> atau membaca yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum pembelajaran	1. Guru mempersiapkan materi yang akan digunakan dalam membuat LKPD menggunakan aplikasi <i>KineMaster</i>	1. Peserta didik melakukan kegiatan membaca atau menggali informasi dari berbagai sumber lainnya mengenai materi “gempa bumi, sila ke dua dan gerak lokomotor” Pancasila yang dilakukan secara mandiri atau didampingi orangtua di rumah.
2. <i>Answer</i> atau menjawab yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum pembelajaran	2. Guru membuka aplikasi <i>KineMaster</i> untuk memulai menggunakan aplikasi untuk membuat LKPD dengan materi yang telah dipersiapkan diluar proses pembelajaran.	2. Peserta didik melakukan kegiatan menjawab pertanyaan pra-pembelajaran mengenai materi “gempa bumi, sila kedua Pancasila dan gerak lokomotor” yang telah diberikan oleh guru di rumah. Kemudian membawa jawaban tersebut ke dalam kelas untuk dijadikan bahan diskusi dalam

		kelompok.
3. <i>Discuss</i> atau berdiskusi yaitu kegiatan yang dilakukan secara berkelompok untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah dikerjakan di luar kelas atau di rumah secara mandiri	3. Guru menayangkan LKPD menggunakan <i>infocus</i> yang telah dibuat menggunakan aplikasi <i>KineMaster</i> dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas.	3. peserta didik secara berkelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan atau tugas yang telah dikerjakan secara mandiri di luar kelas atau dirumah mengenai materi gempa bumi, sila kedua Pancasila dan gerak lokomotor. Dan mendiskusikan jawaban yang dirasa paling tepat untuk di laporkan oleh perwakilan kelompok.
4. <i>Explain</i> atau menjelaskan yaitu kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung	4. Guru mendengarkan penjelasan peserta didik mengenai materi yang telah didiskusikan dengan kelompok secara bergantian. Kemudian guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama peserta didik.	4. peserta didik menjelaskan materi yang telah dipahami dan dikuasai setelah mengerjakan LKPD melalui perwakilan masing-masing kelompok dan kelompok lain juga mendengarkan penjelasan tersebut.
5. <i>Create</i> atau membuat yaitu menghasilkan atau memunculkan sesuatu berdasarkan konsep yang telah di dapatkan selama proses pembelajaran	5. Guru kemudian mengajak peserta didik untuk membuat gerakan seimbang bersama masing-masing kelompok.	5. peserta didik mendiskusikan pemikiran kreatif yang sudah mereka pikirkan secara mandiri dengan kelompoknya mengenai materi yang sudah dipelajari.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri dan Ardipal (2021) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil validasi RPP rata-rata 95,20 dengan kategori sangat valid. Validasi video pembelajaran diperoleh 87,33 dengan kategori sangat valid. Pada praktikalitas dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 93%. Relevansi penelitian dengan Fitri dan Ardipal (2021) adalah mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* sedangkan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang”. Hasil penelitian ini menunjukkan secara keseluruhan rata-rata kelayakan media pembelajaran yaitu 95%, dengan kelayakan materi 93,3%, 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%. Relevansi penelitian dengan Amelia (2021) adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD

Negeri 36 Koto Panjang, sedangkan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amelia dan Arwin (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *KineMaster* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, produk yang dihasilkan sangat layak dengan rata-rata kelayakan media pembelajaran adalah 95%, dengan rincian kelayakan materi 93,3%, media 96,7%, dan bahasa 95%. Hasil respon guru dan peserta didik dinyatakan sangat praktis yaitu 92,5% dan 95,25%. Relevansi penelitian dengan Amelia dan Arwin (2020) adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD, sedangkan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Mindrianingsih dan Yanti (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platagon dan *KineMaster* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”. Penelitian ini menunjukkan minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media video animasi sangat rendah total skor keseluruhan 1093,75 dengan rata-rata 54,68 ketuntasan klasikal mencapai 20%. Setelah menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yang cukup signifikan, total

skor keseluruhan meningkat menjadi 1882,25 rata-rata 94, 11 ketuntasan klasikal 100% dan dinyatakan valid dan layak.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri dan Zainil (2021) dengan judul “Pengembangan bahan Ajar Volume Bangun Ruang Menggunakan Aplikasi *KineMaster* di Kelas V SD Kota Padang”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil validasi bahan ajar secara keseluruhan oleh tiga validator, yaitu aspek materi, bahasa dan media memperoleh nilai rata-rata 88,75 dengan kategori valid, hasil uji praktikalitas bahan ajar oleh guru dan peserta didik masing-masing memperoleh nilai 93,75% dan 96,66% dengan kategori praktis. Relevansi penelitian dengan Fitri dan Zaini (2021) adalah mengembangkan bahan ajar volume bangun ruang menggunakan aplikasi *KineMaster* di kelas V SD Kota Padang, sedangkan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas III SD.

Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti lebih berfokus pada pengembangan LKPD pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar pada tema 8 Bumi dan Alam Semesta bukan fokus pada satu mata pelajaran tertentu.

Manfaat penelitian relevan bagi penulis adalah sebagai rujukan bagaimana pengembangan LKPD tematik terpadu yang mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan bermakna, serta penggunaannya yang praktis dalam pembelajaran.

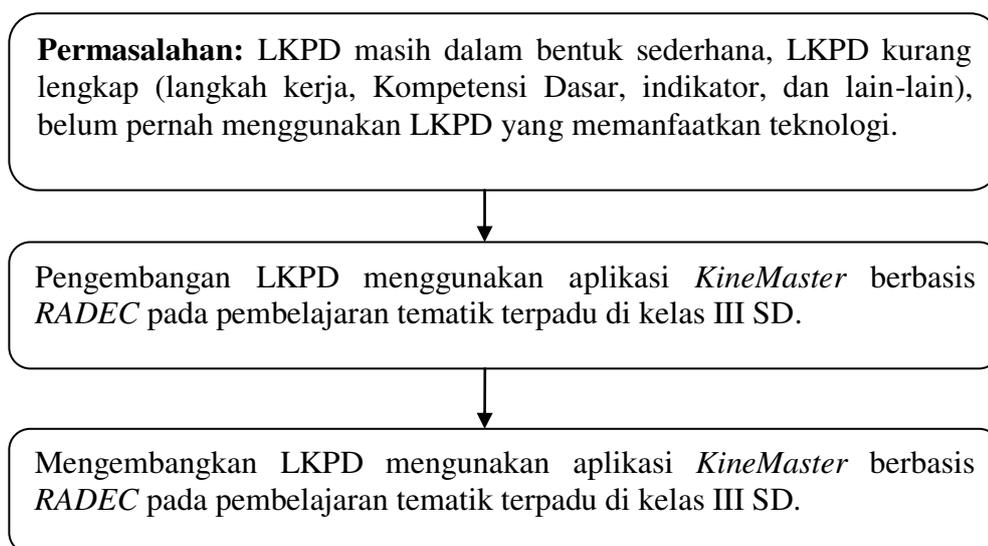
C. Kerangka Berfikir

Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan suatu produk dengan rancangan sistematis melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji keefektifannya dalam penggunaan. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2012) yang mempunyai empat tahapan pengembangan yaitu, (1) tahap I pendefinisian (*define*). Pada tahap pendefinisian, peneliti melihat permasalahan yang terdapat di kelas III SDN 19 Ambacang Anggang. Permasalahan yang peneliti temukan adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik dalam proses pembelajaran. Bentuk pertanyaan pada tahap pendefinisian yaitu apakah dalam proses pembelajaran menggunakan tambahan LKPD yang dihasilkan guru sendiri, seperti apa bentuk LKPD yang digunakan dan bagaimana pelaksanaan LKPD yang digunakan. (2) tahap II perancangan (*design*). Pada tahap perancangan, peneliti mulai merancang Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan. (3) tahap III pengembangan (*develop*). Dan (4) tahap IV penyebaran (*disseminate*). Pada tahap pengembangan (*develop*), peneliti akan melakukan uji coba di SDN 19 Ambacang anggang.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada pembelajaran tematik terpadu ini terlebih dahulu divalidasi oleh pakar untuk mendapatkan LKPD yang valid, serta diuji cobakan pada suatu sekolah dasar untuk mengetahui praktikalitasannya. Berikut kerangka berfikir pengembangan LKPD

menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD adalah :

Bagan 2. 1 Kerangka berfikir pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas III SD.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Aplikasi *KineMaster* Berbasis *RADEC* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas III SD” pada aspek bahasa diperoleh hasil 97,3% dengan kategori sangat valid, kemudian pada aspek media diperoleh hasil 93,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan dari aspek materi diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid. Nilai rata-rata keseluruhan validasi adalah 3,69 dan persentase 92,40% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.
2. Hasil uji praktikalitas LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik kelas III sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 87,5% untuk respon guru dan 88,59% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 91,6% untuk respon guru dan 93,16% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* sudah layak untuk digunakan di lapangan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* dapat dijadikan landasan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru, berdasarkan hasil validitas yang dilakukan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menarik perhatian dan membantu peserta didik memahami pembelajaran tema 8 subtema 2 pembelajaran 4, dan subtema 3 pembelajaran 2 dan 4 dikelas III SD.
3. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, agar dapat mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di kelas III SD ini lebih lanjut dengan ruang lingkup sekolah yang lebih luas dan situasi serta kondisi yang berbeda.
5. Bagi pembaca, diharapkan mampu menambahkan pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan aplikasi *KineMaster* berbasis *RADEC* di sekolah (SD).

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., Putu, N., & Ratna, S. (2020). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video dengan Smartphone dan Aplikasi KineMaster (Program PkM). *Proceeding Senadimas Undiksha*, Singaraja: 4 September 2020. Hal 158-165.
- Amelia, D. J., AM, I. A., & Saputra, S. Y. (2020). Pengembangan LKPD berorientasi metakognisi di sd muhammadiyah 5 bumiaji. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 113-122.
- Amelia, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88-97.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 90-114.
- Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683-1688.
- Fauda, Syifaul. 2015. Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (*Oscillator*). Untuk Pembelajaran Workshop. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Fitri, D. S., & Zainil, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* Di Kelas V SD Kota Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 4077-4088.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Handayani, H., Sopandi, W., Syaodih, E., Setiawan, D., & Suhendra, I. (2019). Dampak Perlakuan Model Pembelajaran RADEC Bagi Calon Guru Terhadap

- Kemampuan Merencanakan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 79-93.
- Kaharuddin Andi, Nining Hajeniati. 2021. *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Sulawesi Selatan: Pusakan Almaida.
- Kemendikbud. 2014. Salinan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3 (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Ningsih, Y. (2019, November). *The Use of Cooperative Learning Models Think Pair Share in Mathematics Learning*. In *Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1387, No. 1, p. 012144)*. IOP Publishing
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32-41.
- Malawi, Ibadullah, dan Ani Kadarwati. 2017. *Pembelajaran Tematik*. Jawa Timur: Cv Ae Media Gravika.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650-3665.
- Mayori, E., & Taufik, T. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Ii Sekolah Dasar (Studi Literatur). *e-Journal Pembelajaran Inovasi*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(8), 201-213.
- Mindrianingsih, T, & Taufik, T (2020). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platagon dan KineMaster dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 606-618.
- Neti, E., & Amini, R. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Strategi Active Learning Tipe Turnamen* Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3132-3144.
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168-176.
- Novelia, R., Rahimah, D. & Fachruddin, M. S. (2017). Penerapan Model Mastery

Learning Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas VIII. 3 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1).

Noviani, Y., & Hamimah, H. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Model *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 915-924.

Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32-41.

Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegeran. Trihayu: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3).

Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2020). Model Pembelajaran Radec Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *In Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 250-258).

Purwanto, Ngalim.(2013). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajr Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.

Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.

Pratama, Y. A., Sopandi, W., & Hidayah, Y. (2019). Model Pembelajaran Radec (Read-Answer-Discuss-Explain And Create): Pentingnya Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Konteks Keindonesiaan. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(1), 1-8.

Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi KineMaster Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah Pada Masa Pandemi Covid 19. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2).

Rahmia Tulljanah, R. A. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508–5519.

Ramadini, R., Murniviyanti, L., & Fakhrudi, A. (2021). Efektivitas Model

Pembelajaran RADEC Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa di SD Negeri 06 Payung. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 99-104.

Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

Riduwan dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Saputro, Budiyono. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran, M. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model *Integrated* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1194-1200.

Sari, I. K., Kenedi, A. K., Andika, R., Ningsih, Y., & Ariani, Y. (2019, October). Develop a student's critical thinking skills. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 3, p. 032093). IOP Publishing.

Setiawan, D., Sopandi, W., & Hartati, T. (2019). Kemampuan menulis teks eksplanasi dan penguasaan konsep siswa sekolah dasar melalui implementasi model pembelajaran RADEC. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 130-140.

Setiawan, D., Hartati, T., & Sopandi, W. (2019). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Melalui Model *Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-16.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Shofiyah, N., Chairun, N.A., Nur. E., Manarul.L. (2021). *Pembuatan Video Pembelajaran KineMaster*. Jawa Timur: UMSIDA Press.

Syam, Suhendi. dkk. 2021. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508-5519.

- Umbaryati, U. (2016, February). Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 217-225).
- Umami, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3085-3099.
- Widiyono, A. (2021, May). Penerapan Aplikasi *Kinemaster* dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. In *Prosiding Seminar Nasional Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya* (No. 3, pp. 12-21).
- Widjajanti, E. (2008, Desember). Kualitas lembar kerja siswa. In *Makalah Seminar Pelatihan penyusunan LKS untuk Guru SMK/MAK pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Jurusan Pendidikan FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta* (pp. 2-5).