

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *KINEMASTER* PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV DI SDN 4 CAKRANEGARA

Ernawati¹, Muhammad Erfan², Hasnawati³, Muhammad Makki⁴
PGSD JIP FKIP Universitas Mataram, Indonesia

Alamat e-mail : ernawatyusman8@gmail.com¹, muhammaderfan@unram.ac.id²,
hasnawati@unram.ac.id³, mmakki_fkip@unram.ac.id⁴

ABSTRACT

Learning The current digital era requires teachers to continue to innovate in varying the media used in teaching, including using learning videos. The aim of this research is to determine the level of validity and practicality of KineMaster-based video media on class IV animal life cycle material at SDN 4 Cakranegara. The research method used is the Research & Development (R&D) research method with a 4D model. Which consists of 4 stages, namely: define, design, develoment, and disseminate. The data collection methods used were material expert and media expert validation questionnaires, teacher response questionnaires, and student response questionnaires, observation and documentation. Data analysis uses qualitative and quantitative analysis. This research shows that the percentage of material expert validation test results is 95.85% in the very valid category, media experts are 85,66% in the very valid category, student responses are 95.5% in the very practical category, and teacher responses are 96.6% in the very valid category. very practical. Based on the research results, it can be concluded that KineMaster-based learning media on class IV animal life cycle material is declared very valid and very practical to use in the learning process.

Keywords: Learning Video, KineMaster, Animasil Life Cycle Material

ABSTRAK

Pembelajaran Era digital saat ini menuntut guru untuk terus berinovasi dalam memvariasikan media yang digunakan dalam mengajar diantaranya menggunakan video pembelajara. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media video berbasis *KineMaster* pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN 4 Cakranegara. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model 4D. Yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *define* (Pendefinisian), *design* (Perancang), *develoment* (Pengembangkan), dan *Desseminate* (Penyebaran). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, dan angket respon siswa, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan persentase hasil uji validasi ahli materi 95,85% dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 85,66% dengan kategori sangat valid, respon siswa sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis, dan respon guru sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi daur

hidup hewan kelas IV dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, *KineMaster*, Materi Daur Hidup Hewan

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran merupakan hal penting yang harus manusia tempuh untuk menjadi manusia seutuhnya. Artinya seorang manusia yang menempuh pembelajaran tentu akan memiliki perbedaan dengan manusia yang tidak menempuh pembelajaran. Perbedaan-perbedaan tersebut dapat dilihat melalui berbagai hal, baik melalui kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), serta psikomotor (skil/kemampuan) dari manusia tersebut. Karena melalui pembelajaran ini dapat mengubah manusia menjadi manusia yang seutuhnya atau dapat dikatakan melalui pembelajaran manusia dapat memiliki pengetahuan, sikap, serta kemampuan yang dapat dimanfaatkan untuk bertahan hidup serta berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, agama, bangsa, dan negara (Anugrah, 2022).

Faktor pendukung berjalannya suatu proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan

penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk saluran, dapat merangsang kemampuan siswa, pikiran serta perasaan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang mana dapat menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Hamid 2020). Video pembelajaran ini dapat lebih mudah untuk mendapatkan perhatian siswa, siswa juga lebih termotivasi dalam pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran, mengefisienkan waktu pembelajaran, serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan hal penting untuk mendukung proses pembelajaran sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di

kelas IV di SDN 4 Cakranegara ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, di dalam kelas keadaan siswa saat melakukan proses pembelajaran, siswa terkesan kurang aktif. Kedua saat proses belajar mengajar, pendidik hanya menggunakan buku ajar tematik, papan tulis, foto, power point dan siswa di bantu dengan menggunakan LKS, yang disediakan oleh pihak sekolah, sehingga untuk pembelajaran di dalam kelas terkesan monoton atau tidak menarik bagi siswa. Guru menyadari bahwa media yang digunakan di atas masih kurang efektif dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran jarang digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran seperti yang dikatakan Norhaliza (2023), adapun kenyataan di lapangan yang tidak disadari oleh banyak guru bahwa masih banyak pendidik yang tidak memaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu inovasi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Pembelajaran IPA saat ini masih kurang bervariasi, sistem belajar mengajar cenderung pada cara serta strategi belajar yang

kurang mengasah tingkat kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Hidayah (2018) pembelajaran IPA di SD adalah pondasi awal dalam menghasilkan siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap ilmiah.

Peneliti menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru bentuknya masih menggunakan media yang umum seperti buku, gambar, foto, guru menyadari bahwa media yang digunakan tersebut masih kurang efektif untuk membuat siswa paham tanpa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru masih merasa kesulitan dalam mengajar mata pembelajaran IPA khususnya materi daur hidup hewan. Hal ini dikarenakan materi pembelajaran membutuhkan sebuah media yang dapat menggambarkan proses metamorfosis dengan jelas sehingga siswa dapat membandingkan perbedaan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna (Awanda dkk. 2016).

Aplikasi *KineMaster* pada daur hidup hewan belum diterapkan di kelas IV dalam membuat media pembelajaran, padahal aplikasi ini sangat memudahkan pendidik terutama dalam hal penyampaian

materi pembelajaran di dalam kelas, dikarenakan media pembelajaran interaktif berbantuan *KineMaster* ini memiliki fitur-fitur yang dapat menggabungkan gambar, video, dan audio (Miaz, 2017). Sehingga dapat memunculkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas akan terkesan sangat membosankan bagi siswa jika seorang pendidik tidak mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif (Rohani 2019).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan terdapat dampak positif yang diperoleh oleh peserta didik, salah satunya dikemukakan oleh St. Safirah Alawiyah, Muhammad Makki, & Ketut Sri Kusuma Wardani (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Cyber KineMaster* pada Mata Pembelajaran IPA siswa kelas IV sekolah dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *KineMaster* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa hasil persentase yang diperoleh dari ahli

materi, ahli media, guru, dan respon siswa. Hasil persentase yang didapatkan dari ahli media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid, sedangkan dari respon siswa memperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan respon guru memperoleh persentase sebesar 94 dengan kategorik sangat layak. Serupa juga dilakukan oleh Firdayu Ftri & Ardipal (2021) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Hasil penelitian bahwa penggunaan video pembelajaran oleh guru dan peserta didik praktis dan dapat membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran, keterampilan membaca di kelas V SD. Efektivitas dalam penggunaan video pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik, penilaian aspek sikap, pengetahuan, dan penilaian aspek keterampilan. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas dan penilaian aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik memberikan gambaran hasil yang sangat baik, artinya penggunaan

video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster sudah efektif dilaksanakan. Hal ini ditunjukkan oleh uji coba video pembelajaran yang telah dikembangkan, diperoleh kesimpulan bahwa telah dihasilkan video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster dengan nilai rata-rata 3,6 yang termasuk pada kategori sangat valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi video pembelajaran oleh validator ahli dan praktis pendidikan yang telah dihasilkan. Kedua studi ini sama-sama menyoroti kegunaan media video berbasis KineMaster, yang tidak hanya menarik secara visual dengan gambar dan materi yang relevan tetapi juga meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D Thiagrajan (dalam sugiyono, 2022) menjelaskan bahwa ada 4 tahapan penelitian pengembangan atau yang disebut dengan 4D Diantaranya yaitu *define* (pendefinisian), *design*(perancangan), *develop* (pengembangan), dan (penyebaran), *desseminate*. Akan

tetapi, karena terbatas biaya dan waktu penulis, tahap *dessimate* (penyebaran) hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu di SDN 4 Cakranegara kelas IV yang sesuai dengan kebutuhan penulis, peneliti fokus pada pengembangan video pembelajaran berbasis *KineMaster*. Subjek penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, serta pengguna yang terdiri dari siswa dan guru. Sedangkan objek penelitian ini yaitu media video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi daur hidup hewan.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Cakranegara. Metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen berupa angket. Data validasi yang diperoleh pada penelitian ini menggunakan analisis Kuantitatif dan kualitatif menggunakan skala likert. Untuk mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap media video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi daur hidup hewan. Setelah uji coba kelompok kecil berhasil, kemudian dilakukan proses tahap penyebaran (*dessiminate*). Tahap ini ialah tahap penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan dalam skala yang lebih besar. Dalam hal ini, peneliti

menyebarkan produk video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada guru wali kelas IV SDN 4 Cakranegara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan menggunakan media video berbasis *KineMaster* yang dilaksanakan menggunakan penelitian dan pengembangan R&D dengan model 4D terdapat empat tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Pertama Pendefinisian (*define*) pada tahap ini, fokusnya terletak pada permasalahan terhadap masalah yang timbul di area sekolah di sisi lain, tahap analisis mengarahkan pada proses mengenali masalah yang terjadi dalam bidang pendidikan, dengan penekanan khusus kebutuhan pada kebutuhan pendidik pada siswa. Sesuai dengan temuan Istiningsih, et al (2021), dalam tahap analisis dilakukan pengajian terhadap kebutuhan yang kemudian menentukan masalah dan memverifikasi kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. selanjutnya, menurut Veronica, et al (2018) setiap data yang dikumpulkan oleh peneliti akan dianalisis untuk mengevaluasi kualitas media video

yang akan dievaluasi dalam setiap penilaian. Dalam fase ini, empat aspek utama menjadi fokus analisis yang dilakukan oleh peneliti: memulai dengan analisis awal, kemudian menganalisis siswa, materi, dan berakhir dengan analisis tujuan pembelajaran.

Pada fase permulaan analisis di SDN 4 Cakranegara, peneliti melakukan pra penelitian yang melibatkan wawancara dan observasi, guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih menggunakan seperti buku paket, papan tulis, gambar dan media yang ada disekitar lingkungan. Sholiha, et al (2017) menggaris bawahi peran penting media pembelajaran mempermudah siswa memahami materi, menarik minat siswa, dan memacu aktivitas belajar, namun guru-guru mengakui bahwa efektivitas media tersebut terbatas dalam membantu siswa memahami materi tanpa konteks aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong mereka untuk menciptakan dan menerapkan berbagai media pembelajaran yang inovatif, yang bukan hanya menghindarkan siswa dari kebosanan tetapi juga merangsang partisipasi aktif mereka

dalam proses pembelajaran selaras dengan pandangan ini, sudirman, et al (2021) menyatakan pentingnya inovasi dalam pembuatan media pembelajaran oleh guru untuk memperkaya proses edukasi.

Kedua Perancangan (*design*) dalam tahap ini, sebelum mengembangkan media video pembelajaran, peneliti melakukan perancangan terlebih dahulu, tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang media video pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermuatan pembelajaran IPA. Media video pembelajaran ini disesuaikan dengan KI dan KD yang ditetapkan kurikulum, kemudian disusun sesuai dengan kebutuhan siswa. Media video ini dirancang untuk mendorong siswa untuk aktif, mampu berpikir kritis, dan bertukar pikiran dalam pembelajaran. media video pembelajaran ini dilengkapi dengan animasi yang bergerak, musik. Dan gambar-gambar yang berwarna yang menarik perhatian siswa dan membantu guru dalam proses pembelajaran. pada tahap perancangan ini meliputi: penelitian menentukan gagasan yang sesuai dengan KD dan indikator yang sesuai dengan pembelajaran pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 1,

membuat jabaran materi pada pembelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1, selanjutnya pengaplikasian dengan batuan aplikasi *KineMaster*, selanjutnya peneliti merancang video pembelajaran untuk pembelajaran tema 6 subtema 1. Format penyusunan video pembelajaran ini terdiri dari struktur yang meliputi: (1) tahap pendahuluan (bagian awal) yang terdiri atas: Biodata peneliti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran (2) halaman isi media, yang dimana terdiri dari materi pembelajaran mengenai daur hidup hewan, serta soal evaluasi, (3) halaman akhir video pembelajaran.

Fase ini juga termasuk penyusunan halaman validasi, yang kemudian akan diperiksa oleh ahli materi dan media di tahap pengembangan berikutnya. Materi yang termasuk dalam fase ini meliputi: pengertian siklus hidup hewan, jenis siklus daur hidup hewan, metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Fase kedua difokuskan pada merancang media video menggunakan aplikasi *KineMaster* pada materi daur hidup hewan.

Ketiga pengembangan (*development*) pada tahap ini,

penelitian membuat media sesuai dengan desain, tahap dimana media yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli sebelum uji cobakan diantaranya ahli materi dan ahli media. hal ini sejalan dengan pendapat khair, et al (2021) yang menyatakan bahwa tahap pengembangan berupa merealisasikan bentuk media yang dikembangkan. Media yang sudah dikembangkan diuji kevalidan serta kepratisan. Hasil media video pembelajaran berbasis *KineMaster*.

Gambar 1. Identitas Peneliti



Gambar 3. Pengertian Daur Hidup Hewan



Gambar 5. Contoh Macam-macam Hewan Tanpa Metamorfosis

Gambar 2. Kompetensi Dasar



Gambar 4. Macam-macam Daur Hidup Hewan



Gambar 6. Daur Hidup Dengan Metamorfosis



Gambar 7. Pengertian Metamorfosis Sempurna



Gambar 9. Pengertian Metamorfosis Tidak sempurna



Gambar 11. Evaluasi



Hasil Validasi Video Pembelajaran Berbasis *KineMaster*

a. Kevalidan Produk Media Video Pembelajaran Berbasis *KineMaste*



Gambar 8. Contoh Hewan Metamorfosis Sempurna



Gambar 10. Contoh Hewan Metamorfosis Tidak Sempurna



Gambar 12. Penutup



Ghozali (2018), menyatakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Hasil validasi diperoleh dari validator oleh ahli materi dan ahli media (Musrifah Mardiani Sanaky, 2021). Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk melihat kesesuaian antara materi yang dicantumkan dengan tujuan pembelajaran serta untuk mengetahui kekurangan yang ada pada materi daur hidup hewan agar dapat diperbaiki dan akan menjadi referensi kedepannya. Berikut hasil validasi media oleh validator ahli materi pada materi daur hidup hewan disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

N O	Aspek Penilaian	Rerata Penilai an	Persen tase	Kriteria
1.	Relevansi	5	100%	Sangat Valid
2.	Keakurat	5	100%	Sangat Valid
3.	Komunikatif	4,5	90%	Sangat Valid
4.	Berorientasi pada Student	4,25	85%	Sangat Valid

Centered				
5.	Kebahasaa n	5	100%	Sangat Valid
6.	Keterbacaan	5	100%	Sangat Valid
Persentase Keseluruhan			95.83 %	
Kategori			Sangat Valid	

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa penilaian dari dosen ahli materi pada aspek Relevansi memperoleh nilai persentase 100% aspek keakurat dengan nilai persentase 100%, aspek komunikatif nilai persentase 90%, aspek berorientasi pada student centered nilai persentase 85%, aspek kebahasaan dengan nilai persentasi 100%, aspek keterbacaan dengan persentasi 100%. Dari hasil persentase enam aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 95.83% kategori "Sangat Valid". Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Musfiqon (2012) bahwa media pembelajaran yang baik dan bagus adalah media yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Serta sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mualimah, dkk., 2019 yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa

memahami materi yang yang disampaikan oleh guru.

Validasi ahli media dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan media video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi daur hidup hewan yang dikembangkan serta mengetahui kekurangan media video dari segi media video dari segi media agar dapat diperbaiki sehingga media video berbasis *KineMaster* dapat dikembangkan dengan maksimal. Berikut hasil validasi media oleh validator ahli media. Disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

N O	Aspek Penilaian	Rerata Penilai an	Persen tase	Kriteria
1.	Tampilan	4,3	86%	Sangat Valid
2.	Aspek Kemudaha n dan Efisiensi Media	4,2	84%	Sangat Valid
3.	Keindahan	4,7	94%	Sangat Valid
4.	Kebahasaa n	4	80%	Sangat Valid
5.	Tampilan Menyeluruh	4,5	90%	Sangat Valid
6.	Kebermanf ataan	4	80%	Sangat Valid
Persentase Keseluruhan				85,66 %
Kategori				Sangat Valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2 menunjukkan bahwa pada aspek

tampilan memperoleh persentase 86%, aspek kemudahan dan efisiensi media memperoleh persentase 84%, aspek keindahan memperoleh persentase 94%, aspek kebahasaan memperoleh persentase 80%, aspek tampilan menyeluruh memperoleh persentase 90%, aspek kebermanfaatan media memperoleh persentase 80%. Berdasarkan persentase dari 6 aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,66% dengan kategori "Sangat Valid". Sehingga sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. hal ini sejalan dengan hasil penelitian kelayakan media sebesar 92,10% yang artinya media ini sangat layak digunakan sesuai dengan interpretasi penilaian kevalidan dari sari (2017) yang apabila skor reratanya di atas 80,01% maka produk media dikatakan sangat valid sehingga layak untuk digunakan.

Dari ahli media memberikan saran dan masukan dari media video, Spasinya dirapikan dan tulisanya yang cerah/mencolok agar terlihat, latar dan background diubah sesuai warna gambar agar terlihat jelas.

Dari keseluruhan aspek tersebut diperoleh rata persentase sebesar 85,66%. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari validator ahli materi dan media maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada materi daur hidup hewan valid dan bisa digunakan untuk uji coba .

Uji coba produk pengembangan media video dilakukan pada 22 februari 2024 di SDN 4 Cakranegara. Pada tahap uji coba peneliti melakukan uji coba terbatas pada 15 siswa kelas IV untuk memperoleh penilaian terkait respon siswa mengenai video pembelajaran pada materi daur hidup hewan. Pada tahap uji coba yang melibatkan 15 orang siswa.

b. Hasil Kepratisan Video Pembelajaran Berbasis *KineMaster*

Kepratisan media video pembelajaran berbasis *KineMaster* dapat diketahui dengan melalui hasil isi angket guru dan siswa kelas IV SDN 4 Cakranegara. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu data yang berupa angket yang telah diisi oleh guru dan siswa Data kuantitatif yaitu

guru atau siswa yang selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil tersebut. Video pembelajaran di tampilkan melalui LCD untuk melihat kepratisan oleh guru dan siswa.

Hasil kepratisan yang didapatkan dari pendidik mendapatkan pesentase keseluruhan 96,6% dengan kriteria sangat praktis, hal ini sejalan dengan pendapat (jannah & julianti, 2018) yang menyebutkan kepratisan produk dapat dilihat dari respon guru yang menyatakan sesuatu yang dikembangkan memang benar-benar dapat diterapkan. Pendidik menyatakan bahwa media video pembelajaran sudah layak digunaka tanpa adanya perbaikan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan dan dapat melatih siswa melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan secara nyata.

Berikut hasil respon guru yang disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Respon Guru

N O	Aspek Penilaian	Rerata Penilai an	Persen tase	Kriteria
1.	Materi dan	5	100%	Sangat

Pembelajaran				Valid
2. Bahasa dan Tipografi	5	100%		Sangat Valid
3. Media	4,5	90%		Sangat Valid
Persentase Keseluruhan				85,66 %
Kategori				Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa aspek Materi dan pembelajaran memperoleh persentase 100%, aspek bahasa dan tipografi persentase 100%, aspek media persentase 90%. Dari ketiga aspek penilaian tersebut diperoleh rata-rata persentase keseluruhan 96,6% dengan kategori " Sangat Praktis" untuk digunakan.

Selanjutnya angket respon siswa untuk mengetahui kepratisan media video pembelajaran berbasis *KineMaster* Kegiatan uji kelompok terbatas ini bertujuan untuk menguji cobakan produk media video berbasis *KineMaster* kepada siswa dan bagaimana respon atau tanggapan serta penilaian siswa terhadap media video pembelajaran berbasis *KineMaster* yang dikembangkan. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok terbatas disajikan dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4 Respon Siswa

NO	Aspek Penilaian	Rerata Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Materi	4,84	96,8%	Sangat Valid
2.	Media	4,71	94,2%	Sangat Valid
Persentase Keseluruhan Kategori				95,5% Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel 4 hasil respon siswa dapat diketahui bahwa aspek materi memperoleh skor 4,84 dari skor maksimal 5 poin dengan persentase sebesar 96,8%, sedangkan dari aspek media memperoleh skor maksimal 5 poin dengan persentase sebesar 94,2%.

Berdasarkan skor dari kedua aspek dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *KineMaster* diperoleh persentase keseluruhan sebesar 95,5% dengan kategori " Sangat Praktis". Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alwi (2020) yang mengungkapkan bahwa kepratisan produk dapat dilihat dari respon siswa setelah menggunakan produk. Hasil angket siswa menunjukkan media video pembelajaran menarik dan bisa digunakan. Dikemukakan oleh Abi Hamid et al, (2022) menyatakan

bahwa kepratisan dan efektifitas media video pembelajaran dilihat dari keberhasilan pembelajaran pada tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai di laksanakan.

Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis dan siswa diperoleh rata-rata 95,5% dengan kategori sangat praktis.

Keempat penyebaran (*Desiminate*) Mulyatiningsih (2016) menjelaskan bahwa ditahap penyebaran dalam R&D tipe 4D dilakukan dengan sosialisasi produk melalui pendistribusian terbatas pada subjek penelitian dengan tujuan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang sudah dikembangkan produk yang disebarkan merupakan produk yang dinyatakan valid dan praktis (Panggabean, et al, 2020). Tahap penyerbarluasan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan medi video berbasis *KineMaster* hanya dilakukan dalam skala terbatas dengan mensosialisasikan media video pembelajaran berbasis *KineMaster* kepada guru wali kelas IV SDN 4 Cakranegara. Media tersebut kemudian

diserahkan sebagai hasil dari tahap penyebaran yang dilakukan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *KineMaster* pada materi daur hidup hewan siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" Digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media dinyatakan sangat valid karena perolehan nilai dari validasi materi sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 85,66% dengan kategori sangat valid. Kemudian media dinyatakan sangat praktis karena perolehan nilai dari respon guru sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis dan respon siswa sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis. Dari keseluruhan data diperoleh menunjukkan persentase pada rentang 81-100%. Hal ini dimaknai bahwa media pembelajaran tersebut berada diatas rata-rata nilai yang sudah ditentukan sebagai standar dari kevalidan dan kepratisan

media pembelajaran yang dapat digunakan.

Learning Students Elementary Education), 4(6), 911-920.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwin, Z., Ernalida, E., & Lindyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Dan Saintifik. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2312>
- Anugraha , A., Istiningsih, S, & Zain, M. I (2022). Pembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Istiningsih,S., Darmiany, D., Astria, F.P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of*
- Jannah , M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- Musfiqo,H. (2012). Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. (S.Lamiran, Ed (Isd. Ed). Jakarta: pt. Prestasi Pustakaraya.
- Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D. Titaley, (2021) “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah” *Jurnal Simetrik* 11(1), 432-439
- Norhaliza, E., Istiningsih, S., & Khair, B.N. (2023). Pengembangan Media Bukber (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Daerah Setempat untuk Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 356-362.
- Panggabean, N. H., Danis, A.,& Nadriyah (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 204-218.
- Sholiha, M., Taman, B., & Munawaroh, F. (2017). Pengembangan Media kotak Cahaya Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya. 10(1), 34-43. <https://doi.org/10.21107/rekayas.a.v10i1.3602>

St Safira, A. L. A. W. I. Y. A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cyber Kinemaster Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).

Sudirman, Abdul Kadir jaelani, Widiada 1,1. K., Tahir 1, M., & Radiusman. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah.
<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.1112>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* Alfabeta.

Susliana, D., & Wahyuni, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Materi. 8(3), 0-7.
<https://doi.org/10.15294/upej.v8i3.35618>

Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 258-266.