

Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV

Ega Meylinda^{1*}, Reinita².

¹ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia.

² Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia.

*Corresponding author: meylindaega445@gmail.com

ABSTRACT

The research was motivated by the lack of attractive media used, as well as the lack of teacher skills in using digital-based media in learning activities. This results in students having difficulty understanding lessons and often feeling bored and lacking motivation to learn. This research aims to produce KineMaster digital video media using the PBL model regarding Pancasila and Citizenship Education in Class IV Elementary School where learning is valid, practical, and efficient. The research carried out is Research & Development. This development uses the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SDN 02 Kubang, SDN 07 Kubang, SDN 05 Kubang, and SDN 06 Kubang. Product testing is carried out by one media expert, one language expert, one material expert, teacher responses, and student responses. The results of the research show that learning media has a material value of 93.75 in the very valid category, a media value of 93.75 in the very valid category, and a linguistic value of 87.5 which is considered very valid. The teacher response results were 97.91 in the very practical category and the student response results were 96.41 in the very practical category. So it is concluded that the learning media in the form of KineMaster digital videos for PPKn learning in class IV elementary school is declared valid and practical

Keywords: Learning Media; Kinemaster; ADDIE

ABSTRAK

Penelitian di latarbelakangi karena media yang digunakan kurang menarik, serta minimnya keterampilan guru dalam mempergunakan media berbasis digital pada kegiatan pembelajaran. Ini mengakibatkan murid sulit mengerti pelajaran dan sering merasa bosan serta kurang motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan agar menghasilkan media video digital KineMaster menggunakan model PBL tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Kelas IV SD dimana pembelajaran yang valid, praktis, dan efisien. Penelitian yang dilakukan ialah penelitian Research & Development. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SDN 02 Kubang, SDN 07 Kubang, SDN 05 Kubang dan SDN 06 Kubang. Uji produk dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli bahasa, satu ahli materi, respon guru dan respon peserta didik. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran mempunyai nilai materi sebesar 93,75 dengan kategori sangat valid, nilai media sebesar 93,75 dengan kategori sangat valid, dan nilai kebahasaan sebesar 87,5 dinyatakan sangat valid. Hasil respon guru sebesar 97,91 dengan kategori sangat praktis dan hasil jawaban respon siswa sebesar 96,41 dengan kategori sangat praktis. Maka disimpulkan media pembelajaran berupa video digital KineMaster untuk pembelajaran PPKn di kelas IV SD dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Kinemaster; ADDIE

Pendahuluan

Menurut (Nurrita, 2018) Proses pembelajaran tidak jauh-jauh dari media dan metode. Media sebagai sarana pemberian konten pembelajaran oleh pengajar kepada peserta didiknya. Media pembelajaran juga bagian dari sumber belajar dengan berbagai jenis penggunaan media yang digunakan sehingga dapat membantu guru dalam menambah wawasan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Memakai media yang sesuai dapat memberikan penjelasan ataupun keterangan yang diberikan oleh pemberi keterangan

sehingga mudah dicerna lebih jelas oleh penerima. Menurut Saputra (Ilahi & Desyandri, 2020) Pemahaman siswa tentang pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan media yang tepat di kelas, yang akan menginspirasi motivasi dan menarik minat siswa dalam belajar. Menurut (Effendi & Wahidy, 2019) pada perkembangan zaman ini, guru harus mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Metode konvensional sudah mulai ditinggalkan dan guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran.

Menurut (Amalia, 2020) saat membuat sebuah media, seharusnya pembuatan media menyesuaikan kebutuhan juga keadaan siswa, kita ada pada perkembangan teknologi dan peserta didik juga sudah mulai membaur dalam perkembangan maka guru sebagai fasilitator yang juga berperan sebagai penyedia media pendidikan juga bisa melakukan media menggunakan perkembangan bermacam-macam teknologi. Sebuah inovasi pembaruan media pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yaitu video pembelajaran. kelebihan media audio visual ini yaitu pesan yang disampaikan mudah untuk dimengerti, dipahami, dan dipertahankan dalam ingatan sehingga berpengaruh nyata terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 07 Kubang, SDN 02 Kubang, SDN 05 Kubang dan SDN 06 Kubang Kecamatan guguk, Kabupaten Lima Puluh Kota. Dimana dari keempat sekolah tersebut terdapat beberapa informasi dan beberapa permasalahan yang peneliti peroleh yaitu sekolah sudah memfasilitasi guru dengan fasilitas LCD Proyektor dan laptop untuk menunjang kegiatan pembelajaran namun dalam kegiatan pembelajarannya masih menggunakan alat komunikasi tradisional berupa alat komunikasi visual dan menggunakan teknologi sederhana, ini disebabkan kurangnya pelatihan tentang pembuatan media menggunakan Information Technology (IT), sehingga pemanfaatan media yang menggunakan teknologi digital jarang dipakai saat kegiatan pembelajaran. Pemakaian media menggunakan teknologi digital hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana yaitu berupa video didownload dari Youtube dan karena kesulitan guru dalam membuat media menggunakan program atau perangkat lunak lain, Power Point biasa masih digunakan sehingga guru merasa bahwa kadang-kadang murid masih berjuang untuk menyerap materi.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti mendapati bahwa penggunaan media masih konvensional berupa pajangan gambar di depan kelas. Serta didapati motivasi belajar siswa saat di kelas masih kurang karna siswa yang tidak ikut aktif saat kegiatan pembelajaran di kelas. Sehingga beberapa siswa sulit mencerna pembelajaran yang diterangkan oleh guru. Selanjutnya, peneliti menemukan selama wawancara dengan wali kelas bahwa sekolah tidak pernah menggunakan pembelajaran PPKn dengan video KineMaster. Menggunakan teknologi baru untuk membuat materi pendidikan, seperti laptop dan YouTube. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Menurut (Kholil et al., 2023) PPKn merupakan mata pelajaran yang sudah diterapkan pada jenjang sekolah dasar maupun menengah yang membutuhkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran. Menurut (Lubis, 2018) mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, Undang-undang dan norma-norma yang berlaku di Indonesia. Menurut (Azis & Munawar, 2023) selain itu dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang tetap menggunakan pendekatan ceramah yang mengakibatkan menurunnya minat dan prestasi belajar siswa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan pembaruan saat membuat materi pembelajaran, pembaruan yang dimaksud merupakan dukungan berupa video pembelajaran. Menurut Rusman, Kurniawan & Riyana (2015) penggunaan video mampu menjadikan

pelajaran efisien dari segi waktu karena memiliki sifat fleksibel dan jangkauan yang cukup luas. Seiring berkembangnya teknologi, pembuatan media video pembelajaran tidak hanya menggunakan laptop atau komputer namun smartphone android atau IOS juga bisa digunakan dalam pembuatan media salah satunya aplikasi yang disediakan oleh Play Store atau App Store secara gratis yaitu aplikasi KineMaster.

Menurut Octavianty dkk (Fitri & Ardipal, 2021) Sebuah aplikasi smartphone bernama KineMaster dibuat secara tegas untuk membantu pengguna iOS dan Android dalam mengedit video jadi lebih menarik. Selain itu, aplikasi ini menawarkan manfaat ramah pengguna dan dikemas dengan fitur-fitur menarik. Aplikasi KineMaster ini tampilannya cukup sederhana namun memuat fitur-fitur yang cukup kompleks. Menurut (Mulyani, 2022) Hasil video pembelajaran pada aplikasi kinemaster menjadi penunjang pemahaman bagi peserta didik. Pengguna dapat menyisipkan gambar, musik, stiker, teks dan animasi-animasi yang menarik, serta dapat mengunduh berbagai fitur-fitur lainnya di keranjang yang ada pada aplikasi KineMaster dan dilengkapi berbagai transisi. Menurut (Reinita, 2021) Berbeda dengan pembelajaran tradisional, KineMaster juga menawarkan banyak potensi agar dapat menumbuhkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa jadi lebih baik karena menarik bagi siswa usia sekolah dasar.

Agar penggunaan media pembelajaran maksimal maka di dalam pembelajarannya peneliti menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran saat proses pembelajaran akan sangat membantu terciptanya pembelajaran yang terarah dan menarik sehingga siswa tidak bosan dalam belajar bahkan dapat lebih bersemangat. Di dalam belajar untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna, peneliti memakai model PBL. Model PBL merupakan model belajar yang menjadikan masalah untuk pemicu (Noviyana, 2017). Menurut (Islami & Zuryanty, 2020) Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pembelajaran. Hal ini diperkuat menurut Marsali (Rahmi, 2019) model PBL adalah model yang bisa menumbuhkan semangat belajar peserta didik, motivasi serta rasa percaya dirinya. Senada dengan itu, PBL melibatkan guru memberi siswa masalah dan kemudian menawarkan pendekatan alternatif untuk menyelesaikannya, para siswa kemudian diminta untuk memilih salah satu alternatif solusi, dan jika mereka memilih alternatif yang benar, masalah akan diselesaikan dengan kualitas yang baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster untuk pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV.

Metode Penelitian

Penelitian pengembangan, juga disebut sebagai Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sukmadinata (Muqdamien et al, 2021) menyatakan bahwa metode R&D merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan inovasi, baik berupa inovasi terbaru maupun pengembangan produk yang telah ada supaya lebih menarik disesuaikan pada tujuan pembelajaran mata pelajaran.

Prosedur Pengembangan

1. Studi Pendahuluan

Tahapan ini merupakan tahap ketika mencari dan mengumpulkan informasi. Studi pendahuluan yang dilakukan adalah melaksanakan observasi dan wawancara ke Sekolah Dasar. Di sini, peneliti melakukan observasi ke SDN 07 Kubang, SDN 02 Kubang, SDN 05

Kubang dan SDN 06 Kubang. Hasil kegiatan memunculkan berbagai permasalahan terkait sarana media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyatukan semua informasi yang berkaitan dengan penyebab permasalahan pada penggunaan media.

2. Pengembangan Model

Model pengembangan yang peneliti pakai pada penelitian ialah model ADDIE. Menurut Rusmayana, 2021 (dalam Habiba, Rinjani, & Martanti, 2023) Analisis kebutuhan dilakukan agar menemukan masalah. Masalah tersebut selanjutnya dianalisis agar mendapatkan solusi yang tepat untuk mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar. Hasil analisis kebutuhan tersebut selanjutnya digunakan untuk membuat rancangan produk yang akan dibuat. Produk pada tahap ini konsepnya masih konseptual. Langkah pengembangan terdiri dari kegiatan membuat dan memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Tahap ini terdapat pembuatan instrument agar melakukan kinerja produk. Langkah ini merupakan penggunaan produk yang telah dibuat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penerapan dalam pembelajaran bertujuan agar mendapatkan *feedback* pada produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Hal tersebut bisa dilakukan dengan membandingkan hasil pembelajaran yang telah tercapai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Sedangkan Menurut Pribadi (2014) model ADDIE ini memiliki tahapan sebagai berikut :

a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, analisis yang dilaksanakan ialah analisis kebutuhan, analisis kurikulum juga analisis materi. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital belum terlaksana secara maksimal. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

b. Tahap Desain (Design)

Tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran berupa video digital KineMaster. Video digital KineMaster terdiri dari video yang disertai gambar dan rekaman suara dari bahan penelitian dan desain dengan tampilan menarik juga bahasa yang mudah dipahami, sehingga video digital yang dirancang ini dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan memiliki tujuan menciptakan sebuah media pembelajaran PPKn berupa video digital memakai aplikasi KineMaster yang dikembangkan berdasarkan saran para ahli. Tahap berupa validasi media pembelajaran oleh para ahli. Mendapatkan umpan balik ahli tentang materi pembelajaran yang perlu dibuat adalah tujuannya. Revisi dilakukan jika materi pembelajaran yang akan dibuat ternyata tidak valid sehingga harus di revisi, jika media pembelajaran sudah benar hingga dapat dipakai saat pembelajaran.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Memanfaatkan produk pengembangan dalam proses pembelajaran yang dirancang dan disetujui adalah bagian dari langkah implementasi. Langkah pertama dalam proses ini adalah menyiapkan lingkungan yang terkondisi dan materi pendidikan. Peneliti dapat memasukkan produk yang dibuat ke dalam proses pembelajaran setelah semuanya tersedia. Setelah penerapan produk tadi, maka dapat dilakukan uji praktikalitas dengan memberikan angket respon siswa dan angket respon guru.

e. Tahap evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ialah tahap akhir pada model ADDIE. Tahap ini dilaksanakan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berhasil atau tidaknya media pembelajaran tersebut akan terlihat pada angket yang dibagikan untuk siswa dan juga guru.

Dari angka tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba Produk

Subjek menjadi uji coba di pelaksanaan penelitian ialah siswa di kelas IV SDN 07 Kubang. Uji coba praktikalitas dilaksanakan dengan tujuan produk yang dikembangkan sudah praktis. Kriteria yang dipakai ketika memilih subjek penelitian yaitu: (1) kondisi sekolah sesuai dengan kebutuhan, (2) adanya kesediaan sekolah menerima pembaharuan, (3) belum adanya pengembangan media videodigital KineMaster dalam pembelajaran PPKn dan lokasi sekolah yang dapat dijangkau oleh peneliti.

2. Jenis Data

Jenis data yang dipakai oleh peneliti merupakan data primer dan sekunder. Data primer ialah data yang dikumpulkan peneliti langsung dari subjek penelitian, sedangkan data sekunder mencakup berbagai informasi yang sudah ada sebelumnya yang telah dikumpulkan. Data pertama dari hasil wawancara dan angket validasi media pembelajaran video digital KineMaster oleh validator yang ahli dibidangnya. Data kedua ialah data praktikalitas diperoleh dari hasil pengisian angket respon guru dan siswa dari media yang dikembangkan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Validasi Media Pembelajaran

Lembar validasi adalah instrumen dipakai dalam mengumpulkan data yang dapat diandalkan tentang valid atau tidaknya media pembelajaran yang diciptakan. Lembar validasi media pembelajaran ialah sebuah alat yang dipakai untuk memvalidasi. Lembar validasi untuk media pembelajaran dipakai untuk menilai ketepatan konsep dan isi penyajian. Lembar validasi terdiri dari aspek penilaian materi, media dan bahasa.

b. Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran

Instrumen Praktikalitas media pembelajaran bertujuan agar mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang sudah dibuat melalui data yang didapat. Instrumen yang peneliti gunakan yaitu :

a) Angket tanggapan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran PPKn yang dikembangkan. Instrumen diisi siswa setelah selesai kegiatan pembelajaran.

b) Angket tanggapan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran PPKn yang dikembangkan. Instrumen diisi oleh guru setelah mengawasi kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang didapat dari penelitian ialah data dari validitas yang dilakukan oleh para ahli serta data praktikalitas media pembelajaran dari angket respon guru dan siswa dari media video digital KineMaster yang dikembangkan. Data yang diambil kemudian di analisis pada setiap komponen yaitu :

a. Analisis Data Validitas Media Pembelajaran

Informasi yang dikumpulkan dari pemeriksaan materi pendidikan diperiksa secara menyeluruh dan ditampilkan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Tabel berikut memperlihatkan penilaian untuk setiap kategori berdasarkan lembar validasi.:

Tabel 1 Skala penilaian untuk angket validasi

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Sumber: Modifikasi (Saputri, Har, & Deswati, 2015)

Instrumen analisis untuk ahli media berupa kuesioner yang mengevaluasi kelayakan multimedia interaktif kepada kualitas multimedia interaktif yang telah dirancang oleh peneliti. Penilaian tersebut diperhatikan pada aspek media, aspek materi juga aspek bahasa. Data analisis validator semua aspek yang dinilai disediakan berbentuk tabel. Agar bisa memvaliditas multimedia interaktif, pertama kali ditentukan skor maksimal halaman validasi.

Berdasarkan skor yang diperoleh dapat dihitung dengan memanfaatkan rumus yang telah diubah oleh Arikunto (Pratama, 2019) menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\% \quad NA = \frac{\sum P}{n}$$

Keterangan :

P= persentase skor dari ahli

NA= nilai akhir

N= skor maksimal

$\sum x$ = jumlah skor jawaban dari para ahli

N = banyaknya butir pertanyaan

Kategori validitas multimedia berpatokan hasil terakhir yang diperoleh disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Kategori validitas pengembangan media pembelajaran

Persentase	Kriteria
75,01%-100,00%	Sangat Valid
50,01-75,00%	Valid
25,01%-50,00%	Kurang Valid
00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid

b. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Taknik menganalisis data dari pengamatan penggunaan angket respon guru dan siswa merupakan penggunaan analisis kepraktisan yang bermanfaat. Fitur-fitur dalam tabel berikut digunakan untuk memeriksa data tentang bagaimana guru dan siswa menanggapi proses pembelajaran:

Tabel 3 Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru

Rentang	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Sumber: Modifikasi Riduwan (dalam Yanto, 2019)

Rumus dari Arikunto digunakan sebagai alat menganalisis nilai akhir perhitungan juga angket (dalam Pratama, n.d.2019)

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= persentase skor

N= skor maksimal

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

Kategori Praktikalitas media pembelajaran dari perhitungan nilai terakhir dilihat di tabel berikut yaitu :

Tabel 4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Skor dalam persen (%)	Kategori
1.	75,01 %-100,00%	Sangat Praktis
2.	50,01 %-75,005	Praktis
3.	25,01 %-50,00%	Kurang Praktis
4.	00,00 %-25,00%	Sangat Tidak Praktis

Data studi berikut diperoleh sesuai dengan proses pengembangan yang diikuti dalam penelitian yang dilakukan :

1. Tahap *Analysis* (analisis)

a. Analisis kebutuhan

Langkah analisis pertama yang dilaksanakan peneliti adalah analisis kebutuhan. Langkah berikut dilakukan peneliti dengan observasi dan wawancara di SDN 07 Kubang, SDN 02 Kubang, SDN 05 Kubang dan SDN 06 Kubang untuk mengetahui kebutuhan peserta didik di kelas IV. Hasil yang ditemukan peneliti yaitu : (1) Siswa perlu media pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran terasa tidak membosankan, (2) Siswa perlu media pembelajaran dimana siswa mudah pahami dan materi menarik, (3) Guru perlu media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan individual siswa, (4) Guru memerlukan media pembelajaran terbaru untuk memakai model pembelajaran berdasarkan karakteristik dari siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, para ahli percaya bahwa untuk meningkatkan keterlibatan dan kegembiraan siswa untuk belajar, materi pembelajaran yang menarik harus dibuat memakai model Problem Based Learning (PBL).

b. Analisis Kurikulum

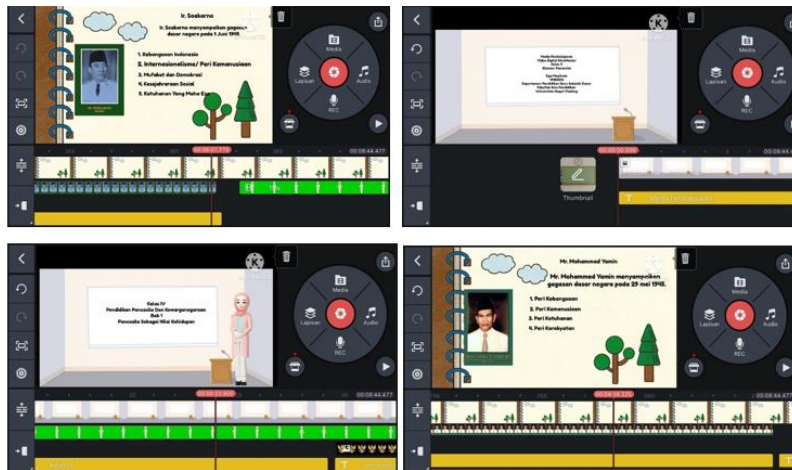
Kurikulum yang dipakai di penelitian ini adalah kurikulum merdeka. Tujuannya agar memperoleh gambaran konsep rancangan yang akan dikembangkan dalam media video digital menggunakan aplikasi KineMaster yang cocok dengan kurikulum merdeka

c. Analisis Materi

Peneliti melaksanakan analisis materi merujuk pada kurikulum merdeka, buku guru dan buku siswa, dan beberapa sumber materi lainnya. Hal ini dilakukan agar teori yang terdapat pada media video digital ini lengkap dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil analisis materi peneliti lakukan yaitu di capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada elemen Pancasila telah sesuai untuk diterapkan pada produk yang dikembangkan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Peneliti menciptakan materi instruksional dalam bentuk video digital yang disebut KineMaster selama tahap desain ini. Video dibuat dengan teks, gambar, dan suara yang terkait dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Mereka menarik secara visual dan menggunakan terminologi sederhana



Gambar 1 Perancangan Media Pembelajaran KineMaster

3. Tahap Development (Pengembangan)

Media video digital KineMaster yang sudah dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh para validator. Saran perbaikan dan komentar validator menjadi acuan untuk revisi sehingga dapat menghasilkan media video yang valid dan siap untuk diuji cobakan.

a. Hasil uji validitas ahli materi

Pemberian lembar kuesioner penilaian kepada ahli materi adalah bagaimana uji validitas materi dilakukan. Evaluasi oleh ahli materi Bapak Atri Walidi, M.Pd. pada tanggal 18 Juli 2023 (validasi pertama) dan 20 Juli 2023 (validasi kedua).

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Skor yang diperoleh	15
Skor maksimal	16
Persentase	93,75%
Kategori	Sangat Valid

b. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Uji validitas media diberikan lembar kuesioner penilaian untuk melakukan ujian validitas media. Validasi pertama dilakukan pada 10 Juli 2023, dan validasi kedua dilakukan pada 26 Juli 2023 oleh pakar media Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T.

Tabel 6 Hasil Uji Validasi Ahli Media

Skor yang diperoleh	15
Skor maksimal	16
Persentase	93,75%
Kategori	Sangat Valid

c. Hasil Uji Validitas Ahli Kebahasaan

Uji validitas bahasa diberikan lembar kuesioner evaluasi untuk diselesaikan dengan melakukan tes validitas bahasa. Pada tanggal 1 Agustus 2023, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd melakukan penilaian sebagai ahli bahasa, validasi ini dilakukan sebanyak 1 kali.

Tabel 7 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Skor yang diperoleh	7
Skor maksimal	8
Persentase	87,5%
Kategori	Sangat Valid

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Media video digital KineMaster ini diujicobakan di kelas IV SDN 07 Kubang memiliki jumlah siswa 11 orang pada tanggal 14 Agustus dan 23 Agustus 2023 serta penelitian di SDN 02 Kubang memiliki jumlah siswa 11 orang di tanggal 28 dan 29 Agustus 2023 dan penyebaran media video digital di SDN 05 Kubang dengan jumlah siswa 10 orang yang dilaksanakan di tanggal 18 dan 19 September 2023 dan SDN 06 Kubang memiliki jumlah siswa 7 orang di tanggal 21 dan 22 september 2023.

5. Tahap evaluation (Evaluasi)

Uji praktikalitas dilaksanakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan media video digital KineMaster yang sudah dilakukan. Media video digital KineMaster ini diujicobakan di kelas IV SDN 07 Kubang dengan jumlah siswa 11 orang pada tanggal 14 Agustus dan 23 Agustus 2023 serta penelitian di SDN 02 Kubang dengan jumlah siswa 11 orang pada tanggal 28 dan 29 Agustus 2023 dan penyebaran media video digital di SDN 05 Kubang dengan jumlah siswa 10 orang yang dilaksanakan pada tanggal 18 dan 19 September 2023 dan SDN 06 Kubang dengan jumlah siswa 7 orang di tanggal 21 dan 22 september 2023. Hasil dari uji praktikalitas tersebut dapat dilihat berdasarkan angket respons guru dan peserta didik yaitu :

Tabel 8 Hasil uji kepraktisan Guru

No	Hasil uji kepraktisan Guru	Skor
1	Respon Guru SDN 07 Kubang	95,83%
2	Respon Guru SDN 02 Kubang	95,83%
3	Respon SDN 05 Kubang	100%
4	Respon SDN 06 Kubang	100%
Rata-rata		97,91%
Keterangan		Sangat Praktis

Dari hasil perhitungan praktikalitas diperoleh nilai persentase kepraktisan dari respon guru SDN 07 Kubang mendapatkan skor 95,83%, serta penilaian praktikalitas oleh guru SDN 02 Kubang mendapatkan skor 95,83%, penilaian praktikalitas SDN 05 Kubang mendapatkan skor 100% dan penilaian praktikalitas SDN 06 Kubang mendapatkan skor 100%. hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 97,91% dengan kategori sangat praktis. Dengan begitu, media video digital ini dinyatakan sangat praktis dan bisa dipakai untuk dijadikan sebuah inovasi media pembelajaran.

Hasil Uji Praktikalitas (Peserta Didik), berdasarkan hasil perhitungan praktikalitas hasil yang diperoleh yaitu persentase sebesar 96,41% kategori sangat valid. Dari hasil perhitungan tersebut, maka media video digital KineMaster ini sudah praktis digunakan saat pembelajaran di kelas. Siswa juga sangat bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembuatan materi pembelajaran video digital dengan program KineMaster sejalan dengan model ADDIE yang dipakai dalam penelitian ini, sesuai dengan temuan penelitian yang telah dijelaskan. Ada lima bagian dalam penelitian ini: (1) observasi lapangan dan investigasi persiapan meliputi tahap analisis; (2) perencanaan dan pembuatan film digital untuk pembelajaran PPKn merupakan tahap desain; (3) Tahap pengembangan, yang meliputi uji validitas dan tahap revisi media, (4) Tahap pelaksanaan, dimana media yang akan dievaluasi terhadap subjek uji coba, dan (5) Tahap evaluasi, yaitu tahap perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Output penelitian ini adalah materi pembelajaran video

digital yang dibuat dengan program KineMaster, yang dirancang untuk memenuhi standar yang andal, berguna, dan efisien. Menurut penelitian, pembelajaran komponen PPKn Pancasila Bab I (Pancasila sebagai Nilai Kehidupan) di kelas IV SD berdampak positif dengan sumber belajar video digital ini. Menggunakan media pembelajaran video digital di kelas memiliki beberapa keunggulan. Salah satu manfaatnya adalah siswa merasa tidak sukar dalam menegerti apa yang mereka pelajari berkat film yang menarik dan penjelasan yang jelas di media. Selain itu, manajemen kelas menjadi lebih nyaman dan mudah. Penelitian ini disokong oleh pernyataan (Widiantoro, 2015) yang menyebutkan bahwa keefektifan media yang dikembangkan harus memberikan efek terhadap hasil belajar.

Kesimpulan

Dari hasil pengembangan media menggunakan KineMaster media sudah bisa dikategorikan sangat valid, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran PPkn. Hal ini ditunjukkan pada hasil validasi Media, Materi dan Bahasa yang digunakan pada media. Selain itu hasil angket praktikalitas guru sebesar 97,41% dan peserta didik 96,41%. Dengan begitu bahwa media sudah sangat praktis dipakai saat pelajaran PPkn.

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan Media Video Digital KineMaster yang telah teruji memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran buku teks yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Amalia, Z. (2020). Penerimaan Penonton Video Menjadi Perempuan Saluran Youtube Sisil. *EJournalS1 Ilmu Komunikasi*, 8(3), 1-13. [http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2020/12/Jurnal Ozi Fix \(12-10-2007 03-13\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2020/12/Jurnal Ozi Fix (12-10-2007 03-13).pdf).
- Azis, I. S., & Munawar, M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Robokids Berbasis STEAM terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar, 6(3), 1300-1310. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6094>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125-129.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Habiba, A. K., Rinjani, E. D., & Martanti, F. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Fikih (Mojafi) Pada Materi Salat Jum ' at Dan Salat Sunah Di Kelas I V MI, 6(3), 1488-1498. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6621>
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058-1077.
- Islami, R., & Zuryanty. (2020). Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas V SD Implementation of Problem Based Learning Models to Improve the Integrated Thematic Learning Process in Class V of Primary Schools. *E-Journal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(3).
- Kholil, U., Ahmad, M., Pendidikan, I., Selatan, T., Pendidikan, I., & Selatan, T. (2023). Validitas Buku Ajar dengan Pendekatan Kontekstual dalam Membelajarkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar, 6(3), 1043-1056. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6629>
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).

- <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Noviyana, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap. *Jurnal Edumath*, 3(2), 110–117.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pratama. (n.d.). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Rahmi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2113–2117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>
- Reinita. (2021). 2 No 2 7-17. *Pelatihan Media Digital Kinemaster Berbasis Pendekatan Value Clarification Technique Reportase Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Era Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar*, 2 No 2(2), 7–17.
- Saputri, L. I., Har, E., & Deswati, L. (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Raanah Pesisir. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(5), 1–16.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>