

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *KINEMASTER* DAN *SOFTWARE BLENDER 3D* PADA
TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS VI DI SDN 49 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Zahara

NIM: 06131181823002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *KINEMASTER* DAN *SOFTWARE BLENDER 3D* PADA
TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS VI DI SDN 49 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Zahara

NIM: 06131181823002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Distujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Menyetujui:

Pembimbing



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *KINEMASTER* DAN *SOFTWARE BLENDER 3D* PADA
TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS VI DI SDN 49 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Zahara

NIM: 06131181823002

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Makmum Raharje, M.Sn

NIP. 197001232006941001

Mengetahui

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.

NIP.196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP.195702081982032001

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *KINEMASTER* DAN *SOFTWARE BLENDER 3D* PADA
TEMA 9 SUBTEMA 1 KELAS VI DI SDN 49 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Zahara

NIM: 06131181823002

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 15 Desember 2021

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.



Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Indralaya, Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahara

NIM : 06131181823002

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi KineMaster dan *Software* Blender 3D pada Tema 9 Subtema 1 Kelas VI di SDN 49 Prabumulih”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2021

Yang membuat
pernyataan,



Zahara

NIM. 06131181823002

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi KineMaster dan *Software* Blender 3D pada Tema 9 Subtema 1 Kelas VI di SDN 49 Prabumulih” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, MA, Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Desember 2021

Penulis



Zahara

NIM. 06131181823002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Pembelajaran Tematik	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	7
2.1.2 Pengertian Pembelajaran Tematik	7
2.1.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik	8
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	12
2.3 Media Video Pembelajaran.....	13
2.3.1 Pengertian Media Video pembelajaran.....	13
2.3.2 Manfaat Penggunaan Media Video.....	14
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Video	15

2.4 Jenis Aplikasi Membuat Video Pembelajaran	16
2.4.1 Aplikasi <i>Wondershare Filmora</i>	16
2.4.2 Aplikasi <i>Inshot</i>	16
2.4.3 Aplikasi <i>Kinemaster</i>	17
2.5 Jenis <i>Software</i> Membuat Objek Model 3D.....	18
2.5.1 <i>Software 3Ds Max</i>	18
2.5.2 <i>Software Autodesk Maya</i>	18
2.5.3 <i>Software Blender 3D</i>	18
2.6 Penelitian yang Relevan.....	19
2.7 Kerangka Berpikir.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	24
3.3 Subjek Penelitian	24
3.4 Prosedur Penelitian	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6 Instrumen Penelitian	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	37
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	39
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	41
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	65
4.2 Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess.....	28
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	29
Tabel 3. 3 Kuesioner Validasi Ahli Media.....	30
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	31
Tabel 3. 5 Kuesioner Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Praktisi Pembelajaran.....	32
Tabel 3. 7 Kuesioner Validasi Praktisi Pembelajaran.....	32
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Respon Peserta Didik	34
Tabel 3. 9 Tabel Interpretasi Skala Likerts	34
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan Media.....	35
Tabel 3. 11 Kriteria Kemenarikan Media	36
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	38
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran.....	39
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	60
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Media	62
Tabel 4. 7 Revisi Ahli Media	62
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Ahli Materi.....	63
Tabel 4. 9 Revisi Ahli Materi.....	64
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	65
Tabel 4. 11 Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	66
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar.....	67
Tabel 4. 13 Hasil Persentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3. 1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE	23
Gambar 3. 2 Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE	26
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Guru Kelas VI SD	38
Gambar 4. 2 Kerangka <i>Layout</i> Media Video Pembelajaran	41
Gambar 4. 3 kumpulan Konsep dan Bahan Pembuatan Planet.....	42
Gambar 4. 4 Cara Download Software Blender 3D.....	42
Gambar 4. 5 Software Blender yang Selesai di Instal.....	43
Gambar 4. 6 Tampilan Awal Software Blender 3D.....	43
Gambar 4. 7 Tampilan Kerja Software Blender 3D.....	44
Gambar 4. 8 Tampilan Delete Objek 3D	44
Gambar 4. 9 Tampilan Membuat Objek Planet	45
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Subdivision Surface</i> Objek Planet.....	45
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Material Properties</i>	46
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Workspace Shading</i>	46
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Image Texture</i>	47
Gambar 4. 14 Tampilan Material Objek Planet	47
Gambar 4. 15 Tampilan Proses Animasi pada Objek Planet	48
Gambar 4. 16 Tampilan Memberi Animasi Rotasi pada Objek Planet.....	48
Gambar 4. 17 Tampilan Pengaturan <i>Output Properties</i>	49
Gambar 4. 18 Tampilan Proses <i>Rendering</i>	49
Gambar 4. 19 Hasil Rendering Objek Planet 3D	50
Gambar 4. 20 Kumpulan Konsep dan Bahan Video Pembelajaran	50
Gambar 4. 21 Aplikasi KineMaster yang Selesai Instal	51
Gambar 4. 22 Tampilan Memilih Aspek Rasio	51
Gambar 4. 23 Tampilan Menambahkan <i>Background</i> pada Video.....	52
Gambar 4. 24 Tampilan Layar Berupa Efek, Teks dan sebagainya.....	52
Gambar 4. 25 Tampilan Menambahkan Foto dan Video.....	52

Gambar 4. 26 Tampilan Penggunaan Kunci Kroma	53
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Export</i> Video Pembelajaran.....	53
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Share</i> dan <i>Save</i> dalam Bentuk MP4.....	54
Gambar 4. 29 Intro atau Pembukaan Video Pembelajaran	54
Gambar 4. 30 Judul Pembelajaran Video.....	55
Gambar 4. 31 Kompetensi Dasar dan indikator Pembelajaran	55
Gambar 4. 32 Tujuan Pembelajaran.....	55
Gambar 4. 33 Pembahasan Materi Tata Surya.....	56
Gambar 4. 34 Pembahasan Materi Cerita Teks Fiksi.....	56
Gambar 4. 35 Evaluasi Pembelajaran	57
Gambar 4. 36 Penutup Video Pembelajaran	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	78
Lampiran 2 Surat Kesiediaan Membimbing Skripsi	79
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	80
Lampiran 4 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	82
Lampiran 5 Izin penelitian dari Dinas Pendidikan.....	83
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	84
Lampiran 7 Surat Permohonan Menjadi Validator Ahli Media.....	85
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Ahli Media	86
Lampiran 9 Surat Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi	89
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	90
Lampiran 11 Surat Permohonan Menjadi Validator Praktisi Pembelajaran	93
Lampiran 12 Lembar Validator Praktisi Pembelajaran.....	94
Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran Kelas VI Tema 9 Subtema 1 Pemb 1.....	97
Lampiran 14 Dokumentasi Validasi Praktisi Pembelajaran.....	124
Lampiran 15 Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Kecil	125
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Coba Produk Kelompok Besar.....	126
Lampiran 17 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	128
Lampiran 18 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar	129
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	130
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar	131
Lampiran 21 Produk Video Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Pemb 1	133
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Skripsi	138
Lampiran 23 Hasil Pengecekan Similarity	140
Lampiran 24 Surat Pengecekan Similarity.....	141
Lampiran 25 Bukti Perbaikan Skripsi	142
Lampiran 26 Tabel Perbaikan Skripsi.....	143
Lampiran 27 Surat Izin Penjilidan	158

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
KINEMASTER DAN SOFTWARE BLENDER 3D PADA TEMA 9
SUBTEMA 1 KELAS VI DI SDN 49 PRABUMULIH**

Zahara (06131181823002)
06131181823002@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Makmum Raharjo
makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dan software blender 3D pada tema 9 subtema 1 di kelas VI SDN 49 Prabumulih, dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap kemenarikan video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan empat tahap terdiri dari *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Penelitian ini melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi guru kelas VI serta diuji cobakan kepada 32 peserta didik kelas VI. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai persentase 100% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli materi diperoleh nilai persentase 87,5% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli praktisi pembelajaran guru kelas VI diperoleh nilai persentase 97,91% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang peserta didik memperoleh nilai 88,75% dan uji coba kelompok besar terdiri dari 28 orang peserta didik memperoleh nilai 88,98% maka kemenarikan video pembelajaran pada kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Kinemaster, Blender 3D

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO BASED ON
KINEMASTER APPLICATION AND 3D BLENDER SOFTWARE ON
THEME 9 SUBTHEME 1 IN GRADE VI SD NEGERI 49 PRABUMULIH**

Zahara (06131181823002)
06131181823002@student.unsri.ac.id

Supervisor : Makmum Raharjo
makmunraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop learning videos based on the kinemaster application and 3D blender software on the theme of 9 sub-theme 1 in grade VI SDN 49 Prabumulih, and also aims to determine the validity and responses of students to the attractiveness of learning videos. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model with four stages consisting of Analysis, Design, Development, and Implementation. This study validated media experts, material experts and practitioners of sixth grade teachers and tested it on 32 sixth grade students. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage value of 100% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 87.5% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from expert learning practitioners for class VI teachers obtained a percentage value of 97.91% which was categorized as very valid. Field trials, in small group trials consisting of 4 students scored 88.75% and large group trials consisting of 28 students scored 88.98%, the attractiveness of learning videos in the very interesting category. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the learning video is feasible and interesting to use as a learning medium.

Keywords : Development, learning videos, Kinemaster, Blender 3D

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya untuk memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa yaitu dengan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia, karena dengan melalui pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam membentuk sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan sebagai penunjang bekal ilmu di masa yang akan datang. Tujuan pendidikan nasional yaitu sebagai pengembang kemampuan dalam membentuk perilaku sikap dan membangun kehidupan bangsa yang unggul serta bermartabat agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berpendidikan, kreatif, mandiri, dan bersikap demokratis serta mampu bertanggung jawab. Pernyataan tersebut berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Majid, 2014).

Pendidikan di Indonesia yang dimulai dari jenjang paling mendasar yaitu Sekolah Dasar (SD). Pada tingkat Sekolah Dasar merupakan fondasi awal bagi peserta didik dalam membentuk nilai sikap, ilmu pengetahuan serta kemampuan mendasar agar peserta didik dapat berkembang menjadi pribadi yang berakhlak mulia, berilmu, dan mandiri dengan demikian tujuan pendidikan nasional diharapkan dapat terwujud.

Kurikulum yang berlaku pada pendidikan Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang telah diterapkan di semua tingkat jenjang pendidikan. Pada tingkat Sekolah Dasar menerapkan kurikulum 2013 dengan proses pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Menurut Muhandini (2018) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan secara langsung kepada peserta didik. Dalam kegiatan proses pembelajaran kurikulum 2013 ini, guru sebagai pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran dikelas dengan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberikan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Dalam pendidikan terdapat kegiatan proses belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan hal dalam proses kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotoriknya. Menurut Karwono & Mularsih (2018) pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik secara efektif dan efisien dalam membentuk kemampuan yang dimiliki peserta didik baik kognitif maupun sikap sosio emosional. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik apabila terdapat hubungan antara peran peserta didik dengan pendidik yang saling mendukung dan melengkapi agar tercapai suatu pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan peserta didik memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, guru dapat melakukan upaya diantaranya dengan melakukan pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana prasarana pendidikan, dan kreatif serta inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wisada dkk., 2019). Pada abad ke-21 saat ini merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah untuk merubah proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan peran guru fasilitator dalam proses membangun pengetahuan. Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tidak terlepas dari komponen yang ada didalamnya, komponen tersebut saling berhubungan dan saling memiliki pengaruh antara satu dengan lainnya. Salah satu aspek komponen yang tidak dapat terpisahkan dari kegiatan proses belajar mengajar yaitu penggunaan media pembelajaran.

Media dapat diartikan sebagai penghubung dan perantara dari yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan berupa materi ajar kepada peserta didik dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar bagi peserta didik (Tafonao, 2018). Dalam proses pembelajaran media mempunyai arti cukup penting agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, karena dengan adanya media kerumitan bahan materi ajar yang semula abstrak dapat menjadi lebih konkret ketika disampaikan kepada peserta didik.

Namun dalam penggunaan media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik seperti visual, auditori, dan kinestetik agar berfungsi sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Zainiyati, 2017). Oleh karena itu, salah satu media yang memiliki tiga unsur pokok gaya belajar peserta didik tersebut adalah media video pembelajaran. Karena, media video dapat menyajikan materi berupa tampilan visual, suara dan gerak. Menurut Yuanta (2020) video merupakan salah satu jenis media yang mampu memadukan unsur audio dan unsur visual secara bersama sehingga mampu menghasilkan suatu media dengan tampilan yang menarik bagi peserta didik.

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia, mengakibatkan terjadinya perubahan kebijakan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran biasanya dilakukan di kelas dengan menyampaikan materi ajar menggunakan media dan alat peraga namun pada saat masa Pandemi Covid-19 ini membuat guru cukup kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang salah satunya menyampaikan materi kepada peserta didik agar mereka memahami materi pelajaran yang diberikan serta menciptakan suatu pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik, walaupun belajar di rumah masing-masing secara daring.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari ibu Yusi Meilisa selaku guru kelas VI di SDN 49 Prabumulih, mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas salah satu hal aspek komponen yang sangat penting bagi guru. Dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas guru hanya menyampaikan materi ajar dengan menggunakan metode ceramah, menulis di papan tulis, dan menggunakan buku siswa yang telah disediakan dari sekolah. Pada saat kegiatan belajar di kelas guru belum pernah menggunakan media berupa video pembelajaran yang dapat dibantu dengan alat proyektor kemudian ditampilkan di depan kelas diikuti oleh seluruh peserta didik. Sehingga ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dan tertarik dalam mengikuti selama kegiatan pembelajaran. Kemudian pada saat pembelajaran daring guru hanya memberikan materi dengan memfoto dan merekam langsung buku materi ajar dibantu dengan suara guru yang menjelaskan dari balik kamera kemudian dikirim ke peserta didik melalui *group WhatsApp*.

Berdasarkan informasi tersebut, peneliti belum menemukan guru yang menggunakan media berupa video pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi pengedit video serta ditambah dengan fitur animasi pendukung selama proses pembelajaran di kelas maupun daring. Maka, peneliti melakukan sebuah inovasi pengembangan berupa media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pengedit video yang nantinya dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik selama proses pembelajaran tatap muka di kelas maupun daring.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas mampu membangkitkan motivasi serta perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat lebih bermakna (Wina, 2016). Dengan dikembangkan media video pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Lebih lanjut (Atsani, 2020) menyatakan bahwa media video dianggap tepat dalam membantu guru menyampaikan materi ajar karena mudah digunakan serta mampu diikuti oleh seluruh peserta didik.

Sejalan permasalahan di atas, maka perlunya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi KineMaster dan *Software Blender 3D* pada Tema 9 Subtema 1 Kelas VI di SDN 49 Prabumulih”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun untuk kemudahan pembahasan, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Penelitian ini memfokuskan dalam mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D*.
- 1.2.2 Materi yang akan disajikan dalam pengembangan ini pada pembelajaran di tema 9 subtema 1 pembelajaran 1.
- 1.2.3 Dalam penelitian ini hanya uji kevalidan dan kemenarikan produk yang akan diujikan pada peserta didik kelas VI di SDN 49 Prabumulih.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D* pada tema 9 subtema 1 kelas VI di SDN 49 prabumulih?
- 1.3.2 Bagaimana kevalidan produk video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D* pada tema 9 subtema 1 kelas VI di SDN 49 prabumulih?
- 1.3.3 Bagaimana respon peserta didik terhadap kemenarikan produk video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D* pada tema 9 subtema 1 kelas VI di SDN 49 prabumulih?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1.4.1 Untuk mengetahui prosedur pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D* pada tema 9 subtema 1 kelas VI di SDN 49 prabumulih.
- 1.4.2 Untuk mengetahui kevalidan produk video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D* pada tema 9 subtema 1 kelas VI di SDN 49 prabumulih.
- 1.4.3 Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan produk video pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D* pada tema 9 subtema 1 kelas VI di SDN 49 prabumulih.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan dan mengetahui teori serta langkah-langkah dalam pengembangan video

pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* dan *software blender 3D*.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1.5.2.1 Bagi peserta didik, diharapkan dapat memotivasi dan memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran.
- 1.5.2.2 Bagi guru, diharapkan dapat menjadi motivasi dalam memanfaatkan media video pembelajaran yang kreatif dan menarik saat pembelajaran tatap muka di sekolah maupun pembelajaran daring.
- 1.5.2.3 Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan wawasan dalam bidang teknologi pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan media video pembelajaran bagi para pendidik di sekolah.
- 1.5.2.4 Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian pengembangan media video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., A'yun, I.Q., Satriani, F.Y., Widodo, W., Paranimmita, R. & Ferisa, D. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amelia, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4: 88–97.
- Ananda, R. & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2): 11–21.
- Anggraini, P.D. & Wulandari, S.S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan SISWA. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2): 296.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Atsani, K.L.G.M.Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 (Transformation of learning media during Covid-19 pandemic). *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1): 82–93.
- Bouato, Y., Lihawa, F. & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2): 71–79.
- Dian, K. & Sri, J. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU, Volume 4 No. 1, Maret 2017 ISSN: 2355-3782*, 4(1): 40.
- Hamdayana, J. (2017). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Batu: Litarasi Nusantara.
- Hardianti, H. & Asri, W.K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii

- Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2): 123–130.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana & P, M.I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hendratman, H. (2020). *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hutama, F.S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2): 113.
- Karwono & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mariati, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Berbantuan Inshot Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Muhardini, S. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Mataram: CV Budi Utama.
- Nahak, K.E.N., Degeng, I.N.S. & Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(6): 785–794.
- Nurlina, L. & Fauzan, A. (2021). Pelatihan pembuatan video ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring. *Jurnal Abdikarya*, 3(1): 32–41.
- Rahman, A.Z., Hidayat, T.N. & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(1): 4-6–43.
- Riduwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyid, M.Z., Sa'Diyah, H. & Septiana, N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'Adah, R.N. & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&d (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A. & Harjito. (2020). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Satria, R.G. (2015). Pembuatan Film Pendek Action Format 3D Yang Berjudul War of Machine Menggunakan Autodesk 3Ds Max. *Jurnal Media Infotama*, 11(1): 61–70.
- Sihombing, R.P. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi Permintaab di Kelas X SMA Negeri 2 Tukka. *Advanced Optical Materials*, 10(1): 1–9.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A. & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): 103.
- Widad, S.F. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Microsoft PowerPoint 2016 Dengan Animasi Blender 3D pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII MTs*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Widoyoko, E.P. (2020). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiharto, A. & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2): 17–24.
- Wina, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Wismawatisiti, G., Marlina, S.C. & Helminsyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Wityanto, M. & Rahmawati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 4(1): 1–17.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02): 91.
- Zainiyati, H. salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.