

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA TEMA 4  
SUBTEMA 1 KELAS I SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Intan Aprilia**

**NIM: 06131381924038**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA TEMA 4  
SUBTEMA 1 KELAS I SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

oleh

**Intan Aprilia**

**NIM: 06131381924038**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Menyetujui:**

**Pembimbing,**



**Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**NIP. 195911181986031004**

**Mengetahui:**

**Koordinator Program Studi PGSD,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA TEMA 4  
SUBTEMA 1 KELAS I SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

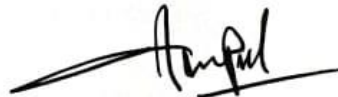
**Intan Aprilia**

**NIM: 06131381924038**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan**

**Pembimbing,**



**Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**NIP. 195911181986031004**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd.**

**NIP. 196006111987032001**

**Koordinator Program Studi**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BERBASIS APLIKASI KINEMASTER PADA TEMA 4  
SUBTEMA 1 KELAS I SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

**Intan Aprilia**

**NIM: 06131381924038**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 14 November 2022**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**



**2. Anggota : Vina Amilis Suganda M, M.Pd.**



**Indralaya, November 2022**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

Universitas Sriwijaya

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Intan Aprilia  
NIM : 06131381924038  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas I SD Negeri 14 Indralaya Utara" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai 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. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau 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, November 2022

Yang membuat pernyataan,



*Intan Aprilia*  
Intan Aprilia

NIM. 06131381924038

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahirabbil'Alamiin, segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan saya nikmat kesehatan, kesempatan dan ilmu hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan S1 PGSD di Universitas Sriwijaya. Begitu banyak pihak yang telah membantu saya baik secara moril dan materil yang telah menghantarkan saya pada proses yang panjang ini, saya ucapkan terima kasih untuk segala bantuan yang telah diberikan semoga Allah akan membalas kebaikan tersebut baik di dunia maupun di akhirat. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

- ❖ Allah SWT. Yang telah memberikan kekuatan, memberikan ridho, karuniaNya, juga nikmat kesehatan yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- ❖ Kedua orang tua saya tercinta, Ayah saya yang sudah Almarhum yang sangat saya cintai, yang selalu mengusahakan yang terbaik untuk keluarganya, , selalu tahu cara menyenangkan keluarganya, tempat bercerita saat saya masih kecil, tempat bertanya berbagai hal, dan tempat saya menjadi diri sendiri, serta Ibu saya yang selalu menemani, mendoakan, dan mensupport saya, tempat meminta pendapat, tempat berdiskusi, tempat saya bercerita banyak hal, dan juga tempat saya menjadi diri sendiri.
- ❖ Keluarga besar yang selalu membantu saya dalam berbagai hal, yang selalu mendoakan, meringankan urusan, dan menasehati saya.
- ❖ Dosen pembimbing Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. yang telah sabar memberikan bimbingan, menyempatkan waktu dan memberikan masukan yang berarti untuk saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan baik.
- ❖ Seluruh dosen PGSD FKIP Universitas Sriwijaya.
- ❖ Seluruh guru di SD Negeri 14 Indralaya Utara yang telah membantu dalam penelitian ini.
- ❖ Terima kasih teman-teman PGSD 2019 Palembang dan Indralaya yang telah memberikan semangat dan membantu banyak hal.

- ❖ Terima kasih kepada diri sendiri karena selalu berusaha dalam hal apapun untuk mendapatkan yang terbaik.

### **MOTTO**

“tetap pede, tetap semangat, tetap sehat, tetap baik, dan tetaplah menjadi versi terbaik bagi dirimu sendiri”

“kepercayaan akan hal yang baik maka akan mendatangkan hal yang baik juga”

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas I SD Negeri 14 Indralaya Utara” 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.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, M.A. sebagai Dekan FKIP UNSRI, Dr. Azizah Husin, M.Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga, terutama orang tua yang memberikan dukungan, semangat, dan doa yang tiada hentinya selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 15 November 2022

Penulis,

Handwritten signature of Intan Aprilia in black ink, featuring a stylized 'I' and 'A' followed by 'an' and a horizontal line.

Intan Aprilia

NIM. 06131381924038



## 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 .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Pengembangan .....	6
2.1.1 Pengertian Pengembangan .....	6
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	7
2.2.3 Jenis-jenis Media .....	8
2.3 Media Video .....	9
2.3.1 Pengertian Media Video .....	9
2.3.2 Manfaat Penggunaan Media Video .....	9

2.3.3	Kelebihan dan Kelemahan Media Video .....	10
2.4	Jenis Aplikasi Pengeditan Video .....	10
2.4.1	Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	10
2.4.2	Aplikasi <i>Inshot</i> .....	11
2.4.3	Aplikasi <i>Wondershare Filmora</i> .....	11
2.5	Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	11
2.5.1	Pengertian Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	11
2.5.2	Kelebihan Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	12
2.5.3	Kekurangan Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	13
2.5.4	Langkah-langkah Pembuatan Video Pembelajaran Berdasarkan Aplikasi <i>Kinemaster</i> .....	13
2.6	Hakikat Pembelajaran Tematik .....	15
2.6.1	Pengertian Pembelajaran Tematik .....	15
2.6.2	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	16
2.6.3	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik .....	16
2.7	Jenis Model Pengembangan .....	18
2.7.1	Model Pengembangan ADDIE .....	18
2.8	Penelitian Relevan .....	19
2.9	Kerangka Berpikir .....	21
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	22
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	22
3.3	Subjek Penelitian .....	22
3.4	Model Pengembangan .....	23
3.5	Prosedur Pengembangan .....	23
3.5.1	Alur Penelitian .....	25
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.6.1	Wawancara .....	26
3.6.2	Kuesioner (Angket) .....	26
3.6.3	Validasi Ahli dan Guru Kelas .....	26
3.7	Instrumen dan Angket Pengumpulan Data .....	26

3.7.1 Instrumen Validasi Ahli .....	26
3.7.2 Angket Peserta Didik .....	30
3.8 Teknik Analisis Data .....	31
3.8.1 Validasi Ahli dan Guru Kelas .....	31
3.8.2 Angket Peserta Didik dan Guru .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Hasil .....	35
4.1.1 <i>Analysis</i> .....	35
4.1.2 <i>Design</i> .....	37
4.1.3 <i>Development</i> .....	39
4.2 Pembahasan.....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	28
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Guru Kelas .....	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Penilaian Peserta Didik .....	30
Tabel 3.5 Penilaian Validasi Ahli Berdasarkan Skala Likert.....	31
Tabel 3.6 Penilaian Validasi Guru Berdasarkan Skala Guttman .....	32
Tabel 3.7 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman .....	33
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan Media.....	34
Tabel 4.1 KD/Indikator Pencapaian .....	36
Tabel 4.2 Video Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media .....	44
Tabel 4.3 Hasil Lembar Validasi Ahli Media .....	45
Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Media.....	46
Tabel 4.5 Video Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi.....	47
Tabel 4.6 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Validator Ahli Materi .....	50
Tabel 4.8 Hasil Lembar Validasi Guru .....	51
Tabel 4.9 Hasil Validasi Guru Kelas.....	52
Tabel 4.10 Rekapitulasi Keseluruhan Validasi .....	53
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Pertama Peserta Didik .....	53
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kedua Peserta Didik.....	54
Tabel 4.13 Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik .....	55
Tabel 4.14 Hasil Skor Keseluruhan .....	56
Tabel 4.15 Rekapitulasi Persentase Keseluruhan.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal pada Aplikasi Kinemaster .....	13
Gambar 2.2 Tampilan Membuat Video Pembelajaran.....	13
Gambar 2.3 Tampilan Editing Video.....	14
Gambar 2.4 Tampilan Editing Video.....	14
Gambar 2.5 Tampilan Editing Video.....	14
Gambar 2.6 Tampilan Akhir Video .....	15
Gambar 2.7 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir .....	21
Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE.....	23
Gambar 3.2 Alur Penelitian .....	25
Gambar 4.1 Flowchart Video Pembelajaran .....	38
Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi .....	39
Gambar 4.3 Tampilan Rasio Aspek Video .....	39
Gambar 4.4 Background Video .....	40
Gambar 4.5 Teks Pada Video .....	40
Gambar 4.6 Gambar Pendukung .....	40
Gambar 4.7 Karakter Guru.....	41
Gambar 4.8 Suara Video .....	41
Gambar 4.9 Transisi Video .....	41
Gambar 4.10 Mengecek Video .....	41
Gambar 4.11 Penyimpanan Video .....	42
Gambar 4.12 Intro Video .....	42
Gambar 4.13 Pembukaan Video .....	42
Gambar 4.14 Tujuan Pembelajaran.....	43
Gambar 4.15 Pembahasan Materi .....	43
Gambar 4.16 Penutup Video .....	43
Gambar 4.17 Panduan Pembuatan Media .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Penelitian .....	66
Lampiran 2 Kartu Bimbingan .....	67
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi .....	70
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP .....	72
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan .....	73
Lampiran 6 Surat Keterangan Melakukan Penelitian di SDN 14 Indralaya Utara ..	74
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	75
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media .....	76
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	79
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	80
Lampiran 11 Lembar Respon Guru.....	83
Lampiran 12 Lembar Angket Hasil Respon Peserta Didik .....	85
Lampiran 13 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	100
Lampiran 14 Surat Keterangan Bukti Penerimaan Produk di SD .....	101
Lampiran 15 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	102
Lampiran 16 Surat Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi .....	109
Lampiran 17 Surat Izin Penjilidan Skripsi .....	110

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA TEMA 4  
SUBTEMA 1 KELAS I SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA**

**Oleh:**

**Intan Aprilia**

**[06131381924038@student.unsri.ac.id](mailto:06131381924038@student.unsri.ac.id)**

**Pembimbing: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**[marwanpulungan@fkip.unsri.ac.id](mailto:marwanpulungan@fkip.unsri.ac.id)**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengetahui hasil kevalidan dan hasil kepraktisan media pembelajaran video berbasis aplikasi kinemaster pada tema 4 subtema 1 di kelas I. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE hanya sampai 3 tahap yaitu *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video berbasis aplikasi *kinemaster* pada tema 4 subtema 1 kelas I yang dinilai oleh validator ahli media, ahli materi dan guru mendapatkan persentase 86,30% dengan kategori “Valid”. Sedangkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video berbasis aplikasi *kinemaster* pada tema 4 subtema 1 kelas I pada uji coba pertama dan kedua didapatkan persentase 96% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, produk media pembelajaran video berbasis aplikasi *kinemaster* pada tema 4 subtema 1 kelas I “Valid” dan “Sangat Praktis” digunakan guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran di kelas.

***Kata kunci:*** pengembangan, media pembelajaran, video berbasis aplikasi

**DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO  
BASED ON KINEMASTER APPLICATION ON THEME 4  
SUBTHEME 1 CLASS I SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA**

**By:**

**Intan Aprilia**

**[06131381924038@student.unsri.ac.id](mailto:06131381924038@student.unsri.ac.id)**

**Supervisor: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.**

**[marwanpulungan@kip.unsri.ac.id](mailto:marwanpulungan@kip.unsri.ac.id)**

***Elementary School Teacher Education Study Program***

**ABSTRACT**

*This research is research and development (R&D) which aims to determine the results of the validity and practicality results of video learning media based on the kinemaster application on the theme 4 sub-themes 1 in class I. The development model used is the ADDIE model only up to 3 stages, namely Analysis, Design, and Development. Based on the results of the media validation that has been carried out on video learning media based on the kinemaster application on the 4 sub-theme 1 class I themes which were assessed by the media expert validator, material expert and teacher getting a percentage of 86.30% in the "Valid" category. While the response of students to the kinemaster application-based video learning media on the theme 4 sub-themes 1 class I in the first and second trials obtained a percentage of 96% in the "Very Practical" category. Thus, the kinemaster application-based video learning media product on theme 4 sub-themes 1 Class I "Valid" and "Very Practical" are used by teachers and students in learning activities in class.*

**Keywords:** *development, learning media, video based on application*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berdasarkan UU Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik adalah pengertian dari pembelajaran. Jadi bisa dikatakan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Djameluddin & Wardana (2014:28) pembelajaran memiliki hakikat perancangan (desain) atau perencanaan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Sehingga dalam belajar peserta didik bukan berinteraksi dengan guru saja sebagai salah satu sumber belajar tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang digunakan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Winataputra., dkk (2014:18) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik

Konsep pembelajaran adalah bahwa seorang pendidik atau guru yang melakukan penyampaian ilmu pengetahuan yang dimilikinya dengan pengorganisasian dan penciptaan lingkungan belajar dan dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi merupakan pengertian dari pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran akan dilihat kemampuan seorang guru dalam mengorganisasikan materi, siswa dan lingkungan belajar dengan harapan siswa dapat belajar secara optimal sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan pengertian tersebut, diketahui bahwa inti dari proses pembelajaran adalah aktivitas yang direncanakan, dilakukan, dan dievaluasi oleh guru. Guru melaksanakan pembelajaran dengan tujuan agar siswa atau peserta didik dapat

mempelajari sesuatu dari lingkungan sekitarnya atau memperoleh ilmu pengetahuan untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimilikinya. Dalam mencapai tujuan tertentu, proses pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sarana belajar bagi siswa (Aryani & Wahyuni, 2021:7).

Menurut Kemp dan Dayton sebagaimana dikutip oleh Nurfadhillah & Rosnaningsih (2021:5-6) terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran beberapa diantaranya adalah pembelajaran dapat lebih menarik, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan serta proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.

Adapun menurut Hamalik (2004) dalam Nurfadhillah & Rosnaningsih, (2021:6), penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa banyak pengaruh terhadap perkembangan peserta didik.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. (Arsyad, 2014 dalam Nurfadhillah & Rosnaningsih, 2021:6). Sedangkan menurut Susilana & Riyana (2018:5) Media pembelajaran adalah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan merupakan pesan pembelajaran, lalu tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Penggunaan media yang kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama salah satu guru yang ada di sekolah tersebut bahwa di sekolah tersebut masih minimnya penggunaan media pembelajaran, terutama media video pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut faktor utamanya ialah kurangnya kemampuan guru terhadap teknologi sehingga membuat guru hanya

memanfaatkan media yang tersedia. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* yang nantinya dapat dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Adapun kelebihan dari aplikasi *Kinemaster* diantaranya adalah memiliki fitur-fitur yang lengkap seperti dukungan semua media baik itu video, audio, teks, efek, dan berbagai alat yang dapat menghasilkan video berkualitas tinggi. Aplikasi *Kinemaster* juga termasuk aplikasi yang mudah digunakan meskipun penggunaannya adalah pemula yang baru belajar *editing* video. (Putri, 2021:77). Peneliti mengharapkan dengan mengembangkan media video pembelajaran ini dapat menjadi solusi dari permasalahan peserta didik, selain itu juga peneliti berharap video yang telah dikembangkan dapat membantu guru kelas I di kelas I sekolah dasar dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah dan menarik sehingga peserta didik termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengembangkan media video pembelajaran dengan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI *KINEMASTER* PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS I SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA”**

## 1.2 Batasan Masalah

Mengingat media pembelajaran ini sangat luas, maka dalam penelitian ini dibatasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu video pembelajaran berupa audio-visual yang dibuat menggunakan aplikasi *Kinemaster*.
- 1.2.2 Materi yang disajikan hanya pada muatan di kelas I pada Tema 4 (Keluargaku) Subtema 1 (Anggota Keluargaku) Pembelajaran 3.
- 1.2.3 Model yang peneliti gunakan pada pengembangan media video pembelajaran ini yaitu model ADDIE.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Kinemaster* pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 di kelas I SD Negeri 14 Indralaya Utara ?
- 1.3.2 Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Kinemaster* bagi guru dan peserta didik pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 di kelas I SD Negeri 14 Indralaya Utara ?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Kinemaster* pada Tema 4 Subtema 1 di kelas I SD Negeri 14 Indralaya Utara.
- 1.4.2 Untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Kinemaster* yang valid dan praktis bagi guru dan peserta didik pada Tema 4 Subtema 1 di kelas I SD Negeri 14 Indralaya Utara.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Bagi guru, diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* dapat bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, terutama pada Tema 4 Subtema 1 di kelas I sekolah dasar.
- 1.5.2 Bagi sekolah, diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* dapat menambah koleksi media pembelajaran yang sudah ada.
- 1.5.3 Bagi peneliti, diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan suatu produk, yaitu media video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* Tema 4 Subtema 1.
- 1.5.4 Bagi peserta didik, diharapkan hasil dari pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memudahkan mempelajari materi khususnya Tema 4 Subtema 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aesthetika, Nur Magfirah dkk. (2021). *Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video Inshot*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Agusalim & Suryanti. (2021). *Konsep dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Akbar, dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ali, Muhammad. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar*. *Jurnal PAUD*, 3(1), 35-44.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Diakses dari <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5.%20Publikasi%20Buku%20Reprensi%20Media%20Pembelajaran%20Inklusi.pdf>
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aryani, Nini & Molli Wahyuni. (2021). *Belajar & Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Azizah, Siti. (2022). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Materi Geografis Sumatera Selatan di Kelas V SDN 115 Palembang*. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Bouato, Yunita dkk. (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), 72.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diunduh dari [https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=\(1\)%20Pendidik](https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6#:~:text=(1)%20Pendidik)

- an%20diselenggarakan%20secara%20demokratis,dengan%20sistem%20terbuk  
a%20dan%20multimakna. diakses pada 09 Agustus 2022.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Puskur Balitbang  
Depdiknas.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV.  
Kaaffah Learning Center.
- Hasnawati. (2017). *Pendekatan Contextual Teaching Learning*. *Jurnal Ekonomi &  
Pendidikan*, 3, 53–62.
- Kadir, A., Hanun A. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo  
Persada.
- Karwono & Heni Mularsih (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan  
Sumber Belajar*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Khaira, Hafizatul. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media  
Pembelajaran Berbasis ICT*. diakses dari  
<http://digilib.unimed.ac.id/41218/1/Fulltext.pdf>
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan  
Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and  
Development). *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id*, 10.
- Muffarohah, L (2020). Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk  
Keterampilan Manipulasi Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JGSD.08(05)*
- Nurfadhillah, Septi & Asih Rosnaningsih. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*.  
Sukabumi: CV Jejak.
- Nurfadhillah, Septi. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Putri, N.E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Pembuatan Media  
Pembelajaran Tematik di SD IT Al-Bina 01 Koto Baru. *Jurnal Ibtida.2(01)*.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta:  
Kencana.

- Putra, Nusa. (2012). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan & Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh, I.M & I Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*. 11(1).
- Universitas Djuanda. (2019). *Apa itu Pembelajaran?*. <https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html> .diakses pada 11 Agustus 2022.
- Wastriami & Adam Mudinillah. (2022). *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43.
- Winataputra, U.S., dkk. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.