

# THE DEVELOPMENT OF KINEMASTER APPLICATION-BASED LEARNING VIDEOS TO IMPROVE STUDENTS' BEGINNING READING AND WRITING SKILLS GRADE II SD

Rinda Maelani  
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas PGRI Yogyakarta

<sup>A</sup> korespondensi : Rinda Maelani  
Email : [rindamaelani@gmail.com](mailto:rindamaelani@gmail.com)

Received: 19 Desember 2022

Accepted: 25 Desember 2022

Published: 30 Desember 2022

## ABSTRACT

The research objectives (1) to produce a learning video media design for grade II elementary school students, (2) to know the learning video development process (3) to know the implementation of reading and writing learning videos, (4) to know the assessment of student learning videos. The research was conducted in Bantul and Kulon Progo districts in the 2022/2023 academic year with 44 students. This research is a development research with ADDIE model. The data analysis technique used are a linkert scale and N-Gain Score. The results of this study (1) Validation design from media experts gets a score of 4 very good criteria, (2) development of learning videos with 5 stages, namely analyzing data, designing video designs, developing design results, implementing products to students, analyzing assessments (3) product implementation got quite effective criteria with a score of 64.5833, for writing 80.0747 effective criteria for SD Negeri Kembang. SD Negeri Rejodadi reading results get 71.4557 fairly effective criteria, writing 67.0873 fairly effective criteria, (4) assessment of learning videos from student questionnaires results get 89% for SD Negeri Rejodadi and 86% SD Negeri Kembang very practical category.

**Keywords:** *Development Method, Learning Video Media, N-Gain Score*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian (1) menghasilkan desain media video pembelajaran siswa kelas II SD, (2) mengetahui proses pengembangan video pembelajaran (3) mengetahui implementasi video pembelajaran membaca dan menulis, (4) mengetahui penilaian video pembelajaran siswa. Penelitian dilakukan di kabupaten Bantul dan Kulon Progo tahun pelajaran 2022/2023 dengan 44 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan adalah skala linkert dan N-Gain Score. Hasil penelitian ini (1) Desain validasi dari ahli media mendapatkan skor 4 kriteria sangat baik, (2) pengembangan video pembelajaran dengan 5 tahap yaitu menganalisis data, merancang desain video, mengembangkan hasil desain, implementasi produk ke siswa, analisis penilaian (3) implementasi produk mendapatkan kriteria cukup efektif dengan score 64,5833, untuk menulis 80,0747 kriteria efektif untuk SD Negeri Kembang. SD Negeri Rejodadi hasil membaca mendapatkan 71,4557 kriteria cukup efektif, menulis 67,0873 kriteria cukup efektif, (4) penilaian video pembelajaran dari hasil angket siswa mendapatkan 89% untuk SD Negeri Rejodadi dan 86% SD Negeri Kembang kategori sangat praktis.

Kata kunci: *Metode Pengembangan, Media Video Pembelajaran, N-Gain Score*

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan teknologi dan perkembangan berkembang memusat yang memiliki otoritas besar terhadap berbagai bidang contohnya bidang pendidikan, yang tentunya tidak jauh dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri itu alat guna memberikan suatu pembelajaran dikelas yang di dalamnya terdapat pemberitahuan serta amanat yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan

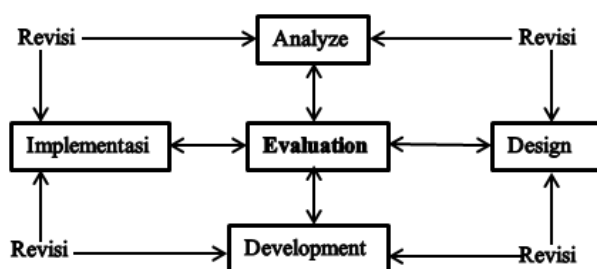
Guru untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas Sekolah Dasar (SD) apalagi siswa kelas II masih berada di tahap permulaan. Tahap permulaan adalah tingkatan awal dalam proses belajar bagi siswa sekolah dasar di kelas rendah. Salah satu proses belajar pada tahap permulaan peserta didik kelas II adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa terdiri empat sudut yaitu Membaca, mendengar, menyimak,

dan menulis. Namun dari keempat sudut tersebut membaca dan menulis termasuk kemampuan setiap individu siswa yang harus lebih didominasi guna mempermudah siswa dalam kegiatan sehari-hari karena siswa akan di datangkan kegiatan menulis dan membaca seperti saat belajar di kelas atau di rumah maupun di lingkungan masyarakat. Keterampilan membaca permulaan merupakan kegiatan yang memfokuskan pada teknik membaca secara dasar ilmu. Sedangkan Keterampilan menulis permulaan adalah keterampilan berbahasa yang sifatnya dapat menghasilkan sebuah tulisan yang terdiri dari susunan huruf membentuk satu kalimat. Jadi, membaca dan menulis yaitu kegiatan siswa yang harus lebih didominasi sejak mereka duduk di bangku awal sekolah dasar guna memperoleh informasi, ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam bersosialisasi di lingkungan baru. Dalam pengembangan media pembelajaran yaitu video pembelajaran yang merupakan alat guna untuk memberikan materi yang akan disampaikan guru kepada siswa selama proses pembelajaran. Sehubungan dengan itu di SD Negeri Kembang guru wali kelas II sudah menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk siswa. Namun, untuk penggunaannya masih terbatas dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran. Media berupa video pembelajaran sangat banyak dilakukan untuk sistem pengajaran pendidikan sekarang ini. Pendidik tinggal membuat materi, merekam dan mengedit menjadi sebuah video pembelajaran yang menarik untuk siswa dan di *platform youtube* juga sudah tersedia berbagai jenis video materi yang bisa didapatkan dengan mudah oleh pengguna. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada guru kelas apakah perlu tidaknya pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran, guru menjelaskan bahwa kebutuhan media pembelajaran berupa video pembelajaran dirasa sangat perlu karena di SD Negeri Kembang kelas II belum banyak menggunakan video pembelajaran terutama terkait membaca dan menulis. Selanjutnya peneliti melantaskan analisis akan keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa ditemukan kesulitan siswa dalam menyalin tulisan dari buku atau dari tulisan Guru sehingga membutuhkan waktu yang lama dan tulisannya pun kurang rapi dan masih diluar garis, selain itu dalam menulis masih terdapat kosakata yang

salah seperti menulis 2 (dua) tapi menuliskannya “duwa” karena sebagian anak masih menuruti ucapannya. Hal lain kesulitan anak dijumpai pada penulisan huruf depan dan pemberian tanda seperti yang seharusnya di awal kalimat menggunakan huruf kapital tetapi masih menulis sesukannya. Untuk kesulitan dalam membaca yaitu intonasi tidak pas dalam membaca seperti ada nadanya serta ada titik tetap dilanjutkan tidak berhenti terlebih dahulu. Untuk menekankan keterampilan membaca dan menulis masih kurang padahal dasar-dasar dalam membaca dan menulis saja masih belum maksimal, sehingga Guru kelas II menggunakan strategi untuk pembelajaran anak yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran berupa membaca dan menulis. Biasanya Guru memberikan video dan materi yang sinkron pada pembelajaran yang akan diajarkan pada peserta didik. Videonya masih didapat dari *Youtube* karena kalau membuat video sendiri masih ada kendala waktu yang lama, ilmu dalam pengeditan video serta pengembangan kreativitas masih kurang. Dari paparan, penelitian ini guna untuk mengembangkan media pembelajaran mengenai keterampilan membaca dan menulis untuk peserta didik kelas II SD yang berupa video pembelajaran dengan aplikasi *kinemaster* untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik. *Kinemaster* adalah aplikasi yang digunakan melalui *smartphone* guna untuk mengedit. Aplikasi *kinemaster* ini dikembangkan oleh Perusahaan *Nex Streaming* dibidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berada di Seoul (Korea Selatan).

## METODE

Penelitian ini memakai metode penelitian serta pengembangan dari Sugiyono (2009:407). Metode Research and Development merupakan metode penelitian yang menciptakan produk tertentu untuk diuji kefisiensian dari produk tersebut. penelitian ini memakai contoh penelitian yang disesuaikan dari model pengembangan ADDIE. Contoh ADDIE adalah proses yang terdiri dari lima proses yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



Tahap analisis dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video, yaitu standar kompetensi membaca dan menulis, selain itu terdapat indikator dan materi pelajaran yang sesuai dengan permasalahan, mengumpulkan data wawancara terhadap Wali kelas II SD Negeri Kembang, analisis peserta didik dalam hal membaca dan menulis, dan Menganalisis tujuan pembelajaran. Tahap desain media video pembelajaran Menentukan standar kompetensi, tujuan pembuatan media video pembelajaran, menentukan kompetensi dasar dan materi pelajaran yang ditentukan yaitu bahasa indonesia, perencanaan awal video pembelajaran yang berdasarkan pada kompetensi mata pelajaran. Tahap pengembangan yaitu memilih bahan ajar yang akan disampaikan, Pembuatan produk, Pengembang mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti animasi, sound, video, gambar, dan lain-lain. Kemudian dikembangkan media pembelajaran tersebut menjadi sebuah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster. merevisi hasil video pembelajaran yang telah dibuat bila ada keliruan atau terdapat beberapa hal yang masih salah atau kurang sesuai dengan saran dan komentar ahli materi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik . Tahap implementasi yang dilakukan merupakan pengimplementasikan hasil produk yang dikembangkan pada situasi nyata dikelas. Disini produk di uji coba dengan melibatkan siswa kelas II di SD Boto dengan jumlah 24 siswa. Setelah itu dilakukan penelitian di dua SD yaitu SD Negeri Kembang dengan jumlah 15 siswa dan SD Negeri Rejodadi berjumlah 29 siswa guna dilakukan perbandingan antara sekolah di desa dan di kota. Tahap evaluasi sesuai hasil validasi dan uji coba maka dilakukan revisi terhadap media video pembelajaran. Produk akhir yang didapatkan berupa video dengan format mp4.

Teknik Analisis data hasil penelitian yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari kritik dan saran oleh ahli materi, ahli media, dan siswa yang digunakan untuk

memperbaiki video pembelajaran mengenai membaca dan menulis menggunakan aplikasi kinemaster. Sedangkan data kuantitatif untuk kekhlayakan media video pembelajaran dari ahli materi dan ahli media yaitu dengan menghitung dan menjumlahkan skor yang diperoleh setelah itu menghitung presentase angka dengan rumus :

$$\frac{\text{jumlah skor total } (x)}{\text{jumlah skor maximum } (x1)} \times 100\%$$

Kemudian hasil yang diperoleh dilakukan perubahan data menjadi data kualitatif dengan skala linkert. Menurut Pedoman perubahan skor menjadi skala linkert adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Interval Presentase Dan Kriteria Kualitatif

No	Interval	Kriteria
1	85% ≤ skor ≤ 100%	Sangat baik
2	69 % ≤ skor ≤ 84%	Baik
3	53% ≤ skor ≤ 68%	Cukup
4	37% ≤ skor ≤ 52%	Kurang baik
5	20% ≤ skor ≤ 36%	Tidak baik

Sumber: (Arikunto, 2009)

Berdasarkan kriteria di atas dalam penelitian ditetapkan khlayak produk dengan interval presentase skor ≥ 53% atau “ cukup”. Untuk mengetahui penilaian validitas dengan kriteria yaitu:

Tabel 2. Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas

No	Nilai	Aspek yang dinilai
1	90%-100%	Sangat valid
2	80%-89%	Valid
3	65%-79%	Cukup valid
4	55%-64%	Kurang valid
5	≤ 54%	Tidak valid

Sumber: purwanto (2010 :103)

Dan untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian kepraktisan

No	Nilai	Aspek yang dinilai
1	86%-100%	Sangat praktis
2	76%-85%	praktis
3	60%-75%	Cukup praktis
4	55%-59%	Kurang praktis
5	≤ 54%	Tidak praktis

Sumber: purwanto (2010 :103)

Mengetahui efektivitas keterampilan membaca dan menulis siswa menggunakan rumus N-gain menurut Hake (2002) yaitu:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

5 tahapan dalam implementasi penelitian sebagai berikut:

1. Tahap analisis
  - a. Analisis karakteristik siswa  
Diperoleh informasi masih ada beberapa siswa kesulitan dalam membaca dan menulis, serta proses pembelajaran guru masih menonjol pada metode ceramah dan media video yang digunakan masih hanya dari youtube saja.
  - b. Analisis kompetensi dasar  
Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran adalah tema 1 Hidup Rukun sub tema 1 hidup rukun di rumah pembelajaran 5.
  - c. Analisis fasilitas dan lingkungan sekolah  
Diperoleh informasi tersedianya fasilitas yang dapat menunjang media video pembelajaran diantaranya LCD proyektor tiap kelas, kepemilikan laptop masing-masing guru, dan sumber listrik yang memadai.
2. Tahap desain  
Tahap ini adalah tahap merancang media video pembelajaran yang meliputi:
  - a. Memilih dan menyiapkan aplikasi pengeditan yaitu aplikasi kinemaster.
  - b. Merancang perencanaan awal video pembelajaran sesuai dengan kompetensi
  - c. Rancangan produk ini adalah rancangan antara konten membaca dan menulis dengan kesesuaian materi yang ingin dicapai.
  - d. Menyusun instrumen penilaian media, instrumen yang digunakan dinilai validitas terlebih dahulu di validator oleh dosen prodi pendidikan guru sekolah dasar yaitu instrumen ahli media, dan instrumen ahli materi yang dilakukan oleh wali kelas II SD Negeri Boto.

Tabel 4. Kriteria N-gain score

Hasil N-gain score	Kriteria
Gain > 0.7	Tinggi
0.7 >= gain >= 0.3	Sedang
Gain < 0.3	Rendah

Tabel 5. Kategori Tafsiran Efektivitas Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 50	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
< 76	Efektif

- e. Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)  
bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran selama di kelas yang diintegrasikan dengan mengimplikasikan media video pembelajaran
3. Tahap pengembangan  
Pertama dengan mengumpulkan materi yang sebanding dengan kompetensi yang digunakan di buku guru dan buku siswa, serta mengumpulkan bahan seperti gambar, audio, dan animasi. Gambar dan animasi dikembangkan dengan aplikasi kinemaster sendiri, pengisi suara dilakukan oleh satu orang yaitu peneliti sendiri dengan bantuan perekam suara dari aplikasi kinemaster serta sentuhan editan suara yang tersedia pada aplikasi tersebut. Bahan-bahan yang sudah terkumpul kemudian digabungkan dengan bantuan aplikasi kinemaster.
4. Tahap Implementasi  
Fase ini melakukan kegiatan yaitu yang implementasi media, yang pertama melaksanakan uji coba produk di SD Negeri Boto tanggal 15-16 september 2022 dan penelitian di SD Negeri kembang tanggal 5 dan 11 oktober 2022 dan SD Negeri Rejodadi tanggal 6-7 oktober 2022. Pelaksanaan implementasi media ini dilakukan di kelas II masing-masing sekolah. Kegiatan mengimplementasikan produk dilakukan sesuai dengan RPP terlampir. Peneliti mendemonstrasikan media video pembelajaran di depan kelas menggunakan LCD dan proyektor. Sebelum pemberian produk siswa diberikan pretest terlebih dahulu dan setelah itu peneliti memberikan video pembelajaran mengenai membaca dan menulis kepada siswa kemudian setelah itu diberikan posttest untuk siswa guna mengetahui peningkatan

membaca dan menulis siswa setelah diberikan video pembelajaran. Kemudian guru meminta siswa menjawab angket responden yang berisi 20 pernyataan untuk kelas uji coba dan 14 pernyataan untuk kelas penelitian guna memberikan tanggapan terhadap media video pembelajaran tersebut.

5. Tahap evaluasi

Analisis data validasi media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Uji Validitas Dan Kelayakan Video Pembelajaran  
 Tabel 6 menunjukkan bawa rata-rata validasi dari ahli media mendapatkan skor 4 dengan persentase 80% dimana 80%-89% menunjukkan kriteria sangat baik dan digunakan dengan revisi sesuai komentar dan saran.

Tabel 6. Data Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Audio yang digunakan jelas dan beragam				√	
2	Sound pendukung tidak mengganggu saat penyajian materi				√	
3	Terdapat gambar/video yang jelas					√
4	Efek yang digunakan menarik			√		
5	Animasi yang digunakan sesuai dan menarik				√	
6	Resolusi gambar				√	
7	Resolusi layar				√	
8	Teks yang digunakan tidak mengganggu dan sesuai dengan materi				√	
9	Penggunaan bahasa yang baik dan benar				√	
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				√	
Jumlah frekuensi				1	8	1
Jumlah skor				3	32	5
Jumlah skor rata-rata		40				
Rata-rata		4				
Presentase		80%				
Kriteria		Sangat baik				

**Evektifitas Produk**

Hasil Keterampilan Membaca SD Negeri Rejodadi tertera pada tabel 7 diketahui nilai mean pada N-gain score adalah 0,7146 atau 0,7. Pada nilai ini diperoleh  $0,7146 > 0,7$  sesuai dengan kriteria N-gain score maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi artinya efektivitas yang diperoleh tinggi. Sedangkan untuk N-gain persen adalah 71,4557. Pada kategori tafsiran efektivitas N-gain score persentase 56-75 persen dengan tafsiran cukup efektif atau dapat diartikan penggunaan suatu metode sudah cukup efektif. Sedangkan untuk hasil nilai menulis pada tabel 8 diketahui nilai mean pada N-

gain score adalah 0,6709 atau 0,6. Pada nilai ini diperoleh  $0,6709 \geq 0,3$  sesuai dengan kriteria N-gain score maka kategori yang diperoleh yaitu sedang artinya efektivitas yang diperoleh sedang. Sedangkan untuk N-gain persen adalah 67,0873. Pada kategori tafsiran efektivitas N-gain score persentase 56-75 persen dengan tafsiran cukup efektif atau dapat diartikan penggunaan suatu metode sudah cukup efektif.



Tabel 7. Hasil Descriptive Statistics Keterampilan Membaca

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	29	,01	1,00	,7146	,35200
Ngain_persen	29	1,33	100,00	71,4557	35,19984
Valid N (listwise)	29				

Tabel 8. Hasil Descriptive Statistics Keterampilan Menulis

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	29	,16	1,00	,6709	,31534
ngain_persen	29	16,38	100,00	67,0873	31,53435
Valid N (listwise)	29				

Hasil nilai membaca di SD Negeri kembang pada tabel 9 diketahui nilai mean pada N-gain score adalah 0,6458. Pada nilai ini diperoleh 0,6468  $\geq$  0.3 sesuai dengan kriteria N-gain score maka kategori yang diperoleh yaitu sedang artinya efektivitas yang diperoleh sedang. Sedangkan untuk N-gain persen adalah 64,5833. Pada kategori tafsiran efektivitas N-gain score persentase 56-75 persen dengan tafsiran cukup efektif atau dapat diartikan penggunaan suatu metode sudah cukup efektif. Sedangkan pada hasil

nilai menulis pada tabel 10 diketahui nilai mean pada N-gain score adalah 0,8007. Pada nilai ini diperoleh 0,8007  $>$  0.7 sesuai dengan kriteria N-gain score maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi artinya efektivitas yang diperoleh tinggi. Sedangkan untuk N-gain persen adalah 80,0747. Pada kategori tafsiran efektivitas N-gain score persentase  $<$  76 persen dengan tafsiran efektif atau dapat diartikan penggunaan suatu metode sudah efektif.

Tabel 9. Hasil Descriptive Statistics Keterampilan Membaca

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	15	,06	1,00	,6458	,33214
ngain_persen	15	6,25	100,00	64,5833	33,21370
Valid N (listwise)	15				

Tabel 10. Hasil Descriptive Statistics Keterampilan Menulis

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	15	,38	1,00	,8007	,22764
ngain_persen	15	38,13	100,00	80,0747	22,76352
Valid N (listwise)	15				

Kepraktisan Video Pembelajaran Dari Angket Siswa  
 Pada tabel 11 angket berisi 14 butir instrumen  
 menggunakan skala linkert dengan nilai tertinggi 5 dan

nilai terendah 1. Dari hasil tersebut disimpulkan  
 presentase tersebut adalah 89% dimana 85,00 % -  
 100,00% dengan kategori kepraktisan sangat praktis

Tabel 11. Hasil angket siswa kelas II SD Negeri Rejodadi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya selalu membaca secara seksama	5		1	6	17
2	Saya membaca dengan lancar	1	4	3	2	19
3	Saya belajar membaca dari video apapun	13		7	1	8
4	Saya menulis apapun saat pembelajaran di kelas	3		1	3	22
5	Saya menyukai video membaca yang baru saja saya tonton				5	24
6	Saya menyukai video menulis yang baru saja saya tonton				5	24
7	Saya lebih paham dengan video membaca baru saja saya tonton				5	24
8	Saya lebih paham dengan video menulis yang baru saja saya tonton				5	24
9	Saya ingin lebih banyak menonton video animasi yang menarik			4	6	19
10	Saya jelas dengan kata yang dituliskan dalam video				5	24
11	Saya jelas dengan contoh membaca pada video				4	25
12	Saya menjadi suka untuk belajar membaca dan menulis		2	3	4	20
13	Saya menjadi bisa membaca			6	4	19
14	Saya menjadi bisa menulis				4	25
Jumlah frekuensi		22	6	25	59	29
jumlah skor		22	12	75	236	14
						70
Total jumlah skor		1815				
Rata-rata		0,89				
Presentase		89%				
Kriteria		Sangat Praktis				

Tabel 12. Hasil angket siswa kelas II SD Negeri Kembang

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya selalu membaca secara seksama	2		1	3	9
2	Saya membaca dengan lancar			5	2	8
3	Saya belajar membaca dari video apapun	2	3	10		
4	Saya menulis apapun saat pembelajaran di kelas		3	2	3	7
5	Saya menyukai video membaca yang baru saja saya tonton				5	10
6	Saya menyukai video menulis yang baru saja saya tonton				5	10
7	Saya lebih paham dengan video membaca baru saja saya tonton				5	10
8	Saya lebih paham dengan video menulis yang baru saja saya tonton				5	10
9	Saya ingin lebih banyak menonton video animasi yang menarik			1	7	7
10	Saya jelas dengan kata yang dituliskan dalam video				6	9
11	Saya jelas dengan contoh membaca pada video				5	10
12	Saya menjadi suka untuk belajar membaca dan menulis			2	5	8
13	Saya menjadi bisa membaca			1	5	9

14	Saya menjadi bisa menulis				4	11
	Jumlah frekuensi	4	6	22	60	118
	jumlah skor	4	12	66	240	590
	Total jumlah skor	912				
	Rata-rata	0,86				
	Presentase	86%				
	Kriteria	Sangat Praktis				

Pada tabel 12 angket berisi 14 butir instrumen menggunakan skala linkert dengan nilai tertinggi 5 dan nilai terendah 1. Disimpulkan dari hasil presentase tersebut adalah 86%

dimana 85,00 % -100,00% dengan kategori kepraktisan adalah sangat praktis. Sehingga, dari dua respon siswa di SD Negeri Kembang dan SD Negeri Rejodadi sudah sangat praktis.

## KESIMPULAN

1. Desain media video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dengan durasi 10 menit medapatkan hasil validasi dari ahli media dengan skor rata-rata 4 menunjukkan kriteria sangat baik dan dapat digunakan sebagai media video pembelajaran membaca dan menulis kelas II Sekolah Dasar dengan revisi.
2. Pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas II Sekolah dasar ini dilakukan melalui 5 tahap yaitu:
  - a. Tahap analisis yaitu menganalisis data-data observasi dan wawancara terhadap guru yang diperoleh informasi mengenai keterampilan membaca dan menulis siswa di kelas.
  - b. Tahap desain yaitu merancang media video pembelajaran yang meliputi memilih dan menyiapkan aplikasi pengediatan media pembelajaran, merancang perencanaan awal video pembelajaran sesuai dengan kompetensi, menyusun instrumen penilaian media, dan menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP).
  - c. Tahap pengembangan yang dilakukan yaitu pembuatan produk media berupa video

## DAFTAR PUSTAKA

Purnanto, Arif Hidayat dan Astuti Mahardika. (2017). "Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar". *Urecol University Research Colloquium*. ISSN: 2407-9189

pembelajaran keterampilan membaca dan menulis yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang dipilih.

- d. Tahap Implementasi yang dilakukan adalah melakukan implementasi media ke SD Negeri Kembang dan SD Negeri Rejodadi
- e. Tahap evaluasi yang dilakukan yaitu mengkaji validitas media pembelajaran dari ahli media dan ahli materi, mengkaji kepraktisan media video pembelajaran dari angket siswa kelas II SD Negeri Kembang dan SD Negeri Rejodadi, ahli materi dan ahli media, dan mengkaji efektifitas dari hasil pretest dan posttest membaca dan menulis menggunakan rumus *N-gain score*.
3. Implementasi media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster di SD Negeri kembang dan SD Negeri Rejodadi mendapatkan peningkatan dalam hasil *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada hasil nilai siswa membaca yang mendapatkan kriteria cukup efektif dengan score 64,5833 sedangkan untuk menulis 80,0747 dengan kriteria efektif untuk SD Negeri Kembang. Sedangkan untuk SD Negeri Rejodadi hasil membaca mendapatkan 71,4557 dengan kriteria cukup efektif, sedangkan untuk menulis 67,0873 dengan kriteria cukup efektif.
4. Penilaian media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada Kompetensi merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun berdasarkan penilaian siswa mendapatkan skor rata-rata 89% untuk SD Negeri Rejodadi dan 86% untuk SD Negeri Kembang dengan kategori sangat praktis.

Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Pendidikan Pengembangan (Research & Decelopment)*. Salatiga. Aswaja Pressindo

Oktadiana, Bella. (2019). "Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II Pada Mata



Pelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang”. *Jurnal Ilmiah PGMI*. 5(2). 14

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Education Journal*. 3(1). 36-37
- Haryanti, Sri. 2012. “Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan”. *Academia*. 37 (1). 13,14
- Maulidiyah, Catri. (2022). “Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang”. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 6 (1). 79,80
- Marlini, Cut dan Rismawati. (2019). “Pratikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash”. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6 (2). 280, 281
- Fitria, Nila, dan Winda Dwi Putri. 2020. “Pengaruh Video Pembelajaran Cerita Dan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Anak”. *Jurnal AUDHI*. 2 (2). 105-107
- Chandra, dkk. (2018). “Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 2(1). 74,75
- Arisa, Nira, dkk. (2020). “Keefektifan Model Pembelajaran Novick Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke”. *Jurnal literasi pendidikan fisika*. 1(1). 48