

VOLUME 9

NOMOR 2

NOVEMBER 2023

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KINEMASTER UNTUK  
 MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

**DEVELOPING LEARNING VIDEOS USING KINEMASTER TO INCREASE STUDENTS  
 INTEREST IN LEARNING**

Octa Adelia Dewi<sup>1</sup>, Urip Muhayat Wiji Wahyudi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Yogyakarta

Surel: [uripmuhayatwijiwahyudi@gmail.com](mailto:uripmuhayatwijiwahyudi@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran, mengetahui kelayakan video pembelajaran berdasarkan ahli materi dan ahli media, dan bagaimana minat belajar siswa terhadap media video pembelajaran berbasis kinemaster. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jlaban Sentolo Kulon Progo pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD N Jlaban Sentolo Kulon Progo sebanyak 26 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development), dalam penelitian ini terdapat 8 tahap yang harus dilakukan antara lain potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan hasil sebagai berikut, (1) pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi kinemaster dan menggunakan animasi yang sesuai dengan materi (2) media video pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Media memperoleh rata-rata 3,74 dan memperoleh kriteria penilaian kategori atau kriteria sangat layak. (3) minat belajar siswa kelas IV di SD N Jlaban Sentolo termasuk dalam kategori "baik" dengan perolehan skor 83,04% dan berdasarkan respon guru termasuk dalam kategori "baik" dengan perolehan skor 73.

**Kata Kunci:** pengembangan media, video pembelajaran, kinemaster, IPA

**ABSTRACT**

*The research aims to develop interactive video media, determine the feasibility of interactive videos based on material and media experts, and how students' learning interest in kinemaster-based interactive video media. This research was conducted at SD Negeri Jlaban Sentolo Kulon Progo in the even semester of the 2020/2021 academic year. The research subjects were the fourth graders of SD N Jlaban Sentolo Kulon Progo as many as 26 students. This research is a research and development (Research and Development), in this study there are 8 stages. The results of this development research show the following results, (1) media development is carried out using the kinemaster application and using animations that are appropriate with the material (2) the developed learning media based on the results of assessments from material and media experts. The media obtained an average of 3.74 and obtained the category assessment criteria or very decent criteria. (3) the learning interest of fourth graders at SD N Jlaban Sentolo is in the "good" category with a score of 83.04% and based on the teacher's response is included in the "good" category with a score of 73.*

**Keywords:** development, learning media, learning video, kinemaster, science

**PENDAHULUAN**

Pada era digital saat ini, teknologi sangat berperan besar dalam kehidupan sehari-hari, teknologi pada saat ini juga sangat berkembang pesat di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu siswa

dalam memahami materi karena media teknologi memberikan pengalaman konkret pada siswa, selain manfaat teknologi dalam pembelajaran yang di dapat oleh siswa, teknologi juga akan mempermudah guru dalam penyampaian materi. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat menjadi sumber belajar yang menarik bagi anak dan sangat membantu guru untuk menyampaikan materi ataupun dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia akan membuat siswa tertarik, salah satunya menggunakan media video dalam pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan media yang memiliki unsur media yang lengkap, terdiri dari berbagai unsur seperti teks, suara, animasi, gambar bahkan grafis secara interaktif sehingga siswa akan merasa tertarik mempelajari materi pembelajaran dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, selain itu penggunaan video pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dimana materi yang menggunakan video dapat diimplementasikan atau diterapkan di dalam kelas seperti wujud nyata dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan video pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran. Keunggulan kinemaster adalah simple dan praktis untuk dioperasikan. Dengan modal handphone saja bisa untuk mengedit video pembelajaran sesuai storyboard.

Berdasarkan hasil wawancara guru SD Negeri Jlaban Sentolo Kulon Progo membahas tentang media pembelajaran mengatakan bahwa masih terdapat 40% siswa yang merasa bosan dengan media yang kurang menarik dan hanya tertuju pada buku, hal tersebut membuat siswa menjadi tidak terlalu minat saat mengikuti pembelajaran IPA. Media yang digunakan oleh guru untuk proses belajar mengajar secara daring sudah menggunakan teknologi, tetapi masih terdapat dua sampai empat siswa yang tidak memiliki ponsel sendiri, hanya orang tua yang memiliki ponsel namun orang tua tidak bisa meminjamkan ponselnya pada pagi atau siang hari karena bekerja sehingga siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran. Maka peneliti membuat media pembelajaran yang dapat dipelajari siswa dengan kurun waktu yang lama, dapat dipelajari siswa kapan saja dan dimana saja, membuat siswa lebih tertarik untuk belajar jika diberikan media berupa video pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah media video interaktif berbasis kinemaster layak digunakan untuk mata pelajaran IPA materi gerak dan gaya ?, bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gerak dan gaya setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif menggunakan kinemaster?

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini berdasarkan manfaat teoritis: dapat berguna bagi dunia pendidikan. Dimana siswa akan termotivasi mengikuti pembelajaran dan merasa senang belajar menggunakan video pembelajaran berbasis kinemaster, dan dapat dijadikan referensi untuk peneliti berikutnya yang lebih mendalam. Berdasarkan manfaat praktis bagi guru yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, bagi siswa menambah semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPA materi gaya dan gerak, Mengajak siswa untuk lebih memanfaatkan teknologi. Manfaat bagi sekolah yaitu menghemat pengeluaran sekolah untuk membeli dan perawatan model untuk media pembelajaran. dan manfaat bagi peneliti yaitu untuk menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan berfikir kritis guna melatih kemampuan, memahami dan menganalisis suatu penelitian.

## **METODE**

Model pengembangan ini adalah Research and Development atau R&D. Langkah-langkah penelitian ini terdapat pada Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015) yang terdiri dari 10 langkah, namun dikarenakan adanya keterbatasan waktu, biaya dan lain lain maka hanya menggunakan 8 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian. Penelitian ini telah dilakukan pada bulan April-Mei tahun ajaran 2020/2021 pada semester 2 dan berlangsung di SD Negeri Jlaban yang beralamat di dusun Malangan Sentolo Kulonprogo . Sampel penelitian menggunakan teknik total sampling yaitu semua siswa kelas IV SDN Jlaban. Sebelum ujicoba lapangan, produk ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian mendapat masukan untuk perbaikan. Setelah itu diterapkan dilapangan untuk diujicoba.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan teknologi (media video) pada pembelajaran IPA untuk memberikan motivasi pada siswa. Pada metode juga berisi desain penelitian yang digunakan (metode, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, teknik analisis data dengan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dari data data lapangan dihitung dan dipresentasikan kemudian dilihat sebelum dan sesudah menggunakan Media video pembelajaran dengan kinemaster ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan video pembelajaran telah dilakukan secara sistematis. Kegiatan awal dilakukan dengan wawancara terhadap kondisi lapangan, dengan mencari tahu permasalahan yang ada. Dalam hal ini yang menjadi sumber adalah guru kelas dan guru yang sangat paham dengan karakteristik siswa kelas IV, hasil wawancara terbuka dengan guru tersebut yaitu, sekitar 10% siswa kelas IV mudah bosan saat proses belajar mengajar hanya menggunakan buku siswa atau LKS sebagai media pembelajaran, terdapat dua sampai empat siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi zoom karena masih banyak siswa yang tidak memiliki ponsel sendiri.

Berdasarkan wawancara terbuka dengan guru peneliti menyimpulkan bahwa perlu ada media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajarnya, dan perlu ada media pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun secara mandiri dengan jangka waktu yang relatif lama.

Produk media pembelajaran hasil pengembangan dari penelitian ini yaitu peneliti membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster yang menarik dengan menampilkan berbagai animasi bergerak yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada media pembelajaran. Dalam tahap evaluasi formatif, terdapat ahli yang terlibat dalam kualitas media dan materi antara lain ahli media dari guru komputer atau teknologi informasi dan komunikasi dari SMA Negeri 1 Teladan Yogyakarta dan ahli materi yaitu guru kelas IV di SD Negeri Jlaban Sentolo Kulon Progo Yogyakarta.

Penilaian ahli media dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan media terdiri dari 3 aspek antara lain: Aspek Pengoperasian Media, Aspek ketepatan tampilan dan suara dan Aspek Tulisan.

### *Penilaian Ahli Media*

Analisis skor yang diberikan oleh ahli media menyatakan bahwa aspek tampilan dan suara pada media video termasuk pada kategori atau kriteria sangat layak dengan skor rata-rata yaitu 3,63. Hasil validasi media pada aspek tulisan menyatakan bahwa aspek tulisan mendapat kategori atau kriteria sangat layak dengan skor rata-rata yaitu 4,00.

Berdasarkan hasil validasi media dapat disimpulkan sebagai berikut, Analisis data diatas tersebut menyebutkan bahwa aspek pengoperasian media memperoleh rata-rata 3,6 sehingga apabila dimasukkan dalam kategori pada tabel 8 halaman 52 pada bab 3 maka rata-rata skor tersebut termasuk kedalam kategori atau kriteria sangat layak. Kemudian pada aspek ketepatan tampilan dan suara memperoleh skor rata-rata sebesar 3,63. Secara keseluruhan penilaian ahli media yang mencakup seluruh aspek memperoleh skor 3,74, sehingga apabila di konversikan berdasarkan tabel kriteria, rata-rata tersebut memperoleh kategori atau kriteria sangat layak.

### ***Penilaian Ahli Materi***

Secara keseluruhan mendapat perolehan skor sebanyak 40. Kualitas materi bahan ajar dapat diketahui dengan mengkonversikan total skor dengan tabel pedoman penilaian validasi ahli materi dengan skala 4. Jika dilihat pada pedoman tabel konversi nilai dengan skala 4 maka skor 40 dan dihitung rata-rata menjadi 4,00 termasuk dalam interval >3,25 s/d 4,00. Sehingga produk video pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran tematik tema 8 memiliki kualitas dengan kriteria Sangat Baik.

Kemudian dilakukan uji coba produk dengan skala kecil menggunakan 6 siswa dengan menyebarkan angket minat belajar dan memperoleh hasil sebelum menggunakan media video interaktif mendapatkan skor 352 dan setelah menggunakan media video memperoleh total skor 503.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan uji coba terbatas adalah tahap revisi produk apabila ada saran perbaikan terhadap produk. Revisi produk dilakukan dengan tujuan supaya media yang digunakan dapat dibenarkan atau disempurnakan berdasarkan saran ahli. Pada tahap ini ahli media memberikan saran yaitu contoh pada media pembelajaran sebaiknya terdapat di kehidupan sehari-hari siswa dan memberikan lebih banyak contoh. Dan ahli materi memberikan saran supaya bahasa yang terlalu baku diubah menjadi bahasa siswa supaya mudah dipahami oleh siswa.

Kemudian dilakukan kajian produk akhir dengan menguji semua siswa kelas IV dengan menyebarkan angket minat belajar. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media video mendapatkan skor 1.327 dan setelah menggunakan media video memperoleh total skor 1.993.

## **SIMPULAN**

Simpulan pertama yang dapat diambil untuk proses pengembangan media video ini dibuat menggunakan aplikasi kinemaster dan mengambil materi dari berbagai sumber seperti internet, buku siswa dan buku guru, kemudian membuat animasi diam dan bergerak dan dijadikan satu sehingga menghasilkan video pembelajaran berbasis kinemaster.

Kemudian simpulan pada kelayakan media video sudah dinilai valid dengan memperoleh skor dari ahli materi sebanyak 4,00 sehingga dapat dikatakan sangat layak. Pemerolehan skor ahli media 3,74 sehingga mendapat kriteria sangat layak. Kesimpulan terakhir yaitu pada minat belajar siswa menggunakan video pembelajaran berbasis kinemaster dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran dengan presentase peningkatan minat belajar siswa. Total skor angket minat belajar siswa pada uji coba terbatas dari 58,6% menjadi 83,8% dan mendapat nilai B (Baik). Pada saat uji coba lapangan juga mengalami

peningkatan, memperoleh total skor dari 55,2% menjadi 83.03% dan memperoleh kriteria atau kategori B (Baik).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

Media video yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif ketika pembelajaran IPA tema 8 materi gaya dan gerak untuk peserta didik kelas IV SD/MI. Video interaktif berbasis kinemaster ini juga dapat digunakan siswa secara mandiri di luar jam sekolah karena sifat media pembelajaran yang fleksibel. Hendaknya guru dapat mengembangkan media video berbasis kinemaster pada pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam belajar. Pengembangan video pembelajaran ini memuat materi pembelajaran untuk beberapa hari pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan pada cakupan materi yang lebih luas, dan memberikan contoh nyata yang lebih banyak. Bagi peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian lebih mendalam.

## REFERENSI

- Alma'ruf, A. R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Fiksi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Menambah Minat Baca Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD N Bangunkerto Turi Sleman. *Skripsi*.
- Annisa, Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Vol.8 No.2 Juni*.
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.
- Asyhari Ardian, S. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*.
- Azizah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Bisri, W. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pemanasan Global Kelas VII SMPN 5 Tinambung Kab. Polman.
- Fadhil, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.3 No. 1*.
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek "Cerdig" Berbasis Kinemaster. *Jurnal Dikdaktika Vol.2 No.1*.
- Hanifah Putri Desty, M. P. (2016). Pengaruh Kemampuan Kognitif, Kreativitas, Dan Memecahkan Masalah Terhadap Sikap Ilmiah Siswa SD. *Journal Of Primary Education*.
- Ismailah. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*.
- Johari Andriana, H. S. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education, Vol.1, No.1*.
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI- III*.
- Kurniawan Candra Dicky, K. D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. Pengembangan Media Video Pembelajaran [www.unm.ac.id](http://www.unm.ac.id).

- Kusnia. (2015). Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Di SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 3(2): 115-125.
- Mahmudah, R. S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Panca Indra Bagi Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 9 Tahun Ke-7.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN* Vol. 1 Nomor 2.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib* Vol.6 No.1 Januari-Juni.
- Muslimah, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK N 1 Sewon.
- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA).
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 6(1): 35-43.
- Syaifulloh, R. (2017). pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Air Conditioning (AC) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di SMKN 3 Yogyakarta. *Skripsi*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, Vol.3 No.2, Oktober.
- Wardani Ratri Kurnia, S. H. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Widayat Widi, K. S. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education Journal* pada journal.unnes.ac.id.
- Yudiyanto, H. N. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal Of Natural Science And Integration*.
- Yudo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Skripsi*.
- Zaenab, U. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Masjid Raya). *Skripsi*.