

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan T.A 2023.2024

Rindy Anisa¹, Fahrur Rozi², Risma Sitohang³, Imelda Free Unita Manurung⁴, Try Wahyu Purnomo⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail : rindyanisa23@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Efektivitas, dan Praktikalitas dari Media Pembelajaran video animasi berbasis kinemaster. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, kuesioner, instrumen tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi oleh tenaga pendidik kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis *Kinemaster* masuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan validasi : 1) Ahli Materi pembelajaran mendapatkan presentase rata-rata sebesar 85,5% dengan kategori "sangat layak"; 2) Ahli Media pembelajaran dengan presentase rata-rata 83,75% dengan kategori "sangat layak"; 3) Ahli Praktisi dengan presentase rata-rata 92% dengan kategori "sangat praktis". Serta dilanjutkan dengan penyebaran soal Pre-Test dan Post-Test pada Kelas IV dengan jumlah siswa 21 orang, diperoleh nilai rata-rata Pre-Test 52,8 dengan kategori "kurang efektif" meningkat dengan hasil rata-rata Post-Test yaitu dengan nilai 86,19 dengan kategori "sangat efektif". Dengan demikian, Media Pembelajaran Video Animasi berbasis *Kinemaster* Pada Tema 7 Subtema 1 siswa kelas IV yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Video Animasi, Aplikasi Kinemaster, Pembelajaran Tematik*

Abstract

This study aims to determine the Validity, Effectiveness, and Practicality of Kinemaster-based animated video learning media. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data collection used is observation, interviews, questionnaires, test instruments and documentation. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative. Validation is carried out by material experts, media experts and expert practitioners by grade IV educators. The results of the analysis show that the product developed in the form of Kinemaster-based animated videos falls into the very feasible category. Based on validation: 1) Learning material experts get an average percentage of 85.5% with the category "very feasible"; 2) Learning media experts with an average percentage of 83.75% with the category "very feasible"; 3) Practitioner experts with an average percentage of 92% with the category "very practical". And continued with the distribution of Pre-Test and Post-Test questions in Class IV with 21 students, the average Pre-Test score was 52.8 with the category of "less effective" increasing with the average Post-Test result of 86.19 with the category of "very effective". Thus, the Animation Video Learning Media based on Kinemaster on Theme 7 Subtheme 1 for class IV students produced is declared valid, practical, and effective to be used as a learning tool that can improve student learning outcomes

Keywords: *Animation Video, Kinemaster Application, Thematic Learning*

PENDAHULUAN

Bangsa ini bertujuan untuk maju melalui pendidikan di sejumlah bidang, termasuk sains, teknologi, ilmu sosial, politik, ekonomi, dan budaya lainnya. Oleh karena itu, para pendidik dan pemerintah harus memperhatikan pendidikan dengan serius, karena negara dapat mencapai tujuan melalui pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran yang meningkatkan sifat individu, pengalaman, pengetahuan, wawasan, serta keterampilan untuk mendapatkan pendidikan terbaik harus diterapkan. Banyak elemen terlibat dalam pembelajaran, seperti aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif. Untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, ketiga elemen tersebut harus saling berkesinambungan. Suasana kelas yang kondusif harus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menggembirakan, dan memiliki kemampuan untuk mendorong kreativitas siswa.

Untuk membantu guru mengomunikasikan pengetahuan kepada siswa secara efektif dari berbagai sumber belajar, media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar. Media ini memiliki kekuatan untuk menarik minat dan fokus siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih lancar. Guru dapat mengajar siswanya menggunakan berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, pemilihan materi ajar yang akan menarik minat siswa memerlukan pemikiran yang cermat. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media audio-visual, yang memadukan indera penglihatan dan pendengaran (visual dan auditori). Video animasi yang dibuat dengan program Kinemaster merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pendidikan.

Kinemaster adalah aplikasi telepon pintar yang membuat film dengan menggabungkan suara, musik, dan visual bergerak. Tujuannya adalah untuk membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Film animasi *Kinemaster* ini dipilih karena pembelajaran siswa sekolah dasar bersifat transparan dan berdasarkan kenyataan. Siswa di sekolah dasar akan merasa karakter animasi dalam film instruksional ini menarik karena mereka dapat bergerak dan warnanya menarik

Hasil observasi awal di Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan, diketahui bahwa metode pengajaran yang digunakan instruktur pada mata pelajaran tematik sudah baik, namun pemanfaatan media pembelajaran masih kurang. Siswa terlihat kurang berminat dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini disebabkan oleh masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran tematik di Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar, seperti gambar pada buku tema, foto yang dipajang di kelas, atau foto yang diambil langsung di papan tulis. Guru Kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan mengatakan bahwa berbagai alasan mengapa guru belum menggunakan media pembelajaran adalah karena kurangnya pengetahuan guru tentang IPTEK, sehingga pengembangan media yang dapat membantu guru memenuhi kebutuhan siswa harus dibuat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video animasi yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan. Karena guru akan lebih mudah menggunakan alat dan sumber belajar tersebut, maka Sekolah SDN 060852 Medan Perjuangan telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti infocus, sehingga memungkinkan penggunaan media pembelajaran video animasi ini dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan alasan tersebut, maka peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster* pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk Siswa Kelas IV di SDN 060852 Medan Perjuangan Tahun Ajaran 2023/2024".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di Sei Kera Hilir II Kecamatan Medan Perjuangan Kota Medan pada kelas IV SDN 060852 pada tahun ajaran 2023-2024 dengan pembelajaran tematik kelas IV, khususnya pada Tema 7 Subtema

1 Pembelajaran 1. Subjek penelitian ini adalah 21 siswa kelas IV SDN 060852 sedangkan objek penelitian ini adalah pembuatan Media Video Animasi Berbasis *Kinemaster*.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Instrument penelitian ini adalah instrument wawancara dan instrument validasi media dan uji coba lapangan serta soal tes. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif menguji analisis kevalidan produk, analisis data kepraktisan, dan data analisis keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan dan menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (research and development) digunakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan Model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi. Video ini mencakup materi Tema 7, Subtema 1, Pembelajaran 1 dengan judul "Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku" untuk kelas IV di SD Negeri 060852 Medan Perjuangan. Penelitian ini juga akan mengevaluasi tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang didasarkan pada kinemaster yang telah dikembangkan.

A. Analisis

Dalam tahap analisis kebutuhan ini, guru kelas IV di SDN 060852 Medan Perjuangan diwawancarai untuk menentukan masalah yang ada dalam proses pembelajaran. Menurut wawancara dengan guru wali kelas IV, proses pembelajaran saat ini bergantung pada buku pelajaran, media cetak, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan oleh guru. Belum ada media pembelajaran yang menarik dan efektif yang akan menarik siswa untuk belajar. Media cetak sederhana, seperti gambar dan poster yang berkaitan dengan pelajaran, masih digunakan sebagai media pembelajaran.

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa dan membuat Media pembelajaran yang sesuai dengan mereka dapat ditentukan dengan menganalisis aspek kognitif dan sosial siswa. Untuk memahami perkembangan karakteristik siswa, diperlukan data mengenai usia siswa.. Siswa kelas IV SD memiliki karakteristik berfikir nyata, yaitu diketahui berdasarkan Usia siswa kelas IV berada dalam rentang 9-10 tahun, yang merupakan tahap operasional konkret.

Analisis materi dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara produk dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum, sehingga produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi Kinemaster akan digunakan untuk mengubah materi menjadi media video animasi sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar. Materi tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 akan dianalisis untuk diterapkan pada video tersebut. Subtema ini mencakup dua materi pembelajaran yang tergabung dalam satu tema, yaitu Bahasa Indonesia dan IPA.

Analisis tujuan pembelajaran diterapkan setelah memahami kompetensi dasar dan indikator yang relevan dengan materi yang akan diintegrasikan dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Analisis media pembelajaran video animasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Perancangan (*Design*)

Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang terdiri dari video animasi berdasarkan masalah yang telah ditemukan. Video animasi ini mencakup materi tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1, termasuk materi Bahasa Indonesia dan IPA.

1) Menyusun materi

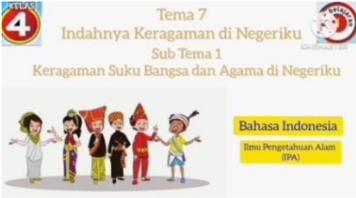
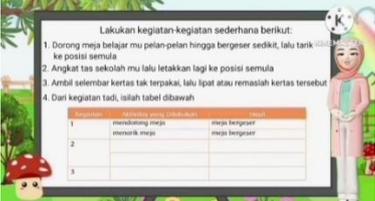
Materi yang dipilih dalam media yang dikembangkan disusun berdasarkan materi yang dipilih dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 "Keragaman Suku Bangsa di Negeriku". Media ini diharapkan mampu menyampaikan materi pembelajaran

menjadi pembelajaran yang menarik melalui video animasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

- 2) Menyusun materi Pembelajaran
 Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menyusun materi pembelajaran yang dikumpulkan dari buku guru dan siswa. Selanjutnya, gambar dan animasi yang mendukung desain media pembelajaran video animasi dikumpulkan melalui internet, termasuk gambar-gambar yang berkaitan dengan keragaman budaya.
- 3) Menyusun instrumen untuk menilai kualitas media pembelajaran
 Angket yang memberikan penilaian terhadap kevalidan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Pada tahap ini, peneliti membuat alat untuk menilai produk berupa angket daftar isian yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, dan pendidik
- 4) Pengumpulan dan pembuatan backsound, gambar, dan audio
 Unsur-unsur yang wajib ditambahkan agar media pembelajaran menarik dan dapat digunakan ialah Menggunakan gambar dan backsound audio, yang dapat membuat media pembelajaran video animasi lebih menarik dan menyenangkan untuk didengar, harus dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu dengan penambahan animasi dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran
- 5) Merancang Bagan *Flowchart*
 Pembuatan media pembelajaran sebagai sumber belajar, media ini dirancang dengan menggunakan diagram alir (flowchart) sebagai desain visual untuk elemen materi dan audio. Pendekatan ini mempermudah pengembangan media pembelajaran dan memungkinkan proses aplikasi berlangsung dengan cepat

C. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Kinemaster untuk tema 7 "Indahnya Keragaman di Negeriku" di kelas IV SDN 060852 Medan, media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan video animasi. Peneliti akan membuat produk awal video animasi yang akan divalidasi pada tahap pengembangan ini kepada para ahli

No	Kerangka Media Video Animasi	Tampilan
1	Pembuka	
2	Isi Materi	
3	Penutup	

Media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh sejumlah ahli. Berikut adalah daftar ahli yang telah memberikan validasi:

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd, dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Sebagai ahli materi, ia bertugas menilai konten dalam produk media pembelajaran yang memanfaatkan video animasi. Pada tanggal 13 Juni 2024, materi pembelajaran pertama kali divalidasi. Pada tanggal 16 Juni 2024, validasi kedua dilakukan. Hasil validasi materi pembelajaran untuk tahap I dan tahap II ditunjukkan dalam tabel berikut

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Jumlah Skor	Jumlah Skor
Jumlah Skor	55	77
Klasifikasi Hasil Kelayakan	61%	85,5%
Kategori	“Layak” (Dengan Revisi)	“Sangat Layak”

Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan tabel penilaian di atas bahwa hasil penilaian validasi tahap I ahli materi sebelum revisi menghasilkan persentase total 61% dengan kategori "Layak (dengan revisi)", dan Setelah revisi, hasil penilaian validasi tahap II ahli materi menghasilkan 85,5% persentase dengan kategori "Sangat Layak".

2) Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi terhadap media dilakukan tanggal 13 Juni 2024 oleh dosen Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd berperan sebagai ahli desain untuk menilai desain media pembelajaran produk video animasi. Untuk menguji kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan maka ada empat aspek yang akan diuji kelayakannya yaitu: 1) media, 2) Tampilan Program, 3) Audio dan Visual, serta 4) Kualitas Teknis. Hasil validasi ahli desain ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Dr. Winara, S.Si., M.Pd	67	83,75%	Sangat Layak (Tanpa Revisi)

Menurut hasil evaluasi ahli desain, mereka menerima skor total 67 dan persentase kelayakan 83,75%, yang menunjukkan bahwa mereka sangat layak untuk menerapkan tes kepada siswa.

3) Hasil Validasi Tes

Validasi terhadap tes dilakukan pada tanggal 18 Juni 2024 oleh dosen Dr. Edizal Hatmi, SS.,M.Pd bertindak sebagai validator tes untuk mengevaluasi tes dalam media pembelajaran. Untuk mengevaluasi relevansi tes dengan alat pembelajaran yang dikembangkan, ada tiga aspek yang akan diuji kelayakannya yaitu: 1) aspek petunjuk soal, 2) keakuratan isi, dan 3) format soal. Hasil validasi tes ditunjukkan dalam tabel berikut:

Table 4.3 Hasil Validasi Tes

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd	41	82%	Sangat Layak (Tanpa Revisi)

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli tes dengan skor total 41 dan hasil kelayakan tes dalam media pembelajaran berupa video animasi adalah 82%, semua yang termasuk dalam kategori ini sangat valid, jadi uji coba pada siswa layak

D. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan akan diuji untuk mengevaluasi efektivitasnya dan diuji kelayakannya akan diterapkan pada sekolah yang dituju. Produk ini akan diuji kepada subjek sebanyak 21 orang siswa kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan.

1) Kalibrasi Tes

Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd validator ahli di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, melakukan uji validitas pada tanggal 18 Juni 2024. Sebanyak 25 soal pilihan berganda divalidasi hasilnya menunjukkan bahwa 20 soal valid, 5 tidak valid karena tidak sesuai dengan kompetensi, dan 5 tidak valid karena tidak sesuai dengan kompetensi dan indicator. Oleh karena itu, peneliti menggunakan 20 soal pilihan berganda untuk menjalankan uji coba lapangan.

2) Hasil Implementasi

Diperoleh nilai rata-rata pada pretest yaitu 52,8. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa banyak siswa masih belum memahami materi tentang Tema 7, Subtema 1, Pembelajaran 1, yang menunjukkan tingkat pemahaman yang masih rendah sehingga nilai tersebut belum melampaui nilai KKM, yaitu 70. Nilai N-Gain Score adalah 0,725260, yang setara dengan persentase 72,52%. Berdasarkan uji coba penerapan produk pada siswa Kelas IV menunjukkan hasil nilai sebelum ujian (pre-test) dan setelah ujian (post-test) pembelajaran berupa video animasi meningkat. Dengan tingkat efektivitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui video animasi telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran yaitu video animasi menurut responden pendidik adalah 92% pada tabel termasuk kategori "sangat praktis".

E. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir, peneliti akan melanjutkan dengan evaluasi. Langkah ini dilakukan untuk memverifikasi validasi, efektivitas dan kegunaan setiap proses evaluasi produk yang dilakukan selama validasi.

a. Penilaian Produk

Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan praktisi Pendidikan. Hasil penelitian, yang divalidasi oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd., memperoleh skor 85,5% dengan kriteria "Sangat Layak", yang memerlukan sedikit revisi. Sementara itu, hasil penilaian validasi dari Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd., menunjukkan skor 83,75%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dan tidak memerlukan revisi. Hasil penilaian validasi dari praktisi pendidikan juga memperoleh skor 92% dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan rata-rata 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Pembahasan

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini adalah video animasi yang mencakup materi Tema 7, Subtema 1, Pembelajaran 1 untuk kelas IV SD. Proses pengembangan media ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media pembelajaran video animasi ini dirancang untuk memperjelas materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih memahaminya. Untuk menilai kebutuhan, peneliti mewawancarai guru kelas IV di SDN 060852 Medan Perjuangan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ada masalah dengan penggunaan media pembelajaran, baik yang berupa gambar di buku pelajaran maupun gambar langsung yang ditunjukkan oleh guru, media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menyampaikan materi dengan lebih baik.

Pada tahap kedua, desain dilakukan dengan menggunakan teknologi digital untuk membuat media pembelajaran Video pembelajaran menggunakan gambar, teks, musik, dan elemen lainnya. Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan, termasuk lembar validasi untuk ahli materi dan desain, angket respons praktisi pendidikan, serta instrumen tes untuk mengukur hasil

belajar. Pada tahap ketiga, yaitu pengembangan, produk yang dikembangkan divalidasi oleh validator, yaitu Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi, dan Bapak Dr. Winara, S.Si., M.Pd. sebagai ahli desain, keduanya dari PGSD UNIMED. Pada tahap ini, produk divalidasi dan hasil penilaian digunakan untuk merevisi media pembelajaran, sehingga menghasilkan video animasi yang siap untuk diuji coba di lapangan.

Tahap keempat adalah implementasi, yaitu tahap uji coba produk media pembelajaran di sekolah. Media yang telah disesuaikan dengan rekomendasi ahli dan divalidasi kemudian digunakan oleh siswa kelas IV selama proses pembelajaran. Uji coba terdiri dari 21 siswa, yang dilakukan sebelum dan setelah tes, dan bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif video pembelajaran dan seberapa praktis guru dan siswa menilainya. Guru menggunakan angket yang diberikan untuk memverifikasi uji coba video pembelajaran di sekolah. Ini digunakan untuk menilai dan melakukan revisi akhir jika diperlukan untuk memastikan bahwa produk tersebut dapat digunakan dengan baik. Tahap kelima adalah evaluasi, yang melibatkan analisis hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan guru untuk mengevaluasi seberapa efektif produk media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan pre-test sebelum penggunaan produk, diikuti dengan post-test setelah penerapan video pembelajaran.

Sebelum produk diuji coba, kualitas video pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain. Hasil evaluasi dari masing-masing validator mencakup standar yang menunjukkan bahwa produk pengembangan media dapat digunakan dan sangat baik. Data kuantitatif dan kualitatif diperlukan untuk penilaian kelayakan produk dan data kualitatif diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli desain, sementara data kuantitatif dikumpulkan melalui penilaian angket menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 untuk mengevaluasi kelayakan video pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster untuk Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060852 Medan Perjuangan telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan. Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini mencakup hal-hal berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster untuk Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media yang dikembangkan harus digunakan dalam kegiatan pembelajaran setelah mendapatkan evaluasi dari para ahli. Hasil penilaian ahli materi 85,5% berada di kategori "sangat layak", dan penilaian ahli desain 83,75% berada di kategori "sangat layak".
2. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan dengan Kinemaster untuk Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD dinilai sangat praktis, sebagaimana terlihat dari skor penilaian guru yang mencapai 92% dan termasuk dalam kategori "sangat praktis".
3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan dengan Kinemaster untuk Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD dinilai baik, yang terlihat dari perubahan positif dalam hasil belajar peserta didik. Nilai pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 52,8, yang kemudian meningkat menjadi 86,19 setelah penerapan media tersebut seperti yang ditunjukkan oleh nilai post-test dengan pembelajaran menggunakan video animasi berbasis kinemaster. Penggunaan media dalam pembelajaran terbukti efektif, seperti yang ditunjukkan oleh rata-rata skor persentase N-Gain sebesar 72,52%, yang masuk dalam kategori "efektif"

DAFTAR PUSTAKA

Affah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima'Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 5, pp. 181-188).

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 81-90.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Kristanto Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Surabaya.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mindrianingsih, T., & Yanti, Y. E. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan kinemaster dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 606-618.
- Mudia, A. R. (2022). Media Pembelajaran, edisi pertama, Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 4.
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1-26.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, 4 (1).
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554-1564.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32.
- Rizqi Ilyasa Aghni. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi *Functions And Tipes Of Learning Media In Accounting Learning. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16 (1).
- Rochmad, R. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59-72.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sri Haryati. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika*. 37 (1).
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an*, 3 (1).

- Via Amelia, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaser* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4 (2).
- Widyaningrum, R. (2012). Model pembelajaran tematik di MI/SD. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107-120.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.