



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA SD

Sunardin¹⁾, Andi Kilawati²⁾, Safwan Kasma³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cokroaminoto Palopo

¹⁾sunardin@uncp.ac.id, ²⁾andikilawati@uncp.ac.id, ³⁾safwankasma@uncp.ac.id

Histori artikel

Received:
5 Juni 2023

Accepted:
17 November 2023

Published:
20 November 2023

Abstrak

Aplikasi KineMaster merupakan salah satu produk hasil pengembangan teknologi yang bisa dijadikan sebagai sarana penyunting video. Selain praktis dan mudah dipahami, penggunaan aplikasi KineMaster juga terbukti memberikan fleksibilitas terhadap pekerjaan dalam membuat media pembelajaran dengan menyunting berbagai video menarik. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menguraikan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD. Metode yang digunakan pada penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima fase atau tahapan, yaitu (A)*nalisis*, (D)*esain*, (D)*evelopment*, (I)*mplementation*, dan (E)*valuation*. Hasil penelitian menunjukkan kelayakan video pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa dengan nilai rata-rata persentase kelayakan 81,86%. Hasil penilaian kelayakan video pembelajaran yang telah dikembangkan juga didukung oleh penilaian angket hasil respon siswa. Hasil respon angket siswa setelah uji coba produk video pembelajaran mengalami peningkatan 10,67% dibandingkan dengan sebelum menggunakan produk video pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan demikian hasil pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster menggunakan model ADDIE efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, KineMaster, Minat Belajar IPS

*Corresponding author: Sunardin (sunardin@uncp.ac.id)

Abstract. The KineMaster application is a product resulting from technological development that can be used as a video editing tool. Apart from being practical and easy to understand, using the KineMaster application has also been proven to provide flexibility for work in creating learning media by editing various interesting videos. The aim of writing this article is to describe the results of research into the development of learning videos based on the KineMaster application to increase elementary school students' interest in learning social studies. The method used in the research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five phases or stages, namely (A) analysis, (D) design, (D) development, (I) implementation, and (E) valuation. The research results show the feasibility of the learning videos that have been developed based on validation test results from media experts, material experts and language experts with an average feasibility percentage value of 81.86%. The results of the assessment of the feasibility of the learning videos that have been developed are also supported by a questionnaire assessment of the results of student responses. The results of student questionnaire responses after testing the learning video product increased by 10.67% compared to before using the learning video product that had been developed. Thus, the results of developing learning videos based on the KineMaster application using the ADDIE model are effectively used to increase elementary school students' interest in learning social studies..

Keywords: Learning Media, Learning Video, Kine Master, Interest in Learning Social Sciences

Latar Belakang

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan pengembangan fisik psikologi peserta didik.

Ekosistem belajar masa depan dimulai dengan konten digital yang interaktif dan inovatif (Nanda Safarati, Rahma, Fatimah, dan Sharfina, 2020). Dimana konten digital ini memiliki multimedia yang terintegrasi dengan perangkat pintar sehingga memunculkan tampilan yang secara visual lebih menarik dan lebih baik. Sehingga menciptakan sumber belajar yang menarik dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Hondro, Ramadhani, dan Sayuthi, 2021).

Mengapa perlu konten digital untuk menarik minat peserta belajar (Darnawati, Irawati, dan Uke, 2021). Karena gaya belajar generasi sekarang sangat berbeda dengan jaman dulu. Saat ini mereka belajar, bekerja dan berkarya dimana saja, kapan saja dan dengan apa saja. Tantangan inilah yang membuat ekosistem belajar dimasa depan terus mengalami perubahan (Fitrawati, Fatimah, dan Sari, 2021). Menyatukan sumber belajar yang ada dimana-mana dan menjadikan apapun yang ada di sekitar sebagai sumber belajar membuat ekosistem belajar semakin menarik bagi generasi sekarang (Aftoni, Susila, dan Sutidianingsih, 2021).

Perkembangan teknologi ini merupakan hal mutlak yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, kemajuan teknologi akan terus menerus berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berkembang dengan inovasi yang bermunculan dan diciptakan agar

dapat memberikan manfaat yang positif untuk kehidupan manusia (Ilahi, L. R., & Desyandri, 2020).

Untuk mendukung proses pembelajaran yang bermutu diperlukan media pembelajaran yang bisa menjadi alat dan sarana dalam memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Menurut Amelia dan Arwin, (2021) media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan dari seorang guru kepada peserta didiknya. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Harsiwi Arini, 2021). Menurut Sanaky (2011) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sementara menurut Kustandi, (dalam Sutjipto, 2011) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan fungsi untuk menjelaskan makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Hadirnya media pembelajaran yang efektif sebagai alat untuk membantu proses tercapainya tujuan pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan kehadiran media pembelajaran tidak hanya menjadi alat yang digunakan guru dalam proses kegiatan pembelajaran, namun kehadiran media akan memberikan dampak terhadap proses dan hasil belajar siswa. Rusman (dalam Lestari, 2022) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audiovisual.

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah video pembelajaran. Menurut Pagarra & Idrus (2018) media pembelajaran seperti video dapat meningkatkan ketertarikan belajar. Video pembelajaran dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar yakni auditori, visual, dan kinestetis, serta mengakomodasi ketiga domain pembelajaran (Rahmi, 2020). Selanjutnya menurut Atoel (dalam Purwono, dkk., 2014) menjelaskan media ini dapat menghalau keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera. Selain itu media ini juga dapat dimanfaatkan pada kondisi belajar jarak jauh. Hal tersebut karena penggunaan video dapat menjadi alternatif penyampaian bahan ajar yang cukup efektif karena bersifat terbuka dan berdaya jangkauan luas (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2015).

Penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mindrianingsih dan Yanti (2021) bahwa pembelajaran menggunakan video pembelajaran dari hasil pengembangan video menggunakan aplikasi KineMaster mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Kurniasari, Murtono, dan Setiawan, 2021).

Berdasarkan hasil studi awal dengan melakukan observasi pada tanggal 14 Februari 2022 di kelas IV SDN 13 Tappong Kota Palopo ditemukan fakta masalah pada proses kegiatan pembelajaran pada pembelajaran IPS diantaranya: (1) beberapa siswa kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) beberapa siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran; (3) beberapa siswa kurang memahami materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru; (4) guru dalam menjelaskan materi pembelajaran tidak menggunakan media yang efektif untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Temuan fakta masalah tersebut memberikan dampak terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Dampak tersebut diantaranya: (1) siswa kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran; (2) hasil belajar siswa rendah. Fakta masalah yang ditemukan ini tentunya tidak sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran IPS dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi yang menuntut siswa agar bisa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang orientasi yang berkaitan dengan hubungan kemasyarakatan atau hal-hal yang berkaitan dengan kemanusiaan (Putro, 2013). Kududukan ilmu sosial ini di lingkungan pendidikan untuk memenuhi kepentingan rakyat sekitar untuk menuju perkembangan kehidupan yang aman dan makmur (Supriadi dan Latief, 2020). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini sama seperti peraturan yang mempunyai kepekaan yang berhubungan dengan kegiatan yang mempengaruhi kemajuan rakyatnya (Marhayani, 2017).

Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media disekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Jarangnya penggunaan media oleh guru juga disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran (Yanti dan Mudilillah, 2021).

Sementara itu, saat ini penggunaan teknologi informasi telah merambah pada sebuah bidang penyunting video khususnya diperangkat bergerak satunya adalah penggunaan aplikasi KineMaster. Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang khusus digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul, Korea. Aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013. Menurut Wastriami dan Adam Mudinillah (2022) aplikasi kinemaster adalah aplikasi yang digunakan oleh pengguna android untuk membantu dalam proses pengeditan vidio biasa menjadi vidio yang luar biasa dan menarik yang

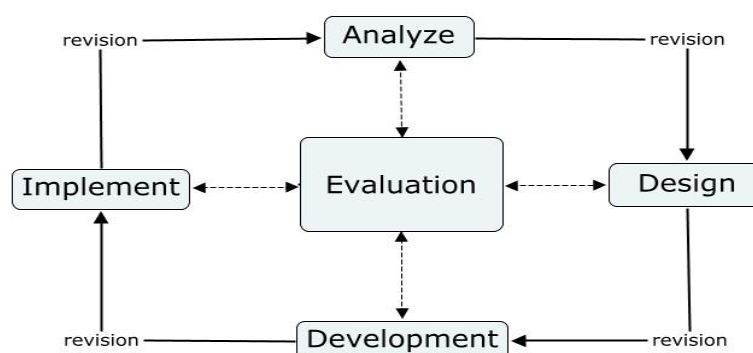
dirancang secara khusus oleh *Information and Communication Technology* (ICT). Penggunaan aplikasi Kinemaster ini cenderung lebih mudah diterapkan karena lebih populer dan mudah dalam penggunaannya (Lubis, Hidayati, dan Listia, 2021).

Menurut Winarsih, Moh. Rusnoto Susanto, dan Dwi Susanto, (2021) aplikasi kinemaster mampu dan bisa memodifikasi video dari video yang biasa menjadi video yang lebih menarik sehingga mudah diterapkan oleh kebanyakan siswa, jadi dengan aplikasi kinemaster materi-materi yang di ajarkan dapat berjalan langsung. Aplikasi ini juga tidak memberatkan penyimpanan dan kinerja smartphone karena hanya berukuran 66 mb (megabyte). Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, *font* tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang (*chroma key*) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ada metode penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan penelitian adalah model ADDIE, model tersebut memiliki lima tahapan yaitu (1) analisis kebutuhan (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual tahapan ADDIE Model dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Bagan Penelitian Model ADDIE

Hasil rancangan kemudian diuji kelayakannya oleh ahli. Setelah media dinyatakan layak barulah dilakukan implementasi melalui kegiatan uji coba produk pengembangan video di kelas IV SDN 13 Tappong Kota Palopo. Uji coba produk tersebut diuji praktikalitas penggunaan produk videonya.

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran perbaikan yang ditulis ahli pada instrumen pengumpulan data. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon peserta didik pada instrumen pengumpulan data, kemudian perolehan tersebut akan dianalisis secara kuantitatif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket validasi video pembelajaran, materi, dan bahasa untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pengisian angket kelayakan video pembelajaran dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. selanjutnya pengukuran efektifitas penggunaan video pembelajaran dilakukan melalui pengisian angket respon.

Analisis data kualitatif dilakukan terhadap komentar dan saran yang diberikan ahli pada angket validasi. Berdasarkan komentar dan saran perbaikan tersebut, dijadikan acuan untuk memperbaiki dan merevisi video pembelajaran yang dikembangkan. Analisis data kuantitatif dilakukan berdasarkan perolehan skor pada angket yang diberikan. Penskoran pada angket menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan salah satu skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok (Riduwan, 2012). Selanjutnya skor yang diperoleh dari angket validasi diolah dengan rumus Riduwan dan Sunarto (2012: 23) dan kemudian diinterpretasikan berdasarkan Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Nilai Persentase	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang layak
21% - 40%	Tidak layak
0 % - 20%	Sangat tidak layak

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh ahli, selanjutnya dilakukan analisis uji efektifitas penggunaan produk video pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat efektifitas penggunaan video pembelajaran tersebut. Tingkat efektifitas penggunaan produk video pembelajaran diperoleh dari nilai persentase skor, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi modifikasi dari Purwanto (2012) pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Praktikalitas Media Pembelajaran

Rentang Nilai Persentase	Kriteria Interpretasi
86% - 100%	Sangat efektif
76% - 85%	Efektif
60% - 75%	Cukup efektif
55% - 59%	Tidak efektif
≤ 54%	Sangat tidak efektif

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November – Desember 2022 di kelas V SDN 13 Tappong Kota Palopo yang berjumlah 18 orang siswa 10 laki-laki dan 8 perempuan, model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis.

Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model tersebut sebagai dasar peneliti dalam mengembangkan sebuah produk karena dirangkai dengan beberapa tahap didalamnya seperti (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation.

Setelah produk video pembelajaran telah dikembangkan, tahapan selanjutnya yaitu dilakukan uji validasi produk kepada ahli untuk menilai kelayakan produk. Dalam uji validasi produk ada 3 ahli yang dilibatkan yaitu (1) ahli media, (2) ahli materi, dan (3) ahli bahasa. Penilaian validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Andi Maguntungi, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil penilaian uji validasi kelayakan media.

Tabel 3. Uji Validasi Ahli Media

No	Indikator Keberhasilan	Skor
1	Kualitas Media pembelajaran yang disajikan kreatif dan menarik perhatian siswa.	4
2	Kejelasan tampilan materi pada video pembelajaran jelas.	4
3	Animasi yang digunakan pada media pembelajaran menarik dan tidak membosankan.	4
4	Pemilihan warna dalam media pembelajaran sudah tepat.	4
5	Media yang disajikan menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.	4
6	Gambar-gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi pembelajaran.	5
7	Kejelasan suara video	4
8	Kelengkapan pesan materi pembelajaran terstruktur dalam media pembelajaran.	4
9	Kejelasan dan ketepatan pemilihan huruf.	4
10	Penggunaan speaker dalam video pembelajaran.	4
Jumlah		41
Persentase kelayakan		82,22%

Berdasarkan data tabel 3 diatas diperoleh perhitungan persentase kelayakan media dari ahli media yakni 82% media pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan. Pada validasi ahli media pembelajaran memberikan beberapa masukan sebagai dorongan motivasi (1) untuk video pembelajarannya dikembangkan lagi dengan tampilan yang menarik dan (2) harus mencantumkan tujuan pembelajaran didalamnya.

Setelah dilakukan penilaian validasi ahli media terhadap produk yang dikembangkan selanjutnya dilakukan uji validasi ahli materi yang diberikan kepada ahli materi yaitu ibu Erni,

S.Pd.SD, M.Pd. Hasil penilaian kelayakan produk oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Uji Validasi Materi ajar

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
2	Kesesuai materi yang disajikan dalam video pembelajaran sesuai dengan RPP yang berlaku.	4
3	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan.	4
4	Materi dalam pembelajaran IPS sesuai dengan RPP serta tema dan subtema pembelajaran.	4
5	Kesesuaian gambar dan materi.	4
6	Kualiatas gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi dikelas IV.	5
7	Bentuk latar serta penyajian media menarik sesuai dengan materi pembelajaran.	4
Jumlah		29

Persentase kelayakan 82,85%

Berdasarkan tabel 4 di atas, diperoleh hasil perhitungan validitas kelayakan produk dari aspek materi pembelajaran mendapatkan penilaian persentase kelayakan yaitu 82,85%. Tahapan selanjutnya setelah mendapatkan penilaian kelayakan dari aspek materi pembelajaran yaitu dilakukan penilaian validasi kelayakan produk dari ahli bahasa yang diberikan kepada bapak M. Zulham, S.Pd., M.Pd. berikut hasil penilaian validasi kelayakan produk dari aspek bahasa:

Tabel 5. Uji Validasi Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kalimat yang digunakan tidak mengandung arti ganda (<i>Ambigu</i>)	4
2	Menggunakan <i>font</i> dan huruf yang jelas	5
3	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4
4	Gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
5	Menggunakan tanda baca dengan benar	3
6	Penggunaan huruf besar dan huruf kecil dengan tepat.	4
7	Menggunakan bahasa yang baku (sesuai EYD)	4
Jumlah		28

Persentase kelayakan 80%

Berdasarkan tabel 5 diatas, dapat dilihat persentase penilaian kelayakan produk video pembelajaran oleh ahli bahasa yakni 80% sangat layak untuk digunakan. Jadi kesimpulan dari beberapa hasil uji validasi kelayakan produk oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap produk video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan penilaian layak untuk selanjutnya diujicobakan.

Setelah mendapatkan penilaian validasi kelayakan oleh ahli, selanjutnya produk video pembelajaran diujicobakan di kelas V SDN 13 Tappong Kota Palopo untuk mengetahui efektifitas video pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa.

Minat belajar siswa yang diamati sebelum dan sesudah diberikan media terdiri dari 4 indikator, yaitu rasa senang siswa, perhatian siswa, kemauan belajar siswa dan keterlibatan

siswa. Minat belajar siswa di golongan dengan 5 kriteria, yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, kurang dan sangat kurang.

Tabel 6. Persentase minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan video pembelajaran

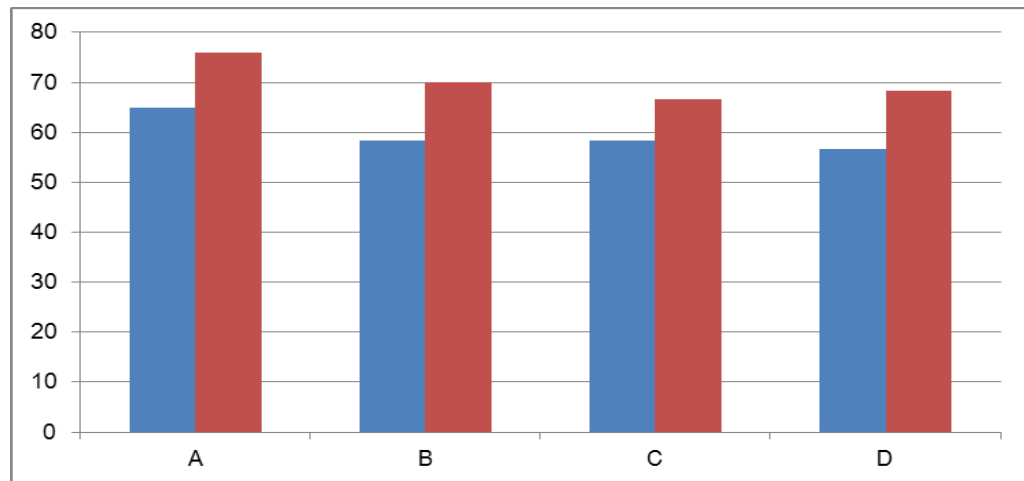
Indikator minat	Sebelum		Setelah	
	Persentase minat (%)	Rerata (%)	Persentase minat (%)	Rerata (%)
Rasa senang siswa	65		76	
Perhatian siswa	58,33		70	
Kemauan belajar siswa	58,33	59,58%	66,67	
Keterlibatan siswa	56,66		68,33	70,25%

Berdasarkan Tabel 6, minat belajar siswa sebelum diberikan media menunjukkan indikator dengan persentase tertinggi sebesar 65% yaitu rasa senang siswa, indikator perhatian dan kemauan belajar siswa dengan persentase sebesar 58,33%, dan indikator dengan persentase terendah sebesar 56,66% yaitu keterlibatan belajar siswa. Minat belajar setelah diberikan media menunjukkan indikator dengan persentase efektivitas tertinggi sebesar 76% yaitu rasa senang siswa, indikator perhatian siswa 70%, indikator keterlibatan siswa sebesar 68,33% dan indikator dengan persentase terendah 66,67% yaitu kemauan belajar siswa. Persentase minat belajar siswa jika disesuaikan dengan kriteria minat belajar siswa maka diperoleh hasil pada Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Uji persentase minat belajar siswa

Kriteria minat	Sebelum		Setelah	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	2	13,33	4	26,67
Tinggi	5	33,33	5	33,33
Cukup	7	46,67	6	40
Kurang	1	6,67	0	0
Sangat Kurang	0	0	0	0
Jumlah	15	100	15	100

Berdasarkan Tabel 7. Kriteria minat belajar siswa sebelum maka diperoleh data bahwa ada 2 siswa atau 13,33% dengan kriteria minat sangat tinggi, 5 siswa atau 33,33% dengan kriteria minat tinggi, 7 siswa atau 46,67% dengan kriteria minat cukup, dan 1 siswa atau 6,67% dengan kriteria minat kurang. Sedangkan setelah diberikannya media pembelajaran di peroleh data bahwa ada 4 siswa atau 26,67% dengan kriteria sangat tinggi, 5 siswa atau 33,33% dengan kriteria tinggi dan 6 siswa atau 40% dengan kriteria cukup. Berdasarkan tabel 13 dan tabel 14 akan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan media.

Keterangan:

■ = Sebelum
■ = Setelah

A : Rasa senang siswa

C : Kemauan belajar siswa

B : Perhatian siswa

D : Kerlibatan siswa

Berdasarkan data yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Kine Master setelah diterapkan pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa

Pembahasan

Sesuai dengan pemaparann hasil penelitian maka berikut ini uraian pembahasan yang difokuskan pada penyajian analisis data yang dilakukan terhadap produk pengembangan.

Tahap analisis (*anaylize*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntutan kepada peserta didik, (b) melakukan analisis karaktersistik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang dimiliki peserta didik serta aspek lainnya yang berkaitan. (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan kerangka acuan sebagai berikut. (a) Untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik); (b) kemampuan apa yang anda untuk dipelajari? (kompetensi); (c) Bagaimana materi pembelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran); (d) Bagaimana anda menentukan tingkat penguasaan pembelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi). Pertanya tersebut mengacu pada empat unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi (kemp, et al. , 1994). Berdasarkan pertanya tersebut maka

dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan penyusunan bahan ajar, kegiatan pengumpulan bahan/materi bahan ajar, pembuatan gambar-gambar ilustrasi pengetikan, tema, latar dan lain-lain yang mewarnai kegiatan pada tahap pengembangannya ini.

Sedangkan dalam tahap pengembangan ini menjadi hal yang berkaitan dengan media pembelajaran yang peneliti gunakan dengan aplikasi kinemaster jadi dapat kita simpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dapat meningkatkan minat belajar serta sangat layak digunakan bagi para guru untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPS.

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Hasil pengembangan diterapkan pada kegiatan uji coba produk dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui efektifitas penggunaan video pembelajaran sebagai indikator dalam menilai peningkatan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini langkah implementasi tidak sepenuhnya dilaksanakan karena hanya sampai pada evaluasi informatif, yang berkenaan dengan penyempurnaan-penyempurnaan produk pengembangan.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*). Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon siswa terhadap penggunaan produk video pembelajaran. Data respon siswa selanjutnya dianalisis untuk mengetahui penggunaan video pembelajaran tersebut efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hasil evaluasi dari pengisian angket respon siswa menunjukkan minat belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil dan analisis yang dilakukan peneliti pada penelitian ini memiliki persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Nurdiana Siti Alifa, Syarif Hanafi, Lukman Nurhakim dalam JTPP (Jurnal Teknologi Pendidikan dan pembelajaran): Edutech and Instructional Research Journal 8 (2), 2021. Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pada materi gaya dan gerak benda pada kelas IV SD prosedur pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis desain, development, implementation, dan evaluation.

Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Vira Amelia Universitas Negeri Padang, 2021 jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4-D. Tahap yang dilakukan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli, kemudian diuji cobakan ke kelas III SD Negeri 36 Kotopanjang untuk mengetahui praktikalitasnya. Sedangkan pada penelitian Tantina mindrianingsih, Yulia eka yanti

penelitian Jurnal ilmiah PGSD STKIP subang 7 (02), 606-618, 2021 Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tema 7 kelas II SD Negeri 3 Babada.

Berdasarkan pembahasan dari ketiga hasil penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penggunaan metode pembelajaran Research and Development (R&D) dengan model ADDIE pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 13 Tappong Kota Palopo dengan menggunakan sistem media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik peserta didik serta meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS tidak hanya itu hasil minat belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat drastis bisa kita lihat dari hasil kelayakan produk serta hasil dari diagram minat belajar siswa sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan, maka dengan itu kita dapat melihat beberapa persamaan dari hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Nurdiana siti alifa, Syarif Hanafi, Lukman Nurhakim dalam JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan pembelajaran) yang dimana mereka sama-sama meningkat minat belajar melalui media video pembelajaran hanya saja yang membedakan hanya ada beberapa hal yang mendekat dari penelitian tersebut seperti uji validasi, angket respon siswa dan guru serta angket minat belajar sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan.

Menurut Wahyudi (2019) video pembelajaran yang memiliki desain yang baik seperti dapat menarik perhatian siswa, pesan mudah dipahami dan dimengerti, informasi pesan dilengkapi dengan informasi visual serta dapat mengangkat intisari pesan didalamnya membuat siswa yang belajar dengan penggunaan video tersebut terdorong dan merasa senang untuk belajar.

Kesimpulan

Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Kine Master yang dikembangkan pada penelitian ini menunjukkan kelayakan video pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase kelayakan 81.86%. Penilaian kelayakan video tersebut berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media yang menunjukkan sangat layak dengan persentase yakni 82, 22%. Hasil uji validasi materi oleh ahli materi untuk penilaian kelayakan konten materi pada video pembelajaran mencapai persentase kelayakan yakni 82,85%. Hasil uji validasi bahasa oleh ahli bahasa pada bahasa dalam video pembelajaran mendapatkan penilaian produk video pembelajaran sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan 80, 83%. Hasil respon peserta didik dalam uji hasil angket minat belajar siswa sebelum penggunaan video pembelajaran memperoleh persentase sebesar 59,58% dengan kategori cukup. Setelah diujicobakan penggunaan video pembelajarannya memperoleh data sebesar

70,25% dengan kategori tinggi mengalami peningkatan minat belajar 10,67%. Dengan demikian hasil pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster menggunakan model ADDIE efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD.

Daftar Pustaka

- Aftoni, A., et al. "Plan-Do-Review-Share-Happy (Plandoresh) strategy as an effort of developing vocational high school students' independent learning." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 11.1 (2021).
- Amelia, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o matic. E-Dimas: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100-105.
- Dewi, N. P. S. R., Adnyana, P. B., & Citrawathi, D. M. (2020, July). The Validity of Tri Hita Karana (THK) Oriented Blended Learning Tools to Improve Student's Critical Thinking Ability. *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1503, No. 1, p. 012052). IOP Publishing.
- Fatimah, S., & Sari, S. Y. (2021). Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Kota Padang. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(1), 17-26.
- Putro, H. (2013). KURIKULUM 2013: MENGEMBALIKAN PIPS KEHITTAH- NYA Ersis Warmansyah Abbas
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hondro, R. K., Ramadhani, P., & Sayuthi, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Untuk Manajemen Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al Munadi di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 8-12.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 141-148.
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058-1077.
- Lestari, P. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cyber KineMaster pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Tunas Nusantara*, 4(1), 434-441.
- Lubis, M. S., Hidayati, I., & Listia, W. N. Optimalisasi Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktek Musik AUD pada Penggunaan Aplikasi Kinemaster Di PG PAUD FIP UNIMED. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 1-6.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan karakter melalui pembelajaran ips. *Jurnal Edunomic*, 5(2), 67-75.

- Meilana, H. P. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan komputer pada materi trigonometri kelas X SMA (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- 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.
- Mudilillah, A. (2021). Penerapan Kinemaster Sebagai media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV dimasa Covid-19. *As-Sibyan*, 4(2), 106-124.
- 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.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh penggunaan video pembelajaran ipa terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30-40.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Pembelajaran.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2 (2).
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2015). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika.
- Safarati, N., Rahma, R., Fatimah, F., & Sharfina, S. (2020). Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menghadapi Masa Pandemic Covid-19. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 240-245.
- Sapriya, (2008). *Pendidikan IPS*. Bandung: Laboratorium PKn UPI Press.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Seklah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Supriadi, M., & Latief, J. A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Untuk Membentuk Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Model Palu Sulawesi Tengah. *Jurnal Kreatif Online*, 8(2), 133–140.
- Wahyudi, N. G. (2019). Desain pesan pembelajaran di era digital. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 104-135.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar ipa siswa sdn 25 tambangan. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30-43.
- Winarsih, W., Susanto, M. R., & Susanto, D. (2021). Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di Masa Pandemi Covid-19. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 29-38.