Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 13, No. 3 Agustus 2024

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Amelia Yusriutami[1], Rana Gustian Nugraha[2] , Enjang Yusuf Ali[3]
[1,2,3]Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[1]ameliayusriutami3@gmail.com

Abstrak

Kebutuhan media dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan menjadi urgensi yang harus segera diatasi. Media pembelajaran menjadi salah satu penentu keberhasilan komunikasi yang tercipta antara guru dan siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Namun berdasarkan temuan di lapangan, siswa Sekolah Dasar justru belum merasakan penggunaan media dalam proses belajar mengajar khususnya, pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Siswa masih menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis dan buku saja. Siswa cenderung kesulitan mencerna materi Pelajaran pendidikan pancasila yang abstrak. Maka dengan demikian, dibutuhkannya media untuk mempermudah pemahaman melalui bentuk gambar, video dan tayangan cerita sehingga materi dapat tervisualisasikan dengan baik dan sampai kepada pemahaman siswa. Hal ini juga sebabkan oleh kurang maksimalnya guru dalam memahami dan memanfaatkan teknologi serta keterbatasan waktu dalam mengemas materi. Maka untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mencari langkah solutif dengan mengembangkan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Kadipaten VII. Penelitian ini mengambil metode penelitian pengembangan dengan desain penelitian yang diambil yaitu desain ADDIE. Tahapan penelitian yang dilakukan diantaranya melakukan analisis terkait kebutuhan siswa, kebutuhan materi dan kebutuhan guru. Selanjutnya membuat rancangan atau konsep materi berupa desain gambar. Tahap selanjutnya kepada tahap inti pengembangan yaitu membuat video berbasis aplikasi KineMaster. Kemudian, hasil video di validasi dan diimplemtasikan di jenjang kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil validasi dari ketiga ahli validator memperoleh nilai sebesar 94,55% dan perolehan angket respon siswa dan guru sebesar 95,4%. Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis KineMaster sangat layak digunakan di kelas IV SDN Kadipaten VII.

Kata kunci: Video Pembelajaran, KineMaster, Pendidikan Pancasila

Pendahuluan

Di era canggih ini, kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu dengan segala kemajuan yang ada pada teknologi saat ini, guru seharusnya lebih peka dan sigap untuk meningkatkan motivasi, minat dan mutu pembelajaran peserta didik. (Nulhakim L. 2021). Dalam rangka meningkatkan mutu dan minta belajar siswa, guru harus memperhatikan komponen penting salah satunya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat kegiatan belajar berlangsung, sehingga siswa tidak akan bosan ketika mengikuti proses belajar. (Ardipal, 2021). Pendapat tersebut diperkuat oleh (Saputri, 2024) bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran di kelas dapat membantu dan memudahkan guru dalam penyampaian materi kepada siswanya. Materi lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan sehingga siswa pun akan lebih tertarik untuk mengikuti proses

pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran dikatakan tepat apabila media tersebut dapat merangsang dan melibatkan siswa agar kreatif, aktif dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (Ardipal, 2021). pendapat ini diperkuat oleh (Gunawan, 2023) bahwa penggunaan media yang tepat mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik.

Faktanya penerapan media pembelajaran masih belum dapat dikembangkan dengan baik dalam proses pembelajaran di sebagian sekolah, salah satunya yang dialami oleh Sekolah Dasar Kadipaten VII. Berdasarkan observasi dan temuan di lapangan, proses kegiatan pembelajaran masih terbilang cukup sederhana karena masih dilakukan sebatas satu arah. Guru terlibat secara aktif menjelaskan materi menggunakan media papan tulis saja lalu peserta didik terkesan pasif karena hanya dituntut untuk mendengarkan lalu mencatat apa yang sudah dijelaskan oleh guru tanpa melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pemahamannnya terhadap materi tersebut. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru belum mampu untuk bisa memahami dan memanfaatkan teknologi yang ada serta keterbatasan waktu yang guru miliki dalam mengemas dam mendesain materi. Guru masih kebingungan bagaimana mengemas materi agar lebih menarik dan praktis digunakan. Berdasarkan temuan di lapangan penggunaan media pembelajaran belum diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Berdasarkan temuan lainnya, pada salah satu materi pendidikan pancasila yaitu pada materi hak dan kewajiban siswa cenderung mendapat hasil nilai yang rendah. Dianalisis mendalam, hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran belum pernah adanya penggunaan media. Materi hak dan kewajiban yang seharusnya disajikan dalam bentuk visual seperti gambar, bagan, matriks, data contoh serta bentuk tayangan cerita maupun kasus yang mengundang dilema moral dan lain-lainnya justru tidak diterapkan dan dimanfaatkan oleh guru. Adanya proses pembelajaran tersebut, membuat siswa tidak bisa memahami dan memvisualisasikan konsep materi pendidikan pancasila yang abstrak dan penuh teori ke dalam konsep di kehidupan nyata. Keterbatasan dalam penggunaan media memberikan dampak yang kurang baik, sehingga peserta didik jenuh, kurang tertarik dan kurang antusias dan menjadi pasif ketika mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif. Yang dapat mendukung proses kegiatan belajar. Salah satunya yaitu media video pembelajaran. Hal ini menjadi masalah yang harus segera ditindaklanjuti. Maka dari itu hendaknya permasalahan ini segera diberikan solusi. Guru SDN Kadipaten VII hendaknya melibatkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan praktis digunakan.

Di era canggih ini, penggunaan media pembelajaran hendaknya melibatkan teknologi. Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran konvensional, maka sudah waktunya para guru beralih menggunakan media yang dirancang menggunakan teknologi digital seperti komputer, PC maupun handphone (Amar Salahuddin, 2023). Penyampaian materi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan memasukkan komponen ajar menggunakan media digital mampu memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran dimana pun tanpa di batasi ruang dan waktu (Siti Rodiah, 2023). Media yang dirancang menggunakan teknologi digital dapat dituangkan dalam bentuk media audio visual. Penggunaan media audio visual atau video pembelajaran . Pendapat ini diperkuat oleh penuturan (Sunardin, 2023) bahwa salah satu media pembelajaran yang efektif adalah video pembelajaran. Video pembelajaran yang baik adalah video dengan isi konten yang jelas, sesuai dengan karakteristik siswa, menarik minat dan mudah digunakan. Maka dalam rangka menghasilkan video pembelajaran tersebut, diperlukannya media yang canggih untuk mendesain dan merancang materi ajar, salah satu media yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan materi ajar yaitu dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi KineMaster. Pernyataan tersebut didukung

Copyright © 2024 The Author(s)

oleh penelitian terdahulu yakni (Anggraini, dkk 2022) yang menunjukkan bahwa media perangkat lunak KineMaster layak digunakan menjadi media pengembangan materi ajar.

Aplikasi KineMaster merupakan sebuah aplikasi pengeditan canggih masa kini. KineMaster sebagai aplikasi pengeditan video yang berfitur lengkap dan profesional dapat digunakan dalam perangkat android dan IOS. Kinemaster mendukung banyak lapisan audio, video, gambar, teks dan efek yang dilengkapi dengan berbagai macam alat yang memungkinkan guru untuk berkreasi dalam membuat video yang menarik dan berkualitas tinggi. Penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi KineMaster dapat memudahkan proses pengeditan dengan menambahkan gambar, audio, animasi, teks serta pengubahan efek suara (Anggi Rahma, 2022). KineMaster menjadi pilihan yang tepat bagi guru agar bisa merancang materi secara efektif, efisien dan berorientasi pada siswa. Karena keberadaan Kinemaster ini berbentuk aplikasi yang bisa diinstal di berbagai jenis smarphone apapun tanpa perlu adanya koneksi internet, maka guru lebih fleksibel dalam mengedit. KineMaster menyajikan fitur yang lengkap dan mudah dipahami bahkan oleh orang awam sekalipun, sehingga baik guru atau siapapun itu tidak perlu menghabiskan banyak waktu dan tenaga dalam merancangnya. Fitur yang lengkap pada aplikasi ini, mampu menghasilkan karakter dan hiasan yang unik dan lucu sehingga siswa tertarik untuk menyimak video. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Mindrianingsih dan Yanti, 2021) bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan video pembelajaran dari hasil pengembangan video menggunakan aplikasi KineMaster mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Uraian diatas hendaknya mampu menjawab permasalahan yang dialami oleh SDN Kadipaten VII. Kebutuhan akan media berupa video pembelajaran pada materi hak dan kewajiban dapat dikemas dan dirancang dengan bantuan aplikasi KineMaster. Dalam kegiatan penelitian sebelumnya, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Anggi Rahma Wati & Ria Fajrin Rizqy Ana (2023) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Subtema 2 Perubahan Energi pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Bono Tulungaagung." dari hasil penelitiannya dibuktikan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster memperoleh persentase 90% dari validator ahli media dan 92,5% dari validator ahli materi, persentase 92% dari respon siswa maka dinyatakan video berbasis KineMaster sangat valid dan dapat diterapkan dengan baik. Begitupun penelitian yang telah dilakukan oleh Sunardin, Andi Kilawati dan Safwan Kasma (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Muatan IPS Berbantu Aplikasi KineMaster kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli" penelitian ini menunjukkan hasil validasi persentase rata-rata sebesar 85,86% dengan kategori sangat valid, hasil angket respon guru dan siswa memperoleh rata-rata 92,94% dikategorikan sangat praktis. Efektifitas video interaktif memperoleh rata-rata 84,16% dikategorikan sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video interaktif yang dibuat ini sudah sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan di kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli. Adapun penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Estuhono, Muhammad Subhan dan Ria Hopipah (2023) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan KineMaster Materi Bagian Tubuh Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV SD" dari hasil penelitiannya Hasil validasi ahli bahasa yaitu 85% dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli materi yaitu 83% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi ahli konstruk yaitu 98% dengan kategori sangat valid. Sehingga dari tiga validator memperoleh rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya berdasarkan respon siswa dari hasil uji coba one to one evaluation mencapai rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba small group evaluation memperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan video pembelajaran menggunakan KineMaster dapat

diterapkan dengan sangat praktis atau mudah digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

Maka menyambung uraian dan penelitian sebelumnya tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan langkah solutif dalam mengatasi permasalahan di salah salah satu sekolah dasar yaitu SDN Kadipaten VII dengan mengembangkan video pembelajaran berbasis KineMaster pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya pada materi Hak dan Kewajiban di rumah dan di sekolah kelas IV SD pada kurikulum merdeka. Adapun penelitian pengembangan ini untuk menjawab pertanyaan terkait bagaimana proses pengembangan video pembelajaran sesuai model ADDIE dan bagaimana kelayakan penggunaan produk video pembelajaran di kelas IV SDN Kadipaten VII. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, salah satunya karena belum adanya penelitian terkait pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada materi hak dan kewajiban di kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka ini serta segala konsep video yang dikembangkan dan disajikan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Dalam video pembelajaran berbasis KineMaster, video disajikan dengan opening yang menarik minat siswa untuk menyimak dan menyaksikan karena tampilan warna yang ceria dan unik, kejelasan antara isi konten dan suara narator yang mudah dipahami, pemilihan background dan elemen pendukung yang sesuai dengan setiap topik bahasan, serta backsound yang dipilih disesuaikan dengan karakter siswa sehingga mereka bisa menikmati video dengan suasana yang nyaman. Peneliti menggunakan background video contohnya seperti lingkungan rumah, ruang keluarga, ruang makan dan halaman rumah pada materi hak dan kewajiban anak di rumah. Adapun peneliti menggunakan background video contohnya seperti gambar halaman sekolah, ruangan kelas dan koridor sekolah pada topik bahasan hak dan kewajiban siswa di sekolah. Elemen atau hiasan pendukung yang digunakan berupa gambar-gambar dalam bentuk kartun unik dan lucu. Semua tampilan yang disajikan tentu membantu pemahaman peserta didik dalam mencerna materi pendidikan pancasila yang abstrak ini. Masih sedikit guru yang menggunakan bantuan aplikasi KineMaster sebagai aplikasi editing khususnya dalam mengemas materi Hak dan Kewajiban di rumah dan di sekolah. Maka dari itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran sekaligus mengenalkan aplikasi KineMaster canggih ini di lingkungan sekolah sebagai bentuk terobosan baru dan inovasi kepada guru agar tertarik menggunakan KineMaster sebagai aplikasi dalam mengemas materi ajar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan suatu produk (Adelia Priscila, 2022). Desain atau model penelitian yang diambil menggunakan desain ADDIE. Penelitian pengembangan atau *research* and *development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji (S Faozi, 2022). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.Tahapan model ADDIE ini peneliti lakukan dengan terlebih dahulu melakukan analisis terkait kebutuhan media pembelajaran siswa, kebutuhan materi belajar serta kebutuhan guru dalam kaitannya dengan media pembelajaran dengan kegiatan observasi yang dilakukan di SDN Kadipaten VII.

Penelitian dilaksanakan pada hari senin 30 April 2024 di SDN Kadipaten VII dengan mengambil populasi kelas IV SDN Kadipaten VII sebanyak 46 siswa. Sampel terdiri dari tiga kelompok yaitu kelompok individu sebanyak 10 orang, kelompok kecil sebanyak 15 orang yaitu 5 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 3 orang serta kelompok besar sebanyak

Copyright © 2024 The Author(s)

21 orang yaitu 3 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 7 orang. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket yaitu angket validasi ahli dan angket respon siswa yang sebelumnya diberikan kepada siswa setelah kegiatan implementasi. Selanjutnya analisis data yang digunakan untuk mengelola data melalui perhitungan persentase nilai rata-rata dari setiap bagian angket. Hasil angket tersebut diolah menjadi data dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{S \times 100}{N}$$

Keterangan:
P = Persentase angka
S = Jumlah skor yang didapat
N = Frekuensi Jumlah

(3) Kemudian data yang sudah diperoleh lalu disajikan dalam bentuk data kualitatif. Berikut adalah kriteria validasi menurut (Arikunto, 2009) yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi

Persentase	Kategori
0-20%	Tidak Layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
61-80%	Layak
80-100%	Sangat Layak

Penyajian data termuat dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil skor data angket yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dengan menggunakan predikat “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak” dan “Tidak Layak”.

Hasil

Desain ADDIE pada Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster

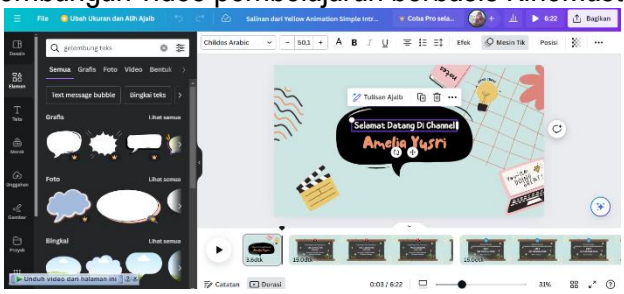
1.Tahap Analysis (Analisis)

Pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Kadipaten VII mampu menjawab kebutuhan peserta didik, kebutuhan materi belajar dan kebutuhan guru terkait media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menemukan jawaban terkait apa saja kebutuhan media yang diperlukan oleh siswa, apa saja kebutuhan guru dalam rangka menyajikan media pembelajaran yang baik dan menganalisis kebutuhan materi ajar untuk dikemas dalam sebuah media pembelajaran. Sehingga tujuan pengembangan disesuikan dengan kebutuhan yang ada dilapangan. Selanjutnya dihasilkannya Produk video pembelajaran ini dirancang menggunakan bantuan aplikasi KineMaster. Aplikasi ini digunakan untuk mengedit dengan mengangkat materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kurikulum yaitu kurikulum merdeka dengan fokus pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Adapun fokus materi yang dibahas yaitu terkait hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah. Video berbasis KineMaster membahas materi terkait definisi serta konsep hak dan kewajiban, menyajikan berbagai ilustrasi cerita yang berkaitan dengan pelaksanaan hak dan kewajiban, menyajikan contoh atau bentuk aktifitas hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari serta berisi pesan motivasi pentingnya pelaksanaan hak dan kewajiban. Tidak hanya itu video memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam rangka aktualisasi dan

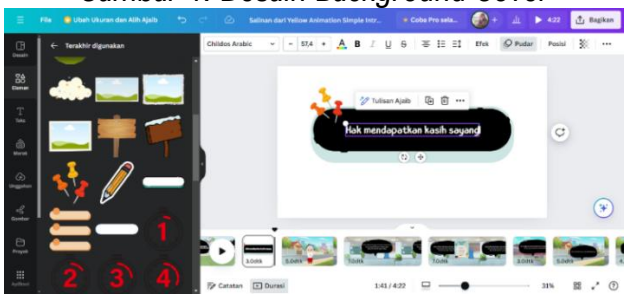
implementasi bentuk pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan nyata. Sehingga materi hak dan kewajiban dapat dipahami siswa dengan baik. Dengan adanya produk video pembelajaran, menjadi terobosan baru dalam rangka mengenalkan penggunaan aplikasi KineMaster yang canggih, fitur-fitur yang lengkap, praktis digunakan dan fleksibel penggunaannnya sesuai dengan kebutuhan guru di masa kini. KineMaster dapat menjadi solutif bagi guru dalam mengemas materi pembelajaran agar lebih praktis dan menarik.

2.Tahap Design (Desain)

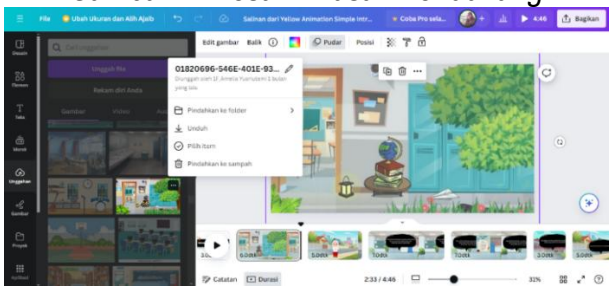
Pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster terlebih dahulu dirancang ke dalam desain gambar berupa desain background dan pembuatan hiasan pendukung. Rancangan atau desain terlebih dahulu dibantu oleh aplikasi Canva lalu secara keseluruhan akan dikembangkan melalui aplikasi berbasis KineMaster pada tahap pengembangan. Adapun rancangan atau desain pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Background Cover



Gambar 2. Desain Hiasan Pendukung



Gambar 3. Desain Background Materi



Gambar, 4 Desain Background Penutup

Tahap desain dilakukan terlebih dahulu dengan memverifikasi materi hak dan kewajiban di rumah secara runtut dan jelas, lalu mengumpulkan materi berupa elemen gambar pendukung contohnya gambar karakter manusia, mengumpulkan gambar yang digunakan sebagai

Copyright © 2024 The Author(s)

background pendukung berupa gambar halaman rumah, halaman sekolah, ruangan-ruangan yang ada dalam rumah maupun sekolah sebagai pendukung tampilan video. Desain gambar yang telah dirancang pada aplikasi Canva ini, selanjutnya akan lebih dikembangkan menjadi alur video yang utuh pada tahap pengembangan melalui aplikasi KineMaster.

3.Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan menjadi tahap inti pembuatan video menggunakan bantuan aplikasi KineMaster. Pada tahap ini, desain yang sudah dibuat dikembangkan lebih luas menjadi video secara utuh. Berikut tahap Pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada plejaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan Cover Video



Gambar 6. Identitas Narator



Gambar 7. Identitas Materi



Gambar 8. Tayangan Cerita



Gambar 9. Materi "Hak Anak di Rumah"



Gambar 10. Materi "Hak Siswa di Sekolah



Gambar 11. Materi "Kewajiban Anak di Rumah"



Gambar 12. Materi "Kewajiban Siswa di Sekolah"



Gambar 13. Tampilan Latihan Soal Kuis

Copyright © 2024 The Author(s)



Gambar 14. Tampilan Penutup Video

Pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan melanjutkan desain yang telah dibuat. Adapun tahap pengembangan video yaitu menambahkan media, menambahkan karakter pendukung video seperti tambahan elemen pendukung dan animasi bergerak, menambahkan teks, menambahkan audio suara, menambahkan efek transisi serta penambahan backsound. Pengembangan video dibuat dengan menggunakan fitur-fitur KineMaster yang lengkap.

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi KineMaster dalam pengembangan video pembelajaran pada pelajaran Pancasila sebagai berikut:

1. Mendownload aplikasi KineMaster melalui Playstore atau Appstore setelah itu tunggu beberapa detik sampai aplikasi terdownload dan setelah itu aplikasi akan langsung tersimpan di smartphone.
2. Membuka akun Kinemaster, lalu daftar menggunakan email pribadi
3. Buka aplikasi KineMaster Pertama mengunggah video ke Kinemaster, untuk menambahkan atau desain gambar atau video tekan tombol browser, setelah itu desain yang sudah ditambahkan bisa mulai di edit menjadi video. Adapun tahapan pengeditan video sebagai berikut:
    a) Mengedit video mulai dari menambahkan animasi mapun gambar pendukung, dengan cara klik fitur lapisan lalu bisa tambahkan animasi, lalu pilih fitur kunci kroma dan aktifkan untuk menghilangkan greenscreen.
    b) Fitur transisi, dapat dilakukan dengan menambahkan beberapa video setelah itu ada tombol + klik dan pilih salah satu transisi.
    c) Fitur rekam suara, tekan tombol mikrofon lalu pilih bagain video yang mana akan kamu buat lalu rekam suara sesuai kebutuhan.
    d) Fitur pembuatan teks, klik tombol layer sebelah kiri dan pilih bahan teks lalu klik teks apa yang akan dibuat
    e) Fitur penambahan backsound, tekan tombol musik lalu pilih musik apa yang akan digunakan.

Video pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya akan mendapat validasi dari ketiga ahli validator yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Ahli validator akan memberikan komentar dan masukan terkait kekurangan yang ada pada video agar dapat diperbaiki. Pada tahap ini dilakukan revisi yang bertujuan dalam proses penyempurnakan produk video pembelajaran yang telah dikembangkan agar menjadi lebih sempurna.
Adapun hasil validasi ahli dari ketiga ahli validator sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi

Aspek Validasi	Persentase (%)	Kategori
Validasi media	90,66%	Sangat layak
Validasi materi	98%	Sangat layak

Validasi bahasa	95%	Sangat layak
Total	**94,55%**	**Sangat layak**

Dari tabel 1, validasi ahli media memberikan validasi dan penilaian pada aspek tampilan dan media dengan persentase sebesar 90,66% sehingga perolehan persentase tersebut menurut (Arikunto, 2009) termasuk kriteria validasi dalam interfal 81-100% yaitu termasuk kategori ”Sangat layak.” validator media memberikan revisi pada salah satu cuplikan gambar agar lebih diperjelas ukurannya sehingga tulisannya dapat lebih terbaca. Hasil validasi ahli materi memberikan validasi dan penilaian dengan persentase sebesar 98% yang termasuk kategori ”sangat layak” dan pada validasi materi ini tidak ada revisi apapun dikarenakan materi sudah lengkap dan sesuai dengan kurikulum. Hasil validasi dari ahli bahasa diperoleh dengan persentase sebesar 95% dengan satu revisi terkait kesalahan penulisan kata pada salah satu cuplikan video. Adapun hasil revisi produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Revisi Media

No	Komentar/ saran	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Gambar dengan tulisan yang kurang jelas terbaca		

Tabel 3. Hasil Revisi Bahasa

No	Komentar/ saran	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Satu penulisan kata yang salah, yaitu kata “Rapi” seharusnya menjadi “Rapih”		
2.	Penulisan huruf kapital yang belum sesuai		

Copyright © 2024 The Author(s)

Video pembelajaran tidak hanya mendapat validasi dari ahli validator, tetapi mendapat respon dan penilaian dari guru wali kelas IV SDN Kadipaten VII sebelum di uji cobakan kepada siswa kelas IV. Video pembelajaran mendapat respon yang positif dan membangun. Media mendapat penilaian yang baik dari mulai aspek tampilan yang menarik, konten atau isi materi yang mampu menambah wawasan, serta penilaian dalam segi kreatifitas video yang mampu menarik perhatian dan minat guru untuk mengemas materi menggunakan KineMaster.

4.Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi menjadi tahap uji coba produk video pembelajaran berbasis KineMaster yang dilaksanakan di kelas IV SDN Kadipaten VII. Kegiatan uji coba dilaksanakan pada tanggal 30 April 2024 di kelas IV A dan IV B sebanyak 46 orang siswa. Sebelum pelaksanaan uji coba, siswa dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelompok individu sebanyak 10 orang, kelompok kecil 15 orang membentuk 5 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 3 orang dan kelompok besar 21 orang membentuk 3 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 7 orang. Peneliti menyiapkan kebutuhan perlatan pendukung seperti PC, layar infocus dan sambungan listrik. Selanjutnya peneliti mengulas sedikit materi yang akan ditayangkan dalam video, lalu siswa diberi arahan dan menyiapkan kondisi peserta didik agar bisa mengikuti kegiatan implementasi dengan baik. Siswa mengisi soal kuis yang ada dalam tayangan video dengan aktif dan antusias. Setelah menyimak video, peneliti membagikan lembaran angket, lalu menjelaskan tata cara pengisian dan siswa pun mengisi lembar angket.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi menjadi tahapan terakhir dalam model ADDIE. Kegiatan evaluasi ini menghasilkan kesimpulan dan opini bahwa produk pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Kadipaten VII sudah direvisi dan dapat dipergunakan dengan baik. Video pembelajaran berhasil diimplementasikan di kelas IV SD sesuai dengan tujuan pengembangan. Berbagai saran, masukan dan revisi menjadi perbaikan produk sehingga diperoleh produk video pembelajaran yang valid dan sangat layak digunakan oleh kelas IV SD. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil angket respon siswa dan guru sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Angket	Persentase (%)	Kategori
Siswa Kelompok Individu	92%	Sangat layak
Siwa Kelompok kecil	89,7%	Sangat layak
Siswa Kelompok besar	90,7%	Sangat layak
Guru Wali Kelas	100%	Sangat layak
Total	**95,4,%**	**Sangat layak**

Berdasarkan tabel 2, hasil angket respon dari kelompok individu diperoleh dengan persentase sebesar 92% sehingga perolehan persentase tersebut menurut (Arikunto, 2009) termasuk kriteria validasi dalam interfal 81-100% yaitu termasuk kategori ”Sangat Layak.” Lalu, hasil angket respon dari kelompok kecil diperoleh dengan persentase sebesar 89,7% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak.” Selanjutnya, hasil angket kelompok besar diperoleh dengan persentase sebesar 90,7% maka perolehan persentase ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak.” Hasil angket tidak hanya dari siswa tetapi guru memberikan respon melalui

penilaian hasil angket sebesar 100% dengan kategori "Sangat layak" tanpa revisi. Dengan demikian respon siswa dan guru menghasilkan persentase rata-rata sebesar 95,4%. Maka evaluasi terhadap produk video pembelajaran berbasis KineMaster bahwa produk sudah tidak perlu memerlukan revisi apapun lagi dan dapat dipergunakan dengan baik.

Pembahasan

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster Menggunakan Model ADDIE

Pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Kadipaten VII sudah dikembangkan sesuai dengan desain pengembangan model ADDIE. Kelima tahapan dilakukan secara bertahap dan sistematis. Pegembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada materi hak dan kewajiban sudah mampu mengatasi kebutuhan peserta didik, kebutuhan materi dan kebutuhan guru. Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan mencari dan menganalisis sumber permasalahan yang dihadapi serta penyampaian tujuan pengembangan kepada pihak-pihak terkait. Peneliti mencari apa yang menjadi kebutuhan peserta didik dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh mereka. Selanjutnya, menganalisis materi pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban yang harus segera membutuhkan media penunjang dalam proses penyampaian materinya. Selanjutnya hasil analisis kebutuhan guru dimana mereka membutuhkan aplikasi editing yang mudah, praktis dan fleksibel agar mampu mendesain dan mengemas materi sesuai kebutuhan. Guru menjadi lebih inovatif dan terinspirasi untuk dapat mendesain materi menggunakan aplikasi KineMaster yang memiliki banyak keunggulan serta praktis digunakan. Maka dengan demikian, dikembangkannya video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Kadipaten VII dalam rangka memenuhi tahapan analisis pada model ADDIE. Selanjutnya, pada tahap desain dimana pada tahap ini peneliti membutuhkan bantuan aplikasi Canva. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu memverifikasi materi kewajiban dan hak di rumah dan di sekolah yang sudah runtut dan lengkap. Desain atau rancangan dibuat dalam bentuk potongan gambar. Pada tahap desain ini, peneliti juga mendesain elemen atau hiasan pendukung yang akan dikembangkan lebih lanjut pada tahap pengembangan menggunakan aplikasi KineMaster. Selanjutnya, tahap pengembangan sebagai bentuk realisasi desain menjadi bentuk video yang utuh. Pemilihan tema video disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas IV, maka background yang dipilih bertemakan nuansa rumah dan sekolah yang berciri khas, seperti halaman rumah, halaman sekolah dan tema yang bercirikan suasana sekitar rumah dan sekolah. Dalam media video pembelajaran kontras warna harus diperhatikan maka, video pembelajaran ini menggunakan kombinasi warna yang baik sehingga tampilan video terkesan lebih hidup. Pemilihan font dalam video mengunakan tulisan yang menarik, unik namun tetap memperhatikan unsur keterbacaan. Video pun memuat tambahan gambar dan karakter pendukung yang sesuai dengan materi yang ditayangkan. Pemilihan backsound disesuaikan dengan karakter peserta didik, backsound yang dipilih dapat membangun suasana menyenangkan tanpa rasa bosan untuk terus menyimak video. Masih pada tahap pengembangan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan kegiatan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Validator ahli media memberikan penilaian bahwa video sudah layak untuk digunakan dan di uji cobakan namun sebelumnya diperbaiki karena ada satu revisi. Validator ahli materi memberikan penilaian bahwa video sudah sangat layak digunakan dan di uji cobakan karena materi yang dimuat sudah sesuai dengan kurikulum maupun mata pelajaran yang dibahas. Validator ahli bahasa memberikan penilaian bahwa video sudah sangat layak digunakan dan di uji cobakan karena revisi hanya satu yaitu ada dibagian kesalahan penulisan kata. Kegiatan validasi tersebut hanya dilakukan sebanyak satu kali karena

Copyright © 2024 The Author(s)

peneliti hanya mendapatkan sedikit revisi. Dari hasil validasi ini menjadi masukan dan perbaikan produk agar dapat diimplementasikan dan diuji cobakan kepada peserta didik. Selanjutnya tahap implementasi yaitu melakukan uji coba dengan menayangkan video pembelajaran di kelas IV SDN Kadipaten VII untuk hasilnya di evaluasi lebih lanjut demi kelayakan produk video pembelajaran.

Evaluasi dan Kelayakan Produk Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Kadipaten VII

Produk video pembelajaran Berbasis KineMaster pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Kadipaten VII sudah mendapat penilaian yang sangat baik dari ketiga ahli validator adapun beberapa hal telah disempurnakan dalam video sesuai dengan komentar, masukan dan saran pada tahap validasi demi penyempurnaan menjadi produk yang layak. Hasil angket respon siswa dan guru menyatakan bahwa produk video pembelajaran sangat layak digunakan di kelas IV SD. Hal ini dibuktikan dari hasil pengamatan peneliti pada saat tahap implementasi, peneliti melihat dari respon siswa yang antusias pada saat proses penayangan video dan pengisian soal kuis. Siswa fokus mendengar dan menyimak materi yang disajikan. Pengeditan video menggunakan bantuan aplikasi KineMaster mampu menghasilkan tampilan video yang berwarna, karakter dan hiasan pendukung yang unik dan lucu, audio yang jelas serta tayangan transisi yang membantu siswa untuk dapat memahami materi dari satu tayangan video ke tayangan berikutnya. Sehingga video pembelajaran yang didesain menggunakan KineMaster terbukti praktis digunakan. Adapun berdasarkan hasil dari setiap poin pernyataan angket yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV, video mendapat tanggapan dan respon yang sangat baik. Menurut peserta didik materi dan bahasa yang digunakan dalam video mudah untuk dipahami dan dicerna. Walaupun materi ini sudah mereka dapatkan, namun peserta didik tetap antusias dikarenakan tampilan video memuat gambar kartun dan animasi yang mendorong minat dan rasa ingin tahu mereka. Tidak hanya itu gambar-gambar yang disajikan membantu pemahaman mereka menjadi semakin jelas. Video pembelajaran ini bermanfaat dan menambah wawasan baru. peserta didik dapat dengan mudah mengakses video kapan saja dan dimana saja melalui link Youtube. Dengan demikian, pada tahapan evaluasi ini pengembangan dan implementasi produk video pembelajaran berbasis Kinemaster pada kelas IV SDN Kadipaten VII dinyatakan berhasil dan sangat layak untuk digunakan pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah. tidak hanya itu guru memberikan respon dan komentar yang sangat membangun terhadap media dan konten yang disajikan dalam video tanpa perlu adanya revisi dan perbaikan.

Maka pernyataan diatas merupakan data kualitatif yang dikembangkan dari pengumpulan data kuantitatif sebelumnya berdasarkan perhitungan hasil angket yang diperoleh dengan persentase sebesar 95,4% yang didapatkan dari perhitungan rata-rata hasil angket respon siwa dan guru wali kelas SDN Kadipaten VII. Respon positif siswa dan juga guru terkait video pembelajaran berbasis KineMaster juga dirasakan yang sama oleh peneliti lainnya yaitu (Anggi Rahma Wati et al., 2023) bahwa video pembelajaran berbasis KineMaster pada materi Bahasa Indonesia dan PPKn mendapat respon yang sangat positif dari siswa dengan perolehan angket siswa sebesar 92%, begitupun mendukung penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Surnadin et al., 2023) bahwa video pembelajaran menggunakan KineMaster pada materi IPS mendapat perolehan angket siswa dan guru dengan persentase yang lebih besar lagi yaitu 92,94%. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya terletak pada perbedaan kurikulum dan perbedaan materi ajar. Penelitian ini sudah mengusung komponen kurikulum pendidikan terbaru yaitu kurikulum merdeka. Walaupun materi yang dikemas dalam video pembelajaran cenderung mengangkat materi yang hampir sama terkait dengan ilmu-ilmu sosial, namun belum adanya

peneliti yang memgembangkan video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah.

Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN Kadipaten VII dilakukan hanya pada sampai tahap penilaian kelayakan produk saja. Hal ini dikarenakan peneliti hanya ingin berfokus kepada kualitas produk dan perbaikan produk agar dapat digunakan secara layak di SDN Kadipaten VII. Sehingga sampel uji coba hanya diambil dari satu sekolah dasar saja yaitu kelas IV. Namun meskipun demikian, pengembangan video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran pendidikan pancasila khususnya pada materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah menjadi penelitian terbaru yang belum pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Belum ada penelitian pengembangan berbasis KineMaster pada materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah, maka ini menjadi penelitian pertama yang dilakukan. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat menjadi perbaikan dan referensi untuk penelitian yang sama selanjutnya. Peneliti berharap kelayakan penggunaan video dengan kategori yang sangat layak digunakan ini, mampu memotivasi dan mendorong rasa semangat para guru untuk bisa kreatif dan inovatif mendesain materi menggunakan aplikasi KineMaster. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru, karena kemudahan akses dan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi mudah untuk dipahami, sehingga dalam proses pengeditan tidak banyak menyita waktu dan tentu kualitas video yang dihasilkan pun akan sangat baik.

Berdasarkan seluruh penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital video lebih dibutuhkan oleh siswa dibanding penggunaan media papan tulis saja. Siswa lebih bisa memahami materi hak dan kewajiban secara lebih mendalam jika disajikan dengan gambar-gambar contoh, tayangan cerita serta penyajian kasus yang berkaitan dengan materi. Keseluruhan video baik dari mulai tampilan, isi konten materi dan komponen pendukung lainnya dinilai sangat layak digunakan. Hasil penelitian yang menunjukkan kelayakan video pembelajaran berbasis KineMaster dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ini, dapat menjadi alasan bagi guru untuk dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi KineMaster dalam mengemas materi pembelajaran lainnya. Tidak hanya itu, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi sekaligus landasan penelitian oleh peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pengembangan yang serupa. Akhir kata peneliti mengharapkan juga agar kekurangan yang ada pada penelitian ini bisa diminimalisir pada penelitian selanjutnya dengan inovasi dan kreativitas yang baru.

Kesimpulan

Pengembangan produk video pembelajaran berbasis KineMaster pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN Kadipaten VII berhasil dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis serta berbagai bentuk perbaikan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan. Pengembangan produk video pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang ada di SDN Kadipaten VII. Hasil validasi Produk video dari ketiga ahli diperoleh dengan rata-rata persentase sebesar 94,55%. Nilai persentase ini diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hal ini dapat dikatakan bahwa video sangat layak untuk di implementasikan bagi kelas IV SD dilihat dari aspek tampilan media, isi materi dan bahasa yang digunakan pada isi video. Hasil implementasi menunjukan bahwa produk video mendapat respon yang positif dari siswa dan guru. Hal ini terbukti dari hasil angket respon siswa dan guru yang diperoleh dengan persentase sebesar 95,4,% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran berbasis KineMaster pada pelajaran pendidikan pancasila dikatakan valid dan sangat layak digunakan di kelas IV SDN Kadipaten VII.

Copyright © 2024 The Author(s)

Oleh karena itu, dengan adanya penilaian yang positif terhadap pengembangan produk video pembelajaran ini, hendaknya mampu memberikan dorongan dan inovasi kepada guru agar dapat mendesain materi dalam bentuk video pembelajaran yang didesain melalui bantuan aplikasi KineMaster. Peneliti sangat menyarankan kepada guru agar dapat memanfaatkan aplikasi ini karena kemudahan penggunaannya serta kelengkapan fitur yang dimiliki KineMaster membuat guru lebih efektif dan efisien mendesain materi ajar.

References

Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7644–7656. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3560

Alifa, N. 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. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8395

Ananda, F. (2023). *Pengembangan Video Animasi Kartun Bebasis Kine Master dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar*.

Andani, A. T., Pamungkas, A. S., & Nurhasanah, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Kinemaster Berbasis Literasi Sains di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(2), 289–301.

Arisandi, I., Hakim, L., & Prasrihamni, M. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran PKN Model Contextual Teaching Learning di Kleas IV SD Negeri 3 Sumbawa*. https://irje.org/index.php/irje

Cahyanti, T. S. A., Utaminingsih, R., & Rahayu, A. (2023). Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi IPA. In *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies* (Vol. 1, Issue 1). www.jurnal.piramidaakademi.com/index.php/ijles

Darniyanti, Y., Nusri, W., & Mahmudi, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Muatan IPS Berbantu Aplikasi Kinemaster Kelas V SDN No 21/IV Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(2), 4434–4439.

Desiyanti, V., & Ramadan, Z. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru*.

Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 9098–9102.

Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6330–6338. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387

Hutasuhut, H., & Hajar, F. I. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Tema Indahya Keragaman Negeriku di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, *4*(2), 184–193.

Pirdayuni, P., Damanhuri, D., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Kinemaster dalam Pembelajaran Tema 8 pada Kelas IV di SD Negeri Serang 20. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(2), 306–315. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8536

Putri, M. Z. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kela V SDIT Almadinah Dumai*.

Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajarn IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah pada Masa Pandemi Covid 19. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 80–95.

Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(4), 899–912. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1822

Torasila, D., Baderiah, B., & Saputri, A. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Kinemaster Materi Gaya Kelas IV SDN 10 Tomarundung. In *REFLEKSI* (Vol. 12, Issue 4). https://p3i.my.id/index.php/refleksi

Wati, A. R., & Ana, R. F. R. (2023). Pengembangan Media Video Pemeblajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Subtema 2 Perubahan Energi pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Bono Tulungagung. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *7*(2), 225–239.

Yuliana, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster pada Materi Volume Bangun Ruang Menggunakan Kubus Satuan di Sekolah Dasar*.

Zai, Y. (2024). Pengembangan Materi Ajar Cerita Pendek Berbantuan Media Aplikasi Kinemaster di Kelas IX SMP Swasta Jambi. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, *2*(3), 71–80. https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.755