

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CYBER KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Putri Esa Lestari¹, Erwin Rahayu Saputra²

¹Mahasiswa di Program Studi S1 PGSD Kampus Tasikmalaya, putriesa@upi.edu,

²Dosen di Program Studi S1 PGSD Kampus Tasikmalaya, erwinsaputra@upi.edu,

Abstract

Elementary school age children are the age who like to play rather than study and science is a subject that is often considered as a complicated and boring lesson. To change this paradigm, one alternative that teachers can do is to develop audio-visual-based learning media through the Cyber KineMaster application. The development of this media is expected to be able to overcome the problems that exist in the world of education, especially related to the monotony of teacher delivery in teaching and the lack of variety of learning media. The purpose of this research is to develop learning media based on Cyber Kinemaster in 4th grade science subjects and to find out the quality and effectiveness of this media. The method used is the research and development method with a 4D development model, namely: define, design, develop, and disseminate with a qualitative descriptive approach. The results of this study according to the responses and responses of students showed that as many as 94% of students answered agreed from all aspects of the questions given. Thus, the quality and effectiveness of this learning media product is classified as very good.

Keywords : Learning Media, ICT, Cyber KineMaster, IPA

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, mendorong masyarakat untuk lebih progresif terhadap perkembangan zaman (Anshar, 2017). 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). Perkembangan ini menuntut adanya perubahan dari masyarakat industri ke masyarakat informasi. Oleh sebab itu, penyelenggaraan pendidikan harus relevan dengan perkembangan zaman, guna menghasilkan lulusan yang adaptif dan mampu bersaing di kaca internasional.

Salah satu wujud upaya pemerintah untuk merelevansikan pendidikan dengan zaman adalah dikembangkannya kurikulum yang mampu menghantarkan pendidikan untuk mencetak generasi penerus bangsa yang mampu memiliki keterampilan abad 21. Untuk mencapai keterampilan tersebut, maka perlulah peningkatkan dari segi kualitas pembelajaran. Adanya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan modal untuk menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses belajar mengajar tidak akan menjadi kegiatan yang membosankan.

Sharon, Deborah, & James (dalam Amelia & Arwin, 2020) menyatakan bahwa guru yang baik adalah guru yang mampu mendesain, mengimplementasikan dan menciptakan lingkungan belajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik. Guru juga harus memiliki kemampuan standar, seperti (a) memfasilitasi dan menginspirasi peserta didik untuk belajar kreatif serta mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu hal inovatif, (b) mendesain dan mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT untuk pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan (c) memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sebuah media pembelajaran

yang menunjang keefektifan proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. IPA ini mempunyai andil yang cukup penting dalam memberikan sumbangan pada kemajuan peradaban manusia, khususnya dalam perkembangan ilmu dan teknologi. Namun sayang, banyak peserta didik yang beranggapan bahwa IPA itu sulit dan membosankan. Untuk mengubah paradigma tersebut, maka diperlukan upaya untuk membelajarkan pembelajaran IPA yang menyenangkan, tidak terlalu rumit dan mudah dipahami sehingga peserta didik akan tertarik untuk mempelajarinya. Salah satu alternatifnya terletak pada guru yang harus mempunyai inovasi untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan khususnya dalam mata pelajaran IPA yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran berbasis ICT.

Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan dari seorang guru kepada peserta didiknya. (Amelia & Arwin, 2021). Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2015), mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audio visual. Untuk anak usia sekolah dasar, penggunaan media audio visual nampaknya akan lebih efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena anak di usia sekolah dasar masih tertarik dengan video interaktif yang akan membantunya dalam memahami materi pembelajaran dengan meminimalisir kesalahan penafsiran serta mempersingkat waktu dalam pemberian materi sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Alfin (2014) yang mengatakan bahwa masa anak usia sekolah dasar adalah masa bermain dan belajar. Hal ini membuat peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Walaupun banyak manfaat yang ditawarkan ketika guru menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menggunakannya. Hal itu terbukti

dari penelitian yang dilakukan oleh Mayasari & Masniladevi (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat minim, dikarenakan guru lebih banyak menggunakan media spidol dan papan tulis dibandingkan media interaktif lain, sehingga peserta didik cenderung pasif dan tidak ada minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal serupa juga disampaikan oleh Amelia & Arwin (2021) dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa penyampaian pesan dan materi pembelajaran yang disampaikan guru terkesan tidak menarik dan tidak bervariasi. Selain itu, Indriani (2015) mengemukakan bahwa pengelolaan pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal itu dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menunjang bagi proses pembelajaran yang dapat menghantarkan peserta didik untuk lebih memahami materi, mengingat bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang perlu disimulasikan dalam bentuk konkret pada bagian-bagian tertentu.

Adanya permasalahan-permasalahan tersebut, menarik perhatian penulis untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif dengan menggabungkan animasi di dalamnya dapat digunakan guru untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Wuryanti & Kartowagiran, 2016).

Video pembelajaran sebagai media dalam proses belajar mengajar dapat mengakomodasi seluruh gaya belajar, seperti auditori, visual, kinestetis, dan mengakomodasi ketiga domain pembelajaran (Amelia & Arwin, 2021). Atoel (dalam Purwono, Yutmini, & Anitah, 2014) menjelaskan bahwa media ini dapat menghalau keterbatasan ruang, waktu dan kemampuan indera.

Tantangan dan masalah yang kerap menjadi hambatan pengembangan media pembelajaran yaitu mahalnya biaya yang dikeluarkan. Mahalnya biaya untuk mengembangkan media pembelajaran, dapat diminimalisir dengan *smartphone* dan

aplikasi yang tersebar di internet secara gratis dan legal. Salah satunya dengan aplikasi *Cyber KineMaster*. *Cyber Kinemaster* ini merupakan salah satu aplikasi editing video yang sering digunakan seorang guru untuk membuat video pembelajaran karena memiliki banyak. Oleh karena itu, *Cyber Kinemaster* dianggap cocok untuk dijadikan sebagai aplikasi untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran yang akan digunakan sebagai media penunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Cyber Kinemaster* pada KD 3.7 dengan materi pokok “pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian SDA di lingkungan” yang terdapat dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. Materi tersebut sangatlah penting untuk diajarkan, agar dapat menanamkan karakter yang mencintai lingkungan. Oleh karena itu, KD ini dianggap relevan jika dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis ICT. Selain itu, tujuan diadakannya penelitian ini juga untuk mengetahui keefektifan dari dikembangkannya video pembelajaran yang diimplementasikan pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD.

METODOLOGI

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) sebagai jenis penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan yang terintegrasi dengan kegiatan penelitian. Jenis penelitian yang terintegrasi dalam pengembangan produk ini adalah respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT ini menggunakan model 4D. Model ini dirancang oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: *define*/pendefinisian (menganalisis karakteristik pengguna, kurikulum dan bahan ajar), *design*/perancangan (merancang produk dengan alat dan bahan), *develop*/pengembangan (penilaian dan revisi), dan *disseminate*/penyebaran (uji coba

pada pengguna) (Mulyatiningsih, 2014). Sedangkan pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respons dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT berupa video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Cyber Kinemaster* dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SD.

Subjek dari penelitian ini ialah guru sebagai perancang dan pengembang media pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran tersebut. Instrument untuk mengumpulkan data kualitas produk berupa lembar kuisioner berbentuk *check list* yang digunakan untuk mendapatkan data respons peserta didik. Adapun bahan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu berupa panduan penggunaan aplikasi *Cyber Kinemaster* dan materi yang akan digunakan.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah terkumpulnya data. Setiap jenis data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan teknik data kualitatif. Proses analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan dalam sebuah pembelajaran. Menurut Jalinus dan Ambyar (2016) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Seperti yang telah dikatakan sebelumnya bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu media audio, visual, dan audio visual. Untuk anak usia sekolah dasar itu sendiri, penggunaan media audio visual akan lebih efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran, karena alasan dari

karakteristik anak di usia tersebut yang cenderung lebih menyukai pembelajaran audio visual dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dari berbagai aplikasi pengedit video yang ada, salah satu aplikasi yang mudah digunakan dan sering digunakan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis ICT adalah aplikasi *CyberKinemaster*. Menurut Rusman, dkk., (2012), media pembelajaran berbasis ICT merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini merupakan media untuk sarana penyebaran informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan di akses secara global.

Adnyana, Citrawathi, dan Dewi (dalam Vira Amelia & Arwin, 2020) mendefinisikan *CyberKinemaster* sebagai salah satu aplikasi pengedit video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. *CyberKinemaster* ini dapat dioperasikan pada sistem operasi android maupun IOS, dan tersedia dalam berbagai bahasa. *Cyber KineMaster* ialah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap untuk perangkat iOS dan Android dengan kualitas HD hingga 60 fps. Aplikasi ini merupakan modifikasi dari perangkat lunak *KineMaster* dengan penambahan fitur gratis (*free*) dan tanpa *watermark*. Aplikasi editing video bernama *Cyber Kinemaster* ini dirancang untuk membantu pengguna Android dalam membuat video tanpa harus menggunakan perangkat komputer. Keunggulan dari *Cyber KineMaster* ini yaitu ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020). Adapun kekurangan dari aplikasi *Cyber KineMaster* ini yaitu keharusan pengguna untuk memiliki koneksi internet yang stabil. Karena jika perangkat tidak terhubung internet, maka video yang dibuat tidak akan bisa tersimpan. Waktu yang digunakan dalam mengedit pun membutuhkan waktu yang tidak sebentar, karena disini guru benar-benar mengedit dari nol sehingga

harus benar-benar dipersiapkan bahan apa yang akan diajarkan dan dimasukkan dalam video pembelajaran.

Berdasarkan desain penelitian dan pengembangan yang sudah dikemukakan, maka pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berupa video pembelajaran melalui aplikasi *Cyber KineMaster* ini dilakukan dalam empat tahapan pengembangan (model 4D), yaitu:

a. *Define*/Pendefinisian (Analisis Karakteristik Pengguna, Kurikulum, dan Bahan Ajar)

Adapun hasil yang ditemukan di lapangan yaitu: 1) Sebagian peserta didik kurang berminat dalam mata pelajaran IPA, hal ini karena mereka menganggap bahwa pelajaran IPA itu sulit dan membosankan; 2) Hampir semua peserta didik di era pandemi seperti ini lebih sering menghabiskan waktunya dengan menonton kartun, oleh sebab itu mereka cenderung menyukai video atau film yang berbau animasi kartun yang menarik; 3) Media pembelajaran IPA berbasis ICT yang inovatif dan kreatif pada Kurikulum 2013 masih sangat minim digunakan di sekolah dasar; 4) Belum banyak guru yang memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran IPA berbasis ICT; dan 5) Salah satu KD dalam pelajaran IPA yang dirasa sesuai untuk diajarkan menggunakan media pembelajaran ICT adalah KD “3.7 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya”. Hal ini karena materi tersebut dianggap penting untuk dipahami dengan baik oleh peserta didik agar dapat menanamkan karakter cinta lingkungan.

b. *Design*/Perancangan (Merancang Produk dengan Alat dan Bahan)

Mendesain produk media pembelajaran IPA berbasis ICT dilakukan beberapa tahapan, yaitu: 1) Memetakan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran; 2) Mencari dan mengumpulkan bahan materi ajar terkait dengan KD yang dipilih. KD yang dipilih yaitu KD 3.7 dengan materi pokok “Pentingnya Upaya Menjaga Keseimbangan dan Pelestarian SDA”; 3) Menyaring atau

memilih bahan ajar yang paling relevan dengan materi terkait KD yang dipilih; 4) Meresume bahan materi ajar yang relevan terkait KD yang dipilih; 5) Membuat konsep dan menuliskan skenario; 6) Mencari, memilih serta mendownload tema-tema *background* dan *backsound* yang sesuai dengan bahan materi ajar yang akan digunakan dalam video pembelajaran; 7) Mendownload gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sebagai penunjang dalam keberhasilan penyampaian materi; 8) Memasukkan *background*, *backsound*, teks materi, serta gambar-gambar yang menunjang dalam keberhasilan penyampaian materi ke dalam video pembelajaran; 9) Melakukan perekaman suara sesuai dengan skenario (naskah) yang telah dibuat sebelumnya; 10) Memasukkan *backsound* dan menyusun urutan *background*, teks materi, serta gambar-gambar sesuai dengan konsep, skenario serta rekaman suara penyampaian materi yang telah dibuat sebelumnya. Setelah semuanya selesai dilakukan maka penyelesaian dilakukan dengan melihat kembali hasil video pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat sebagai tahap evaluasi. Jika terdapat kekurangan ataupun kesalahan dalam merancang video pembelajaran, maka segera diperbaiki agar video pembelajaran yang dihasilkan akan maksimal.

c. *Develop*/Pengembangan (Penilaian dan Revisi)

Setelah produk berhasil dirancang sesuai dengan tahapan yang telah dijelaskan, maka tahap selanjutnya produk akan masuk ke dalam tahap penilaian dan revisi. Peneliti melibatkan ahli media pembelajaran berbasis ICT untuk menilai produk apakah secara rasional memiliki kelayakan untuk digunakan pada khalayak sasaran. Ahli media pembelajaran berbasis ICT ini adalah Dr. Erwin Rahayu, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pengampu dalam Mata Kuliah Literasi ICT dan Media Pembelajaran di SD pada Program Studi PGSD di UPI Kampus Tasikmalaya. Beliau memberikan beberapa masukan terkait dengan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat suatu video pembelajaran. Setelah adanya penilaian dari

ahli, produk diperbaiki sesuai dengan masukan yang diberikan. Hasil akhir revisi selanjutnya di *export* berupa video pembelajaran mp4 yang bisa disharekan ataupun nantinya bisa ditampilkan dengan bantuan proyektor di hadapan para peserta didik untuk diujicobakan.

d. *Disseminate*/Penyebaran (Uji Coba pada Pengguna)

Uji coba lapangan dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis ICT kepada peserta didik lalu meminta mereka untuk memberikan komentar dan mengisi kuisioner terhadap produk media pembelajaran berbasis ICT tersebut. Respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran berbasis ICT meliputi beberapa aspek, yaitu aspek ketertarikan terhadap pembelajaran IPA, aspek kemudahan pemahaman, aspek keinovatifan media pembelajaran berbasis ICT, aspek minat terhadap media pembelajaran berbasis ICT, aspek penyajian media pembelajaran berbasis ICT, dan aspek penggunaan media pembelajaran berbasis ICT.

Tabel 1 - Hasil Angket/Kuisioner Media Pembelajaran Berbasis Cyber KineMaster pada Pembelajaran IPA oleh Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Darmaraja

No.	Aspek	Jumlah Responden "SETUJU"	Jumlah Responden "TIDAK SETUJU"	Kategori
1	Ketertarikan terhadap pembelajaran IPA	16 responden	2 responden	Baik
2	Kemudahan pemahaman	16 responden	2 responden	Baik
3	Keinovatifan media pembelajaran berbasis ICT	18 responden	0 responden	Sangat Baik
4	Minat terhadap media pembelajaran berbasis ICT	18 responden	0 responden	Sangat Baik
5	Penyajian media pembelajaran berbasis ICT	17 responden	1 responden	Sangat Baik

6	Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT	17 responden	1 responden	Sangat Baik
---	--	--------------	-------------	-------------

Berdasarkan tabel 1, tanggapan yang diberikan peserta didik pada kolom isian angket/kuisioner yang dilakukan oleh delapan belas orang responden secara keseluruhan menunjukkan bahwa sebanyak 94% peserta didik menjawab setuju dari semua aspek pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian, kualitas dan keefektifan produk media pembelajaran berbasis ICT berupa video pembelajaran melalui aplikasi *Cyber KineMaster* yang dibuat berdasarkan tanggapan jawaban delapan belas orang peserta didik adalah tergolong sangat baik.

Penilaian terhadap media pembelajaran berbasis ICT tersebut apabila dijabarkan sesuai dengan pengelompokan tiap-tiap aspeknya adalah sebagai berikut:

1) Aspek ketertarikan terhadap pembelajaran IPA

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik terhadap pembelajaran IPA khususnya pada materi upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan yang mana materi tersebut dijadikan sebagai bahan ajar dalam video pembelajaran.

2) Aspek kemudahan pemahaman

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat mempelajari dan memahami materi upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan sub materi sumber daya alam yang dapat dan tidak dapat diperbaharui beserta contohnya, pentingnya menjaga keseimbangan dan pelestarian SDA, dan upaya yang bisa dilakukan untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian SDA.

3) Aspek keinovatifan media pembelajaran berbasis ICT

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasakan suasana kondisi belajar yang baru karena penggunaan media pembelajaran ICT ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Hal ini diharapkan akan menjadi pengalaman baru yang tidak dilupakan oleh peserta didik, sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat diingat dalam waktu lama.

4) Aspek minat terhadap media pembelajaran berbasis ICT

Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Hal ini mereka ungkapkan karena dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan sangat membantu mereka dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan lebih bermakna.

5) Aspek penyajian media pembelajaran berbasis ICT

Hal ini menunjukkan bahwa penyajian media pembelajaran berbasis ICT berupa video pembelajaran melalui aplikasi *Cyber KineMaster* ini dirasa cukup baik. Mulai dari penyajian materi yang disampaikan jelas, teks, gambar, dan video yang ditampilkan juga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dimengerti.

6) Aspek keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT

Hal ini menunjukkan bahwa mereka merasa adanya media pembelajaran berbasis ICT ini sangat efektif digunakan terutama pada pembelajaran IPA. Karena yang kita tahu bahwa pembelajaran IPA banyak materi yang tidak cukup dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran berupa buku sumber saja, namun membutuhkan media pembelajaran yang lebih dari itu akan dapat memberikan gambaran lebih jelas terhadap suatu konsep yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan yang menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran berbasis ICT sangat efektif dalam sebuah pembelajaran juga dikemukakan oleh Viral Amelia dan Arwin dalam artikel penelitiannya yang diterbitkan tahun 2020 yang menghasilkan analisis penelitian bahwa uji praktikalitas media pembelajaran dari respon guru, media pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* dinyatakan sangat praktis dengan perolehan nilai presentase skor 92,5%, sedangkan dari respon peserta didik sebesar 95,25% dengan kriteria interpretasi sangat praktis. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memudahkan guru maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Walaupun dalam keadaan daring, aplikasi *CyberKinemaster* tetap dapat bermanfaat bagi peserta didik. Hal ini diungkapkan oleh Widiani Eka Putri dan Adam Mudinillah dalam artikel penelitiannya tahun 2021 yang menghasilkan analisis kesimpulan bahwa untuk memutus rantai pandemi covid 19, adanya aplikasi *kinemaster* yang digunakan sebagai pendit video pembelajaran untuk menyampaikan materi merupakan cara yang efektif yang bisa digunakan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran daring. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran berbasis ICT ini dalam pembelajaran daring untuk peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan dalam video dan peserta didik pun dapat mendengarkan penjelasan secara berulang-ulang.

KESIMPULAN

Setelah melakukan pengkajian teori dan hasil penelitian maupun pembahasan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa respon atau tanggapan dari delapan belas orang peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis ICT berupa video pembelajaran melalui aplikasi *Cyber KineMaster* yang diterapkan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD pada KD “3.7 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya” menunjukkan bahwa sebanyak 94% peserta didik menjawab setuju dari semua aspek pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian, kualitas dan keefektifan produk media pembelajaran berbasis ICT berupa video pembelajaran melalui aplikasi *Cyber KineMaster* yang dibuat berdasarkan tanggapan jawaban delapan belas orang peserta didik adalah tergolong sangat baik.

PERSEMBAHAN

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari semua pihak yang bersangkutan. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Literasi ICT dan Media Pembelajaran di SD yaitu Bapak Dr. Erwin Rahayu, S.Pd., M.Pd. serta kepada Kepala Sekolah dan Para Guru di SDN 1 Darmaraja yang sudah membimbing dan mengarahkan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin. (2014). Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Internasional*, 190-205.
- Anshar, M. (2017). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi Desain, dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Amelia, V., & Arwin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi KineMaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1489-1500.
- Ilahi, L. R., & Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058-1077.
- Indriani, E., & Pangaribuan, T. R. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Jurnal Basastra*, 5(2), 154-163.
- Indriani, F & Pangaribuan. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran Ipa di SD dan MI. *Jurnal Fenomena*, 7(1), 17-28.
- Jalinus, N. & Ambyar. (2016) *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mayasari, T., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar serta Hubungan Pangkat Dua dengan Akar Pangkat Dua untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2987-2999.
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (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), 127-144.
- Putri, W. E. & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 80-95.
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman, K. D., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232-245