

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR BERBASIS APLIKASI KINEMASTER

Anita,¹ Adam Mudinillah²

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

Email: anitaan9519@gmail.com¹

adamudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id²

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis aplikasi kinemaster. Metode penelitian dengan menelusuri kajian pustaka sebagai rujukan untuk mendapatkan data yang dapat dipercaya. hasil dari vidio pembelajaran untuk pelajaran IPS di sekolah dasar diantaranya : vidio presentasi. ketika akan memulai proses pembelajaran hal yang perlu dilakukan atau diperhatikan : 1. perangkat pendukung (laptop, spiker, dan proyektor), 2. keterampilan guru dalam menggunakan vidio pembelajaran, 3. vidio seperti kesesuaian vidio dengan tema, kualitas vidio (gambar yang ditampilkan jernih) dan durasi vidio (3-7 menit), 4. Mengupload media pembelajaran berupa vidio pembelajaran di youtube sehingga dapat di akses oleh peserta didik dengan mudah sehingga pembelajaran dapat berjalan seperti biasa meski di rumah saja. adapun keunggulan dari vidio pembelajran berbasis kinemaster yaitu dapat memberi pengalaman secara langsung dengan lebih nyata dan merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan kelemahan media tersebut tidak interaktif.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran, Aplikasi Kinemaster, Ilmu Pengetahuan

Abstract: *This article aims to explain social science learning materials based on the kinemaster application. The research method is by tracing the literature review as a reference to obtain reliable data. the results of learning videos for social studies lessons in elementary schools include: video presentations. when going to start the learning process things that need to be done or considered: 1. supporting devices (laptops, speakers, and projectors), 2. teacher skills in using learning videos, 3. videos such as the suitability of the video with the theme, video quality (the images displayed are clear) and the duration of the video (3-7 minutes), 4. Uploading learning media in the form of learning videos on YouTube so that it can be accessed by students easily so that learning can run as usual even at home. The advantages of kinemaster-based learning videos are that they can provide direct, more real experience and are easy-to-use learning media and the weaknesses of the media are not interactive.*

Keywords: *Social Studies Learning, Learning Media, Kinemaster Applications, Science.*

Pendahuluan

Dalam penggunaan media pembelajaran dapat digunakan sebagai ide baru dalam mendesain media pembelajaran seperti power point, video pembelajaran, media interaktif dan lain-lain. Sesuai dengan keadaan pendidikan pada masa sekarang bisa kita lihat bahwa media pembelajaran masih belum memadai ditambah lagi dengan keadaan covid-19 yang mempengaruhi keadaan edukasi di sekolah, dengan demikian pendidik diharuskan untuk mendesain media pembelajaran demi mendukung proses pembelajaran daring secara kreatif. Dengan begitu pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi dengan begitu dapat menciptakan suatu instrumen belajar yang efektif bagi peserta didik agar prestasi belajarnya serta meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap pembelajaran.

Dengan begitu siswa merasa kebutuhan belajarnya terpenuhi seperti ketersediaan media pembelajaran yang mendukung dan model pembelajaran yang menarik maka akan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Hanum, 2013). Selain itu pada situasi pembelajaran daring motivasi belajar siswa juga akan semakin meningkat apabila pilihan guru terhadap media pembelajaran dalam jaringan sesuai dan tepat untuk siswa (Bagus & Raka, 2021). Di dalam pola belajar yang moderen sekarang, peserta didik memiliki peran aktif dalam pembelajaran yaitu menjadi individu yang lebih aktif dan mandiri dalam pemecahan masalah (Drs. Haris Budiman, 2016). Dengan keadaan saat ini, antara peserta didik dengan pendidik akan saling berinteraksi. Oleh karena itu, pendidik memerlukan sebuah alat peraga untuk mencapai keberhasilan proses belajar dan mengajar (Darimi, 2017). Maksudnya interaksi yang terjadi dalam proses belajar akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik melalui alat peraga yang di siapkan oleh pendidik. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada penjelasan pendidik saja, akan tetapi juga peserta didik aktif dalam pemecahan masalah yang diberikan (Tejo Nurseto, 2011).

Proses belajar efektif yang di ikuti siswa akan lebih lama diingat oleh siswa (Setiawati et al., 2019). Media pembelajaran adalah suatu media atau alat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan, alat peraga belajar juga bisa membangkitkan semangat dari siswa ketika mengikuti proses belajar di sekolah (Abiy Risabette, 2017). Dalam menjelaskan pembelajaran menggunakan alat peraga akan mempermudah

dalam menyampaikan pengetahuan secara terperinci. Dengan alat peraga peserta didik mendapatkan pengetahuan sehingga menciptakan proses pembelajaran yang tanggap serta alat peraga tersebut penyampaian pengetahuan oleh pendidik akan mempermudah diserap dengan baik bagi peserta didik. Perkembangan teknologi berdampak semakin pesat pada abad 4.0 (Ghufron, 2018). Kemajuan pendidikan dan teknologi yang sedang berkembang semakin pesat (Jamun & Program, 1996) .

Kemajuan teknologi yang laju mengakibatkan masyarakat berinteraksi diman dan kapanpun, interkasi ini bisa terjadi dari satu kelompok ke kelompok yang lain (Cahyono, 2016). Oleh karena itu, masyarakat dapat mengakses pengetahuan dengan mudah, sehingga masyarakat berlomba-lomba dalam berbagai aspek kehidupan. Terutama di dalam pendidikan. Agar menghasilkan masyarakat yang berkualitas, maka pemerintah harus meningkatkan kualitas perkembangan pendidikan. 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 & Latief, 2020). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini sama seperti peraturan yang mempunyai kepekaan yang berhubungan dengan kegiatan yang mempengaruhi kemajuan rakyatnya (Marhayani, 2017).

Tahap awal dari materi ini adalah penjelasan tentang aplikasi KineMaster sebagai aplikasi yang berfungsi sebagai pembuat, pengeditan, serta publikasi dalam bentuk video (audio visual) (Zulfadhli et al., 2019). Selanjutnya, para peserta diajarkan bagaimana teknik pengambilan gambar dan video, animasi, suara, editing, dan bagaimana mempublikasikannya di media sosial. Setelah penyampaian materi, peserta ditugaskan dalam beberapa kelompok. Untuk praktik pengambilan gambar, editing, dan mengolahnya menjadi sebuah video yang menarik. Sebagai latihan, video yang diambil berkaitan dengan kegiatan pelatihan. Setelah proses itu, peserta menayangkan video yang sudah jadi dan didiskusikan secara bersama. Untuk tahap awal, video yang dibuat peserta sudah baik. Peserta sudah bisa membuat video sederhana lengkap dengan animasi, suara latar, teks, dengan berbagai kreativitas masing-masing. Untuk tahap selanjutnya, peserta membuat video tentang perkembangan kemajuan nagari,

pembangunan nagari, objek wisata yang ada di nagari, jembatan, sarana dan prasarana. Kemudian mempublikasikannya melalui akun media sosial nagari.

Dilihat pada peraturan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Kemudian untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu saja harus mencapai tujuan pendidikan. Arah yang akan di capai dari edukasi yaitu membentangkan kemampuan siswa supaya terciptanya individu-individu yang taat pada aturan agama, mempunyai tingkah laku yang baik, berpendidikan, tanggap, berpikir kritis serta memerankan makhkuk yang amanah.

Pada saat sekarang ini pandemi COVID-19 atau yang kepanjangannya biasa disebut Coronavirus disease 2019, saat ini sedang marak-maraknya terjadi di belahan bumi manapun. Coronavirus adalah salah satu bagian keluarga virus itu sendiri yang bisa menimbulkan penyakit (Susanto & Susanto, 2021). Dengan munculnya Pandemi COVID-19 ini merupakan suatu musibah yang mengkhawatirkan khususnya bagi penduduk bumi, tanpa terkecuali bagi dunia pendidikan. Pendidikan disini memegang peranan penting (Winarsih1, Moh. Rusnoto Susanto, 2021). Dengan cara memahami reaksi peserta didik mengenai alat peraga yang di dimanfaatkan pada mata pelajaran IPS. Alat peraga yang digunakan oleh pendidik adalah berupa lukisan sehingga peserta didik tidak seluruhnya dapat melihatnya. Setelah itu, bagian perancangan alat peraga berupa instrument film kartun dengan mengaplikasikan penerapan KineMaster (Haloho & Megalina, 2021). Upaya menghadapi permasalahan dalam dunia Ilmu Pengetahuan dengan menggunakan metode online, yang penggunaannya mencapai mancanegara (Situmorang, 2016). Metode online ini dapat memantu pendidikan di negara kita, bisa dikatakan negara kita masih pemula dalam kemajuan informasi berbasis aplikasi ini (Ade Kusmana, 2011).

Metode Penelitian

Pada pengkajian sekarang, pengkaji menerapkan langkah penelitian pengembangan yaitu menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan sekarang mengartikan dan menguraikan data yang telah di peroleh sesuai dengan kejadian telah yang terjadi di lapangan serta dapat digunakan prosedur statistik dengan menggunakan langkah-langkah

kuantifikasi. Pendekatan ini menafsirkan secara dasar, cara pencarian, dan langkah pengumpulan data, analisis dan interpretasi. Tujuannya yaitu untuk menguraikan dari pemanfaatan aplikasi yang akan digunakan. Aplikasi yang akan digunakan oleh peneliti adalah Aplikasi KineMaster yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Proses yang dilakukan dalam menggunakan Aplikasi KineMaster yaitu pendidik membuat suatu alat peraga yang berfungsi pada proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran peserta didik dapat memanfaatkan media yang telah dibuat dengan baik, sehingga pembelajar berjalan dengan lancar.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dorongan dalam menuntut ilmu adalah bagian dari faktor penopang dalam mencapai tujuan yang ingin di capai. Dorongan ini merupakan bagian dari intensitas dari individu yang tercipta dari individu itu sendiri pada saat proses menuntut ilmu berlangsung. Interpretasi peserta didik pada bahan ajar yang di pelajari merupakan arah dari proses pencapaian kegiatan menuntut ilmu yang diterapkan oleh tenaga pendidik itu sendiri (Afandi, 2015). Kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi saat sekarang membuat pengaruh yang sangat drastis oleh masyarakat, sehingga masyarakat dapat berinteraksi dengan lancar baik diluar negeri dan dalam negeri, dengan begitu komunikasi ini mempunyai pengaruh pada keadaan lingkungan masyarakat sekitar (Cahyono, 2016).

Dalam keadaan ini, pengetahuan ini mempunyai keuntungan pada ilmu pengetahuan, sehingga bisa menyiapkan aktivitas dari menuntut ilmu dengan enteng (Winarsih1, Moh. Rusnoto Susanto, 2021). Oleh karena itu, edukasi adalah sarana utama bagi manusia dalam menuntut pengetahuan sehingga dapat meningkatkan pola pikir yang jauh dan dapat membagikan apa yang telah didapatkan itu dengan yang lain. Pada saat proses belajar, alat peraga dan materi dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik itu sendiri. Jika tidak adanya materi yang dibutuhkan peserta didik merasa sulit saat menerima ilmu yang telah diberikan dengan lengkap. Dengan begitu, materi merupakan sarana penunjang dalam mencapai keberhasilan dalam belajar (Ayuningtias, 2021). Media pembelajaran berpengaruh bagi peserta didik dan pendidik, dikarenakan media yang digunakan adalah media berbasis aplikasi yang baru dikenal, yaitu Aplikasi KineMaster.

Dalam menunjang kemampuan kreatifitas peserta didik pada ruang media belajar, pendidik menggunakan alat komunikasi dalam merancang media vidio pembelajaran. Aplikasi yang dipakai yaitu menggunakan hp dengan memakai Aplikasi KineMaster. Ikon-ikon yang tersedia pada Aplikasi ini bisa dimanfaatkan untuk membuat media vidio pembelajaran, di antaranya dalam menunjang ilmu pengetahuan dan skill pendidik untuk upaya menciptakan media itu. Dari hasil penelitian dilapangan a.) Pendidik dan jajarannya kependidikan di madrasah atau sekolah mempunyai hp atau smartphone dengan jangkauan jaringan yang baik, b.) Pendidik tidak bisa menciptakan vidio pembelajaran dalam ruang belajar, c.) Serta pendidik masih memakai media Vidio yang ada di Youtube. Dari hasil penelitian pendidik di sekolah hendaknya diberikan aktifitas pelatihan dalam menciptakan media pembelajaran (Adnyana et al., 2020).

Dalam lingkungan masyarakat, guru merupakan profesi yang telah lama dikenal dan tetap akan di butuhkan. Apalagi bagi warga negara yang memiliki kemampuan lebih, dengan adanya sifat rasional saat menciptakan suatu hasil, adanya kewajiban dalam menciptakan karya dengan efisiensi serta jiwa disiplin yang tinggi pada saat mengikuti suatu organisasi dalam dunia kependidikan. Ilmu pengetahuan bisa menciptakan gaya baru peserta didik di lingkungan keluarganya dan masyarakat. Sehingga ilmu pengetahuan yang ada di lingkungan itu bisa menjadi pemecah masalah yang akan dialami saat mendatang. Dengan demikian ilmu pengetahuan dapat menjadi solusi bagi berbagai permasalahan kehidupan yang akan dihadapi siswa dimasa yang akan datang. Untuk itu peran pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap. Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai fungsi yang sangat bagus dalam membimbing masyarakat untuk merubah sifat dan tingkahlaku yang merupakan karakter yang ada pada individu itu. Dari hasil observasi Ali Ibrahim Akbar (2000) yang menyatakan keberhasilan ditentukan oleh 20 % oleh *hard skill* dan sisinya 80% oleh *soff skill*. Dengan begitu kita dapat menciptakan tingkah laku yang baik pada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa membentuk karakter bangsa itu sangat penting. Masyarakat yang berkualitas pada jiwa atau perilaku serta perbuatannya yang mempunyai karakter untuk menunjang agar masyarakat lainnya ikut bergerak (Marhayani, 2017).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari integral kurikulum pembelajaran di sekolah, sebaiknya penyampaian dilakukan dengan baik, sehingga menciptakan efektifitas yang tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai pengaruh yang besar atas perubahan perkembangan yang ada di lingkungan. Pembelajaran ini memiliki tujuan sebagai tiang yang utama pada bidang pengetahuan, emosi, perpaduan dan sosial siswa. Selain itu juga berfungsi pada bidang pengembangan potensi siswa agar peduli terhadap sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Maryani. E, 2009). Media pembelajaran adalah media atau alat pendukung yang berfungsi pada saat proses pembelajaran di lembaga pendidikan, serta sebagai penunjang semangat siswa yang ada pada saat proses belajar di madrasah itu.

Fungsi alat peraga yang digunakan sesuai dengan penyampaian amanat serta informasi yang diberikan oleh seseorang secara jelas. Fungsi ini terlaksana saat proses belajar mengajar di kelas yang diberikan oleh pendidik dan diterima oleh peserta didik. Pengaplikasian alat peraga bisa melalui aplikasi KineMaster untuk memudahkan siswa saat proses belajar yang efektif. Aplikasi KineMaster adalah aplikasi pengedit video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat IOS dan Android. Media yang dapat digunakan bisa berupa video atau animasi- animasi yang mudah dipahami dan dicermati oleh peserta didik kita nantinya. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang berkualitas.

Dalam hubungannya dengan kegunaan media pembelajaran, ada beberapa hal yang tekankan, di antaranya:

- a. Untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif.
- b. Untuk mewujudkan suasana pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.
- c. Mempersingkat prosedur pembelajaran.
- d. Memajukan karakter dari peserta didik.
- e. Menyesuaikan hal-hal abstrak sehingga dapat mengurangi proses penyakit verbalisme (Nurseto, 2012).

Manfaat dari media pembelajaran yang bisa mengeluarkan yang diinginkan serta merangsang proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi kejiwaan dari peserta didik itu sendiri. Sudjana dan Rivai memberikan pandangan tentang fungsi dari media untuk proses pembelajaran peserta didik yaitu:

- a. Menciptakan dorongan pada peserta didik agar pembelajaran menarik perhatian peserta didik.
- b. Makna materi pembelajaran akan lebih dimengerti peserta didik dan juga tujuan pembelajaran dapat di capai secara maksimal.
- c. Model proses belajar akan bermacam-macam sehingga pembelajaran tidak hanya terpaku pada metode ceramah.
- d. Didalam proses belajar mengajar siswa akan berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti menyimak, meringkas serta mempraktekkan.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyamakan pendapat peserta didik. peserta didik akan memiliki pendapat yang sama jika objek yang di amati sama.
- b. menggunakan media yang tepat untuk memperjelas materi-materi yang bersifat global atau belum jelas.
- c. pendidikan bisa mendesaiin media pembelajaran yang tidak bisa di lihat atau dirasakan oleh peserta didik untuk mendapat pengalaman belajar seperti peristiwa stunami dan lain-lain.
- d. pendidik dapat juga mendesain media pembelajaran yang objek tersebut besar atau kecil seperti kapal, pesawat, candi, virus, bakteri dan lain-lain.
- e. dengan desain pembelajaran berupa vidio pembelajaran pendidik dapat menslow motion sehingga peserta didik dapat melihat bagaimana melihat suatu gaya secara lambat.

Dalam Undang-undang nomor 20 Th. 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Kemudian untuk mencapai kualitas pendidikan terbaik tentu saja harus mencapai tujuan pendidikan”. Tujuan pendidikan berdasarkan undang-undang No 20 tahun 2003. “pendidikan nasional bertujuan membentuk kemampuan siswa agar manusia juga beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, memilki akhlak yang baik, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi manusia yang bertanggung jawab dan demokratis (Afandi & Sidoarjo, 2011).

Guru memiliki fungsi dalam pembelajaran daring/online/jarak jauh, harus mampu memanfaatkan alat peraga pembelajaran dimana sudah ada, sehingga kegiatan belajar yang masih terkesan biasa dan cenderung membuat siswa merasa bosan, bisa menjadi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Adapun contoh- contoh aplikasi yang dapat digunakan di era pandemic ini salah satunya bisa menggunakan zoom, google class room dan masih banyak lagi yang lainnya. Akan tetapi, disini peneliti menggunakan pengembangan bahan ajar pada pelajaran seni budaya menggunakan aplikasi KineMaster. Peneliti menggunakan aplikasi KineMaster ini, karena di setiap tempat, antara jarak, waktu, lokasi, dan biaya atau biasa disebut factor ekonomi setiap daerah berbeda-beda. Terlepas dari hal itu, dengan penggunaan aplikasi ini peserta didik bisa merasakan pembelajaran secara maksimal layaknya pembelajaran tatap muka khususnya pada pelajaran seni budaya yang sifatnya praktik (Susanto & Susanto, 2021)

Tahap awal dari materi ini adalah penjelasan tentang aplikasi KineMaster sebagai aplikasi yang memiliki fungsi ketika mengambil, pengeditan, serta publikasi dalam bentuk video (audio visual). Selanjutnya, para peserta diajarkan bagaimana teknik pengambilan gambar dan video, animasi, suara, editing, dan bagaimana mempublikasikannya di media sosial. Setelah penyampaian materi, peserta ditugaskan dalam beberapa kelompok untuk praktik pengambilan gambar, editing, dan mengolahnya menjadi sebuah video yang menarik. Sebagai latihan, video yang diambil berkaitan dengan kegiatan pelatihan. Setelah proses itu, peserta menayangkan video yang sudah jadi dan didiskusikan secara bersama. Untuk tahap awal, video yang dibuat peserta sudah baik. Peserta sudah bisa membuat video sederhana lengkap dengan animasi, suara latar, teks, dengan berbagai kreativitas masing-masing. Untuk tahap selanjutnya, peserta membuat video tentang perkembangan kemajuan nagari, pembangunan nagari, objek wisata yang ada di nagari, jembatan, sarana dan prasarana. Kemudian, mempublikasikannya melalui akun media sosial nagari (Zulfadhli et al., 2019).

Pada aplikasi Kinemaster pendidik dapat menggunakan aplikasi ini dengan menyesuaikan materi-materi terkait dengan menyesuaikannya sesuai dengan apa yang akan di berikan kepada siswa. Pendidik juga bisa menambahkan sisipan isi pembelajaran berupa gambar atau video, musik ataupun animasi-animasi yang bergerak berbagai bentuk. Ikon-ikon pada kinemaster mudah digunakan dan juga termasuk ketika mengedit video.

Dilayar terdapat ikon yang besar di gunakan oleh previw dibagian kiri atas dan bagian yang muncul di bagian bawah merupakan ikon timeline dapat dipindahkan vidio yang terdapat di komputer, ruang kerja bisa di perbesar untuk memerhatikan ikon-ikon yang tercantum atau tersedia pada vidio. dan di sebelah kanan atas juga tersedia ikon-ikon pengaturan yang mudah di gunakan yang terdiri dari audio, fade-in dan fade-out. dan dibawah layar terdapat ikon atau tobol yang mengontrol yaitu menambah vidio atau terdapat tombol settings. Penggunaan aplikasi ini di ajarkan dengan cara mendownload aplikasi, memasukkan media dan memasukan audio yang akan digunakan dalam pembuatan vidio itu. Vidio pembelajaran merupakan alat peraga yang didesain dengan berurutan dengan mengikuti petunjuk kurikulum terbaru atau laku ketika mengembangkan aplikasi prinsip pembelajaran mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran terprogram itu yang kemungkinan peserta didik dapat mencermati pembelajaran pembelajaran melalui cara yang lebih simoel dan asik (Rizki Alamsyah, Anselmus J E Toenlloe, 2018)

pendidik juga memerlukan adanya pelatihan dalam membuat vidio pembelajaran agar dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal. prastowo mengatakan dengan pembelajaran menggunakan media berupa vidio pembelajaran dapat membuat siswa mendapat pengalaman secara langsung karna dengan pengalaman tersebut siswa dapat melihat sesuatu yang belum tentu dapat di temuinya dilingkungannya dan dengan menggunkan media pembelajaran berupa vidio maka guru lebih dipermudah dalam menjelaskan pembelajaran (Puryono et al., 2020).

Pada saat melatih dalam pembuatan vidio dengan aplikasi Kinemaster ini merupakan suatu aplikasi yang sempurna dan juga sederhana di install di hp juga gampang difungsikan untuk seorang pendidik atau seorang guru. Dengan menggunakan kinemaster pendidik dapat menyunting vidio, foto dan juga teks yang dilengkapi oleh cut vidio yang tepat. Di sebelah itu *multi track audio* juga yang berguna sebagai pengontrol besar suara yang pas dan dalam memberi efek lain di vidio bisa di download dengan mudah yang ingin dibuat secara menarik (Adnyana et al., 2020). Tahap analisis bertujuan untuk menganalisis konten, menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis fasilitas dalam lingkungan sekolah dalam kaitannya dengan kebutuhan yang diperlukan untuk memecahkan masalah penelitian berupa pengembangan produk. Berdasarkan hasil analisis konten dengan metode wawancara dan kuesioner pada wali kelas 4 dan peserta

didik lokal 4 SD No. 4 Sibangkaja ditemukan bahwa media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan adalah media video pembelajaran.

Langkah 2, yaitu tahap merancang (*design*). Dalam langkah ini merancang perancangan video belajar dengan menggunakan aplikasi yang telah dipilih. Aplikasi pembuatan video ini yang diterapkan dalam penelitian *Power Point 2019*, *Canva*, dan *Kinemaster*. Rancangan yang dilakukan dalam tahap desain yaitu perancangan *storyboard*, naskah video pembelajaran dan RPP pelaksanaan pembelajaran. *Storyboard* video pembelajaran digunakan untuk merancang tampilan serta penempatan gambar dan tulisan. Naskah video pembelajaran dirancang untuk memudahkan narator dalam memahami alur dari video pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya dalam tahap rancangan, dibuatlah desain komponen video pembelajaran seperti; perancangan tulisan, gambar dan *background* menggunakan aplikasi *Power Point 2019*, dan *Canva*.

Tahap ketiga, yaitu tahap (*development*). Hal yang dilakuyaitu kan pada tahap ini pengembangan media video pembelajaran agar siap digunakan untuk proses pembelajaran. Setiap rancangan hasil vidio yang sudah dibuat ketika langkah merancang akan diproses menjadi video dengan aplikasi pembuat video yaitu *Kinemaster Pro*. Dalam tahap ini dilakukan juga penambahan musik, efek dan juga *finishing* agar video pembelajaran menarik untuk dilihat. Tahap keempat, yaitu tahap implemantasi (*implementation*). Pada tahapan implementasi media video pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan video pemebelajaran berdasarkan para ahli dan respon siswa terkait kemenarikan serta kelayakan media video pembelajaran.

Tahapan dalam implementasi dimulai dari uji validitas oleh ahli isi, uji validitas oleh ahli media pembelajaran, dan uji validitas oleh ahli desain pembelajaran. Setelah melakukan uji ahli dan revisi produk maka dilakukan uji coba perorangan kepada siswa kelas IV sekolah dasar sebanyak tiga orang dengan siswa memiliki kemampuan yang bagus , sedang dan rendah. Pada tahapan ini metode yang digunakan untuk menyaring data tingkat kelayakan video pembelajaran adalah metode kuesioner. Tahap 5, yaitu tahap penilaian (*evaluation*). Pada langkah ini dilakukan penilaian video pembelajaran berbasis model *discovery learning*. penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penilaian formatif, yang dikerjakan sebagai upaya revisi dan penyempurnaan vidio sesuai dengan hasil revisi dari para ahli. Upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi IPS yang abstrak

dapat dibantu melalui media pembelajaran. memanfaatkan sebuah alat peraga belajar yang mengikutsertakan siswa dalam pengalaman secara langsung dan juga apa yang disampaikan dapat diterima secara mudah oleh peserta didik dan melekat kuat dalam pikiran peserta didik. (Setiawati et al., 2019). Media pembelajaran yang dapat di manfaatkan dengan menggunakan aplikasi KineMaster.

Aplikasi KineMaster adalah sebuah aplikasi untuk menyetting vidio dengan ikon-ikon yang lengkap untuk di akses di di hp. Media yang dapat digunakan bisa berupa vidio atau animasi- animasi yang mudah di pahami dan di cermati oleh peserta didik kita nantinya. Aplikasi ini membuat guru mudah mendesain pembelajaran berkualitas. Cara yang dilakukan dengan proses ini ada juga metode ceramah, dikusi dan Demonstrasi. Metode Ceramah digunakan untuk menjelaskan cara penggunaan aplikasi kinemaster untuk membuat media audio visual. Metode diskusi diterapkan agara antara pendidik dengan siswa dapat berinteraksi dengan aktif dan metode demonstari digunkan untu mendemonstrasikan cara pembuatan vidio belajar dengan aplikasi KineMaster. Penggunaan aplikasi ini di ajarkan dengan cara mendownload aplikasi, memasukkan media dan memasukan audio yang akan digunakan dalam pembuatan vidio itu (Puryono et al., 2020).



Gambar: 01 proses pengeditan vidio pembelajaran.

Dalam proses pembuatan vidio pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster, pertama-tama kita harus mengajarkan apa-apa saja hal yang berfungsi pada tombol atau yang ada pada aplikasi kinemaster. Lebih tepatnya memberitahukan apa saja fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi itu. Setelah itu mulai lah proses pembuatan vidio itu,

dengan begitu kita memberikan guru satu langkah untuk dapat maju dalam proses pendidikan yang maju sehingga guru dapat menyesuaikan kebutuhan pendidikan dalam perkembangan zaman yang sesuai dengan eranya atau sesuai dengan perkembangan zamannya Penggunaan aplikasi ini di ajarkan dengan cara mendownload aplikasi, memasukkan media dan memasukan audio yang akan digunakan dalam pembuatan vidio itu. Vidio pembelajaran merupakan alat peraga yang di buat secara berurutan dengan melihat kepada kurikulum yang aktif didalam perkembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip belajar terprogram yang memungkinkan siswa dapat mencermati ilmu pembelajaran dengan cara yang lebih gampang dan asik (Rizki Alamsyah, Anselmus J E Toenlio, 2018)

Dalam proses pelatihan ini, kita memberikan contoh pertama dengan membuat vidio yang mudah atau menggunakan vidio yang sederhana saja, dengan begitu guru akan mengerti dengan fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi kinemater itu sendiri. Setelah itu kita memberikan soal atau dalam bentuk latihan tujuannya untuk menguji sampai mana kemampuan yang dimiliki pada guru, dengan begitu kita akan melihat kreatifitas yang dimiliki oleh guru. Pada tahap terakhir kita memberikan penilaian atas apa yang telah dihasilkan oleh guru. Tujuannya agar guru-guru tersebut mengetahui batas keberhasilan setelah di lakukannya kegiatan pelatihan atau kegiatan uji coba dalam menggunakan aplikasi kinemaster

No.	Nama	Berhasil	Tidak berhasil	Keterangan
1.	Nurul Fatimah	√		-
2.	Muhammad Aidil	√		-
3.	Amarullah	√		-
4.	Jasni		√	-
5.	Nurhasni	√		-
6.	Syahril		√	-
7.	Salman	√		-
8.	Wahyu Adafi	√		-
9.	Anita	√		-
10.	Vivi Yulitasari		√	-

Gambar: 02 Hasil penilaian terhadap pemakaian aplikasi kinemaster pada guru.

Setelah dilakukannya kegiatan ini dengan menyelesaikan permasalahan serta pemanfaatan media berbasis vidio atau bahan ajar,

tujuannya media ini yaitu berguna ketika proses pembelajaran ketika pembuatan alat peraga berbentuk video pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi kinemaster. Menyelesaikan persoalan yang bersifat menyeluruh mulai dari tahap merancang sampai pengaplikasian aplikasi secara langsung (Puryono et al., 2020). Dalam pembuatan video ini guru telah di bekali berbagai ilmu tentang pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi oleh orang-orang yang paham akan aplikasi atau orang yang paham dalam penggunaan aplikasi kinemaster.

Kesimpulan

Media pembelajaran adalah suatu media atau alat pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan, instrumen belajar juga mempengaruhi semangat dari siswa saat mengikuti proses belajar di sekolah. Pengaplikasian instrumen belajar bisa menjadi perantara antara sipemberi dan yang menerima pesan. Proses ini terjadi saat instrumen belajar dimanfaatkan oleh pendidik kepada peserta didik, sehingga peserta didik bisa menangkapnya dengan baik. Dengan begitu media pembelajaran yang dimanfaatkan yaitu instrumen belajar berbasis video, video ini dibuat dengan menggunakan Aplikasi KineMaster. Aplikasi KineMaster adalah Aplikasi pengedit video berfungsi lengkap dan profesional untuk perangkat IOS dan Android. Media yang dapat digunakan bisa berupa video atau animasi- animasi yang mudah di pahami dan di cermati oleh peserta didik kita nantinya. Aplikasi ini bisa mempermudah pendidik saat menciptakan Instrumen belajar yang berkualitas. Cara yang dilakukan saat aktifitas terlaksana ada juga metode ceramah, dikusi dan demonstrasi.

Dengan menggunakan media video pembelajaran ini, secara tidak sengaja kita mengajarkan ilmu pengetahuan dan teknologi pada guru,dengan begitu guru atau tenaga pendidik tidak ketinggalan dalam IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi). Apalagi dalam pembelajaran IPS, kita bisa menggunakan alat alat atau media yang dibutuhkan dalam pembuatan video berbasis aplikasi kinemaster ini. Dengan begitu guru-guru akan lebih mudah dan memahami penggunaan aplikasi kinemaster dalam proses pembuatan video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran ini berguna sebagai alat untuk mempermudah siswa saat proses belajar mengajar yang bersangkutan, apalagi pada saat pandemic COVID-19 saat sekarang. Pendidik dituntut agar lebih kreatif saat proses kegiatan pembel-

jaran berlangsung, dengan demikian siswa tidak jenuh dan semangat dalam mengikuti pembelajaran sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiy Risabethe, B. A. (2017). Grade students of elementary schools. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7.
- Ade Kusmana. (2011). DALAM PEMBELAJARAN Oleh: Ade Kusmana *. *LENTERA PENDIDIKAN*, 14, 35–51.
- Ade, W., & Uke, S. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic*. 12(1), 100–105.
- Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., Putu, N., & Ratna, S. (2020). *EFEKTIVITAS PELATIHAN PEMBUATAN FLIPPED CLASSROOM VIDEO DENGAN SMARTPHONE DAN APLIKASI KINEMASTER (PROGRAM PkM)*. 1758–1765.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Afandi, R., & Sidoarjo, U. M. (2011). *Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran ips di sekolah dasar*. 1(1), 85–98.
- Aufa Id'ha Veranda Putri, Dedi Kuswandi, S. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI KARTUN ANIMASI MATERI SIKLUS AIR UNTUK MEMFASILITASI SISWA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Ayuningtias, N. (2021). *Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 pada pembelajaran daring di kelas i sekolah dasar skripsi*.
- Bagus, I., & Raka, K. (2021). *Video Pembelajaran Bernuansa Problem Based Learning dengan Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 127–137.
- Cahyono, A. S. (2016). Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9, 140–157.
- Darimi, I. (2017). *TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA*. 1, 111–121.
- Drs. Haris Budiman, M. P. (2016). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(November), 171–182.
- Ghufroon, M. A. (2018). *Revolusi industri 4.0: tantangan, peluang dan*

- solusi bagi dunia pendidikan.* 332–337.
- Haloho, E., & Megalina, Y. (2021). Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 9.
- Hanum, N. S. (2013). KEEFEKTIFAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN (STUDI EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING SMK TELKOM SANDHY PUTRA PURWOKERTO) THE EFFECTIVENESS OF E-LEARNING AS INSTRUCTIONAL MEDIA (EVALUATION STUDY OF E-LEARNING INSTRUCTIONAL MODEL INSMK TELKOM . *Jurnal Pendidikan Vokasi KEEFEKTIFAN*, 3, 90–102.
- Jamun, Y. M., & Program. (1996). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(10), 48–52.
- Khaira, H. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI. 39–44.
- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan karakter melalui pembelajaran ips. *Jurnal Edunomic*, 5(2), 67–75.
- Maryani, E. (2009). PENGEMBANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN IPS KETERAMPILAN SOSIAL. 9(1), 1–111.
- Ni Wyn. Mei Ananda Putri, Nyoman Jampel, I. K. S. (2014). PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY PADA Jurusan Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Octavianty, R., Hikma, R. S., Iwan, M., & Muzawwir, M. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. 1(1), 280–286.
- Puryono, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Video, E. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK GURU SD KRISTEN TERANG BAGI BANGSA PATI. 01(04), 242–247.
- Putro, H. (2013). KURIKULUM 2013 : MENGEMBALIKAN PIPS KE-HITTAH- NYA Ersis Warmansyah Abbas.
- Rizki Alamsyah, Anselmus J E Toenlloe, A. H. (2018). Assesment/analysis. *Jurusan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 229–236.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 6(1), 163–174.
- Situmorang, A. S. (2016). berdasarkan hasil analisis varians (ANAVA) untuk uji keberartian regresi pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) diperoleh F.

- 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.
- Susanto, M. R., & Susanto, D. (2021). *SOSIOHUMANIORA : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora* *Journal Homepage : <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio> Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di masa Info artikel aplikasi KineMaster , efektivitas , pan. 7(2), 29–38.*
- Tejo Nurseto, M. P. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 9, 19–35.
- Winarsih1, Moh. Rusnoto Susanto, D. S. (2021). Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora Jurnal*, 7(2), 29–38.
- Zulfadhli, E., Universitas, F. B. S., & Padang, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Publikasi Jurnalistik Perangkat Nagari Menggunakan Aplikasi KineMaster untuk Media Sosial di Nagari Tuik IV Koto Mudiek dan Nagari Sungai Nyalo IV Koto Mudiek Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan melalui Pelatihan. *Abdi Humaniora*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.24036/abdi-humanus.v1i1106660>