

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KINEMASTER PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH DASAR

¹Sulistia Azahra, ²Ratih Purnamasari, ³Fitri Anjaswuri

¹PGSD Universitas Pakuan Bogor, ²PGSD Universitas Pakuan,

³PGSD Universitas Pakuan

¹sulistiaazahraa@gmail.com, ²ratihpurnamasari@unpak.ac.id,

³fitriajaswuri@unpak.ac.id

ABSTRACT

Video Learning in learning the Arts of Music is one of the technology-based media that can be developed to overcome problems that exist in schools. Problems in monotonous learning resulting in a lack of understanding of students in learning material in class. With the help of Kinemaster, teachers can produce a variety of interesting and comprehensive learning videos with various characteristics. By using this Kinemaster-based learning video, students are able to know about learning the Arts of Music well to enhance learning that is creative, unique, and not monotonous. The research methodology used (Research and Development) uses the ADDIE, Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation approach. The results of data analysis from the questionnaire obtained a percentage of 87.42% and the evaluation results of students obtained 90%, while media experts obtained 96% results, language experts obtained 94% percentage results, and material experts obtained 93.33% percentage results. Based on the learning video product development process and the results of the kinemaster-based learning video trials in class IV-B music art learning at SDN Cilebut 02, it can be concluded that it is very feasible to use and is said to be valid.

Keywords: Learning Video Development, Kinemaster, Music Arts.

ABSTRAK

Video Pembelajaran pada pembelajaran Seni Musik merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah. Permasalahan dalam pembelajaran yang monoton sehingga kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran di kelas. Dengan bantuan Kinemaster, guru dapat menghasilkan berbagai video pembelajaran yang menarik dan komprehensif dengan karakteristik yang beragam. Dengan menggunakan video pembelajaran berbasis Kinemaster ini peserta didik mampu mengetahui pembelajaran Seni Musik dengan baik untuk meningkatkan kembali pembelajaran yang kreatif, unik dan tidak monoton. Metodologi penelitian yang digunakan (Research and Development) menggunakan pendekatan ADDIE, Analyz, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil analisis data dari angket memperoleh persentase sebesar 87,42% serta hasil evaluasi peserta didik memperoleh 90%, Sedangkan ahli media memperoleh hasil 96%, ahli Bahasa memperoleh hasil persentase 94%, dan ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 93,33%. Berdasarkan proses pengembangan produk video pembelajaran dan hasil uji coba video pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran seni musik kelas IV-B di SDN Cilebut 02 , dapat disimpulkan sangat layak digunakan dan dikatakan valid.

Kata Kunci: Pengembangan Video Pembelajaran, Kinemaster, Seni Musik

A. Pendahuluan

Kurikulum adalah perangkat penting yang menjadi dasar penyelenggaraan dalam bidang pendidikan. Guru dapat berhasil membimbing dan mendidik sesuai dengan kebutuhan peserta berkat kurikulum. Kurikulum di Indonesia yang diketahui ini sangat memiliki keterkaitan erat dengan peningkatan standar proses Pendidikan.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menekankan keragaman dan materi pembelajaran intrakurikuler yang lebih tepat waktu guna mewadahi peserta didik dalam mengembangkan atau meningkatkan kompetensi konseptualnya. Untuk menyesuaikan instruksi dengan minat dan kebutuhan belajar setiap peserta didik, guru memiliki kebebasan untuk memilih sejumlah instrumen pengajaran. Namun sering kita jumpai permasalahan dalam proses Pembelajaran yang diterapkan kurang menarik sehingga kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran oleh guru terlebih hal tersebut sering kita jumpai permasalahan yang ada di Sekolah Dasar. Seni Musik merupakan suatu karya musik yang dapat mengembangkan ide dari pada komponen musik itu sendiri. Oleh

karena itu, peserta didik wajib menguasai terkait hal-hal yang terdapat dalam mata pelajaran Seni Musik. Dengan begitu guru harus mampu menumbuhkan kreativitas dan semangat para peserta didik dengan membuat media video pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan di dalam kelas untuk mengkomunikasikan gagasan dan membangkitkan minat peserta didik. Sehingga prosesnya pembelajarannya lebih kuat dan terdorong. Video pembelajaran adalah media yang digunakan oleh peserta didik dan guru sebagai bagian dari pembelajaran yang aktif dan terarah. Namun saat ini masih banyak guru yang ketika membuat media video pembelajaran masih mengambil sumber video dari youtube dan minim dalam membuat video pembelajaran di Sekolah Dasar. Terlebih hal dalam pembelajaran Seni Musik guru masih menggunakan media seadanya saja bahkan ada yang tidak menggunakan media pembelajaran sehingga kurangnya kreatifitas dalam melakukan proses pembelajaran Seni Musik.

Manfaat video pembelajaran ialah pendidik dapat menggunakan media video pembelajaran untuk

menyajikan gambar, suara, dan pola gerak yang menarik dan beragam kepada peserta didik menggunakan teknik yang mudah dimengerti dan atraktif bagi mereka (Astutik, 2021).

Editing video menurut (Hafizatul, 2020) *Kinemaster* adalah aplikasi untuk mengedit video profesional untuk iOS dan Android yang mempunyai seluruh fitur yang kita perlukan, ini menjunjung berbagai lapisan video, suara, gambar, teks, dan tampak dipenuhi dengan beberapa perangkat yang memberikan kesempatan pengajar membuat rekaman kelas unggul.

Sebagaimana pendapat (Putri & Mudinillah, 2021) aplikasi kinemaster memiliki sejumlah keunggulan, antara lain fitur yang lengkap, pengoperasian yang ramah pengguna, dan resolusi video berkualitas tinggi yang sebanding dengan aplikasi edit video lainnya.

Dikatakan kelemahan kinemaster menurut (Mudinillah, 2022) kelemahan aplikasi *Kinemaster* yaitu; Jika pembaru aplikasi memerlukan banyak ruang penyimpanan atau akses ke banyak data jaringan dalam aplikasi tersebut seharusnya bekerja di lingkungan yang baik agar mudah diakses dan dijangkau dengan cepat.

Sebagaimana pendapat (Hasiru et al., 2021) Media yang memadukan suara dan visual secara bersamaan dikenal dengan video pembelajaran. Efektif untuk pembelajaran karena merupakan media nyata untuk menyebarluaskan ilmu, mencipta ide, dan menggugah simpati masyarakat luas.

Penggunaan video dalam pendidikan dikatakan (Sidarta & Yuniarta, 2022) memiliki beberapa kelebihan, antara lain kemampuan untuk memasukkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, format audiovisual yang disajikan dalam video, memudahkan transfer pengetahuan, dan jika ditambah animasi yang bagus maka akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam mengunduh video menurut (Hasiru, Badu, & Uno 2021) membutuhkan koneksi atau jaringan internet yang besar untuk mengunduh video, terutama yang berukuran besar.

Pada tanggal 30 November 2022 di SDN Cilebut 02 dengan dilakukannya observasi dan wawancara Pada guru kelas IV-B Ibu Cintya Desiyanti, S.Pd. di temukannya permasalahan ketika pembelajaran, yaitu peserta didik kurang kondusif

dan kurang fokus sehingga tujuan pembelajaran di kelas belum tercapai dengan baik karena kurangnya pemahaman materi yang disebabkan oleh gaya belajar, guru belum menggunakan video pembelajaran *kinemaster* dan keterlambatan dari segi kognitif.

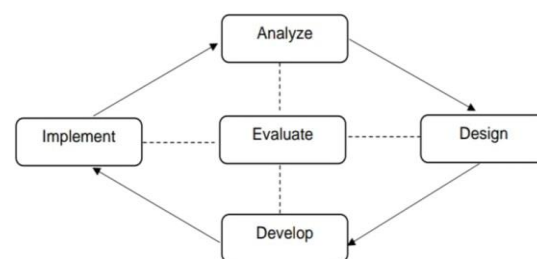
Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Bunga Febria Mukhtar, Yeni Erita (2022) dengan judul Pengembangan Media Video Berbasis Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan aplikasi *kinemaster*. Materi pembelajaran berbasis Kinemaster telah diakui valid dan bermanfaat. Penelitian yang sama oleh Firdayu Fitri, Ardipal (2021) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Berdasarkan pembuatan dan pengujian video pembelajaran ditetapkan bahwa video pembelajaran telah dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster* dengan nilai rata-rata 3,6 yang masuk dalam kategori “sangat valid”.

Dengan adanya permasalahan di SDN Cilebut 02 kelas IV-B dan hasil penelitian diatas sesuai fakta

dilapangan maka peneliti merumuskan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *kinemaster* pada pembelajaran seni music di sekolah dasar yang dimana video pembelajaran ini bertujuan untuk menarik pemahaman peserta didik sehingga pembelajaran di kelas menarik dan tidak monoton.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian dan pengembangan (Research and Development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Hanafi, 2017). Dilanjutkan dengan menggunakan Model ADDIE, model pengembangan tersebut memiliki lima tahapan yaitu (a) analisis (Analyze), (b) Desain (Design), (c) pengembangan (Development), (d) Implementasi (Implementation), (e) Evaluasi (Evaluation).



Gambar 1 Diagram Tahapan ADDIE

Adapun penelitian ini penelitian tersebut menggunakan Teknik pengumpulan data dengan menggunakan Teknik kualitatif

dengan melakukannya observasi dan wawancara, angket validasi yang dilakukan oleh ahli media, Bahasa dan ahli materi, dan tes soal lembar evaluasi yang dibuat dalam perangkat pembelajaran.

Selanjutnya peneliti menggunakan analisis kuantitatif. Teknik tersebut untuk mengetahui analisis dari data validator dan responden peserta didik. Untuk mengetahui hasil kelayakan maka, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan :

P :persentase kelayakan
 $\sum x$:jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
 $\sum x_1$:jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut:

Table 1 Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan persentase rata-rata

No.	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90 – 100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2.	75 – 89%	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3.	65 – 74%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
4.	55 – 64%	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5.	0% - 54%	Sangat kurang	Tidak layak, harus direvisi total

(Puspasari, 2019).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut hasil penilaian oleh para ahli validator dalam pengembangan video pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran seni musik di sek olah dasar

Tabel 1 Penilaian validator sesudah revisi mengenai aspek kevalidan produk pengembangan video

Validator	RTV
Ahli Media	96
Ahli Bahasa	94
Ahli materi	93,33
Rata-rata Total	94,44

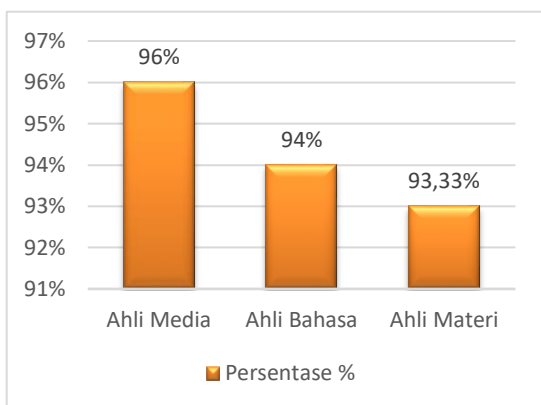
Hasil penilaian kelayakan terhadap pengembangan video pembelajaran berbasis kinemaster pada pembelajaran seni musik, di peroleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Penilaian validator mengenai aspek kelayakan video pembelajaran

Validator	Penilaian video pembelajaran berbasis kinemaster secara keseluruhan
Ahli Media	Valid/layak/tidak revisi
Ahli Bahasa	Valid/layak/tidak revisi
Ahli Materi	Valid/layak/tidak revisi

Dari hasil penelitian tersebut video pembelajaran berbasis

kinemaster pada pembelajaran seni music di sekolah dasar Cilebut kelas IV-B yang sudah di uji oleh validator telah dinyatakan Valid.



Gambar 2 Persentase hasil validasi ahli

Selanjutnya hasil penelitian angket respon peserta didik dan hasil lembar evaluasi pembelajaran kelas IV-B sebagai berikut :

Tabel 3 Tabel rekapitulasi respon peserta didik pada penggunaan video pembelajaran berbasis kinemaster

Respon	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase %	Rata-rata Persentase
1	35	40	87,5	87,42 %
2	37	40	92,5	
3	36	40	90	
4	34	40	85	
5	32	40	80	
6	34	40	85	
7	38	40	95	
8	33	40	82,5	
9	32	40	80	
10	37	40	92,5	
11	34	40	85	
12	38	40	95	

13	31	40	77,5
14	39	40	97,5
15	38	40	95
16	38	40	95
17	37	40	92,5
18	39	40	97,5
19	35	40	87,5
20	37	40	92,5
21	36	40	90
22	39	40	97,5
23	40	40	100
24	27	40	67,5
25	31	40	77,5
26	32	40	80
27	27	40	67,5
28	34	40	85
29	33	40	82,5
30	36	40	90

menggunakan video pembelajaran berbasis *kinemaster* terhadap 30 peserta didik kelas IV-B di SDN Cilebut 02. Adapaun respon peserta didik dengan menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu memperoleh nilai persentase sebesar 87,42%, serta hasil evaluasi peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran sebesar 90% sehingga penggunaan video pembelajaran berbasis *kinemaster* telah dinyatakan sangat layak dan baik digunakan dan dimanfaatkan oleh guru ataupun peserta didik pada pembelajaran seni music unit 4 musik kreatif, dan secara umum video pembelajaran berbasis *kinemaster* tidak perlu adanya revisi kembali. Selain angket respon,

peserta didik pun mengerjakan lembar evaluasi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil perhitungan dari 30 peserta didik hanya 27 orang yang mencapai tujuan pembelajaran atau sebesar 90% peserta didik mencapai nilai >80. Sedangkan 3 peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Kelayakan video pembelajaran berbasis kinemaster ini dibuktikan dari peroleh hasil ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi uji ahli video pembelajaran ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket memperoleh persentase sebesar 87,42% serta hasil evaluasi peserta didik memperoleh 90%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Sedangkan ahli media memperoleh hasil 96%, ahli Bahasa memperoleh hasil persentase 94%, dan ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 93,33%. Artinya produk ini sangat layak untuk digunakan dan dinyatakan valid. Adapun saran yang harus dikemukakan yaitu hasil penelitian ini mampu dijadikan bahan acuan bagi pendidik terhadap pengembangan video pembelajaran dengan mengembangkan dan memanfaatkan

teknologi maupun sarana yang ada di sekolah serta untuk mengetahui efektivitas dari penerapan video pembelajaran terlebih hal dalam proses pembelajaran Seni Musik di kelas IV-B Sekolah Dasar dan bagi peserta didik agar mampu menggunakan video pembelajaran ini sebagai sumber belajar yang dapat mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Guruh. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 80–86. <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Febria Mukhtar, B., Erita |, Y., Media, P., Berbasis, V., Pada, K., Tematik, P., Di, T., Dasar, S., Erita², Y., Guru, P., & Padang, U. N. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1).
- 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>
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal kajian keislaman*. Volume 4 No. 2, juli-desember 2017
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Mudinillah, A. (2022). *Penggunaan Aplikasi Kinemaster untuk Media Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN 34 Kinali*. 4(March).
- Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah pada Masa Pandemi COVID 19. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 80-95.
- Sidarta, C. A., & Yunianta, T. N. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Pola Konfigurasi Objek Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 127–138. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p127-138>