PENGAMBANGAN VIDEO ANIMASI *KINEMASTER* PADA PEMBEAJARAN BAHASA INDONESIA

Andriani[1], Endie Riyoko[2], Masnunah[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Palembang
aniputri549@gmail.com, endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id,
masnunah42@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is SD Negeri 89 Palembang, namely student scores are still relatively low and teachers still use monotonous video media, especially in learning Indonesian in fictional story material so that students easily get bored or bored when paying attentiona to learning in class. The goal in developing KineMaster animated videos namely to make it easier for students to understand learning. RND is a method used by researchers to find knowledge that is practical and can be applied in research. This research uses the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of the small group trial obtained a practicality percentage score of 93.9% with the "Very Strong" criterion and obtained an efficiency percentage score of 95.5% with the "Very Effective" criterion. For the results of the large group trial or large group obtained a practicality score of 92.5% with the "Very Strong" criterion and obtained an efficiency percentage of 90.9% with the "Very Effective" criterion. So that schools and teachers can use KineMaster animated video media in the learning process. KineMaster animated videos can be stated as valid, practical, and efficient.

Keywords: *Animation video development, KineMaster, Learning, Indonesia.*

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu, SD Negeri 89 Palembang yaitu nilai siswa masih tergolong rendah dan guru masih menggunakan media video yang monoton terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi sehingga siswa mudah jenuh ataupun bosan saat memperhatikan pembelajaran dikelas.Tujuan dalam pengembangan video animasi KineMaster yaitu agar memudahkan siswa saat memahami pembelajaran. RND adalah metode yang digunakan peneliti yaitu menemukan pengetahuan yang praktis dan dapat diaplikasikan dalam penelitian, penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development , Implementation, Evaluation. Hasil uji coba small group dengan memperoleh skor presentase kepraktisan 93,9% dengan kreteria "Sangat Kuat" dan memperoleh skor presentase keefesienan 95,5% dengan kreteria "Sangat Efektif. Untuk hasil uji coba large group atau kelompok besar memperoleh skor kepraktisan 92,5% dengan kreteria "Sangat Kuat" dan memperoleh presentase keefesienan 90,9% dengan kreteria "Sangat Efektif". Sehingga pihak sekolah dan guru dapat menggunakan media video animasi KineMaster dalam proses pembelajaraan. Video animasi KineMaster dapat dinyatakan valid, praktis, dan efesien.

Kata kunci : *Pengembangan video animasi, KineMaster, Pembelajaran, Bahasa Indonesia*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah komponen harta paling yang harus dimiliki setiap orang untuk membuat lingkungan yang berpendidikan. Kegiatan belajar mengajar harus menyenangkan mengikuti dan sejalan bertujuan untuk pendidikan negara. Secara hukum 20 Tahun 2003, yang berkaitan dengan sistem pendidikan. Tujuan pendidikan nasional dinyatakan dalam Pasal 3 UUD yaitu menumbuhkan potensi siswa untuk menjadi orang-orang beriman kepada Allah yang takut kepada-Nya Maha Kuasa, berbudi luhur, sehat, berilmu, dan cakap menjadi warga negara yang inovatif, mandiri, dan demokratis dan dapat dipercaya.

Pendidikan adalah proses yang disengaja dan berharap untuk mencapaian baik proses pembelajaran maupun lingkungannya sehingga siswa terlibat untuk memungkinkan dia untuk mencapai potensi penuh mereka memiliki kekuatan agama atau spiritual kepribadian, pengendalian diri kecerdasan, dan akhlak mulia memiliki keterampilan yang diperlukan masyarakat, negara, dan negara bagian (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan pada dasarnya memotivasi orang mengembangkan potensinya dengan cara ini mampu beradaptasi dengan setiap perubahan yang dihasilkan dari kemajuan ilmu pengetahuan kedua pengetahuan teknologi.

Belajar diartikan sebagai usaha untuk menyuruh siswa, menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5). Selain itu, belajar selalu perlu dilakukan seperti tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menciptakan suasana belajar yang nyaman di dalam kelas tergantung kebutuhan dengan karakter siswa. Perkembangan Teknologi (IPTEK) dan sains.memiliki efek pada setiap generasi dalam berbagai bidang ilmu.agar generasi penerus terdidik sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini seperti yang disarankan oleh teori media pendidikan yang seharusnya memiliki kemampuan untuk menginspirasi seperti membuat media yang sangat baik dapat memacu pengguna untuk bertindak dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi (Jembari 2012).

Guru yang profesional berlisensi yang tanggung jawab adalah seperti mengajar peserta akan

diinstruksikan, dipimpin, dilatih, dievaluasi, dan dinilai mendidik anak usia dini melalui pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan. Pelatihan ini pendidik diharuskan berakademik, sertifikasi, dan kompetensi merupakan prasyarat untuk menjadi seorang guru, pendidik yang mampu mewujudkannya, baik sehat jasmani maupun rohani.

Tujuan pendidikan nasional menurut UU 14 tahun 2005, pendidik untuk memiliki bakat di bidang sosial, emosional, dan kepribadian kemahiran dalam pedagogi dan dalam profesi seseorang. Keempat kompetensi tersebut meliputi : Rahasia menyelenggarakan pendidikan secara efektif (Khaira et al., 2020). Tentu saja, ini merupakan tantangan yang sulit bagi para guru karena pekerjaan mereka tidak demikian. Guru adalah penggerak pendidikan, jadi tugas mereka sederhana. Kualitas guru memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan sehingga guru menjadi faktor penentu dalam pembangunan pendidikan di Indonesia.

Menurut (Fitri & Ardipal, 2021). Teknologi yang semakin maju, tentu sebuah media pembelajaran sangat dibutuhkan dimana media tersebut dapat menarik perhatian siswa saat memahami pembelajaran. Media ini digunakan agar siswa tidak mudah merasakan bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Media ini dapat dikatakan sebagai perantara dalam penyampaian tujuan pembelajaran dan guru juga tidak bisa asal memilih media yang akan digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kemajuan teknologi alangkah lebih baiknya jika digunakan sebaik mungkin seperti untuk menambah media pembelajaran dikelas dengan guru menggunakan media yang bervariasi siswa akan lebih udah tangkap untuk memahami pembelajaran dan siswa tidak mudah jenuh memperhatikan guru selama proses pembelajaran berlangsung selain itu guru juga tidak hanya menggunakan metode ceramah ataupun menggunakan media konvensional saja dimana hanya berpatokan pada buku tematik, papan tulis, dan spidol.

KineMaster adalah program pengeditan video yang kuat selain itu bahan profesional untuk perangkat iOS dan Android (Darmawan, 2018) berkaitan dengan ini menyediakan

dukungan untuk beberapa lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. alat yang membantu guru menghasilkan video berkualitas tinggi. Dalam menggunakan *KineMaster* pelajaran mampu menjadi semenarik mungkin secara visual dan menyertakan video bersama dengan grafik animasi yang terkait secara berurutan dengan subjek, selain itu video yang dibuat dengan *KineMaster* dapat diunggah langsung ke situs-situs seperti Facebook, YouTube, WhatsApp, Google, dan banyak lainnya apalagi karena praktis bagi guru untuk mendistribusikan video mereka dan dapat dilihat oleh siswa (Khaira et al., 2020). Aplikasi *KineMaster* digunakan selama proses pembelajaran.

Hal ini diharapkan dapat mempermudah dalam memahami pelajaran yang diberikan namun tampilan pada aplikasi *KineMaster* ini cukup mendasar sehingga siswa tidak mudah jenuh saat memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama melakukan kegiatan ppl hampir 2 bulan lamanya yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli sampai dengan 24 September 2022 di SDN 89 Palembang. Pihak sekolah meminta peneliti untuk membantu proses pelajaran dikelas 4C tepatnya, pada pelaksanaan ppl peneliti memperhatikan guru saat mengajar dikelas 4C hanya menggunakan metode yang sederhana dan jika menggunakan media video pun video tersebut bersifat monoton sehingga membuat siswa mudah jenuh saat memperhatikan pembelajaran tersebut selain itu guru juga mengatakan bahwasanya nilai pembelajaran siswa tergolong rendah terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memberikan suasana dan pembelajaran yang lebih baik dan menarik peneliti memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan video lama ke video baru yang tidak monoton bagi siswa saat memperhatikan pembelajaran yaitu dengan menggunakan video yang beranimasi.

Dengan menggunakan media video beranimasi menggunakan *KineMaster* akan menjadi lebih menguntungkan bagi siswa media ini dipercaya dapat membantu mengklarifikasi materi yang belom jelas dipahami oleh siswa sehingga membantu suatu konsep yang mudah

dipahami siswa seperti efek suara yang menarik seingga meningkatkan kegiatan belajar mengajar selain itu siswa dapat memahami dan menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan menurut Sugiono 2011:298 menyatakan bahwasannya model pengembangan proses menemukan media baru.

Menurut Brog and Gall 1983 menyatakan bahwasannya penelitian pengembangan dijelaskan menjadi dua tahap : 1) mengembangkan sebuah produk., dan 2) menguji kefektifan sebuah produk yang dikembangkan.

Menurut Brog and Gall dalam penelitian RnD ini seperti jembatan dimana dalam penelitian ini bertujuan *"to discover new knowledge bout fundamental phenomena"* (Menemukan pengetahuan yang praktis dan dapat diaplikasikan). Dalam penelitian ini diharapkan mampu menganalisis sehingga dapat menghasilkan produk yang layak sehingga dapat digunakan.

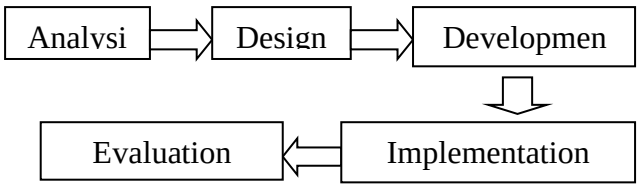
Gambar Penelitian dan Pengembangan Merupakan "Jembatan" antara Basic Research dan Applied Research :

Basic Research	*Research and Developmen*	*Apllied Research*
Penemuan Ilmu Baru	*Penemuan, Pengembangan, Pengujan Produk*	*Menerapkan Ilmu/Produk*

Menurut Sanjaya (2013:129) dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengembangan atau yang kita kenal dengan Researh and Development (R & D) merupakan hal yang baru, penelitian dan pengembangan (R & D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Produk yang dikembangkan yaitu pengembangan video animasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 89 Palembang.

Dalam hal ini peneliti memiliki menggunakan model ADDIE dimana dalam penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah program pelatihan yang efektif dan efisien.

Berikut gambaran tahap-tahap pengembangan ADDIE :



1. Pada tahap pengembangan model ADDIE ini terbagi menjadi lima tahap yaitu:
   a) Tahap Analysis (Analisis)
      1. Analysis siswa

         Analysis siswa yaitu kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa dan kebutuhan siswa yang akan dijadikan gambaran awal untuk membuat media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mewawancarai wali kelas IV SD 89 Palembang.
      2. Analysis materi pembelajaran

         Analisis materi ini bekaitan secara fakta, konsep, prinsip, dan bertujuan untuk mendapatkan materi secara relavan dengan pengembangan sehingga mendapatkan materi utama yang digunakan.

b) Tahap Design

Dalam design ini yang akan dilakukan yaitu pengembangan video animasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 89 Palembang.

Desain Prototype

a. Draft Prototype



Gambar 3.1 aplikasi *KineMaster*



Gambar 3.2 Tampilan awal aplikasi *KineMaster*



Gambar 3.3 Tampilan awal video animasi

a) Merancang design video animasi *KineMaster* ada beberapa tahapan yaitu:

1) Cari dan instal aplikasi *KineMaster*
2) Persiapkan konsep dan bahan
3) Buat project dan pilih aspek rasio
4) Plih media yang ingin diedit
5) Tambahkan layer berupa efek, teks, musik dll
6) Exspor

c) Development

Dalam kegiatan ini sudah mendekati untuk memulai tahap pengembangan hal ini terdapat beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu :

a. Prototype I

Prototype I ini berisikan tahap awal mendisain pengembangan video animasi *KineMaster* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 89 Palembang yang akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga dapat dikatakan valid.

d) Tahap Implementation (Implementasi)

1) Uji Coba Prototype

Dalam hal ini sudah dapat untuk menguji cobakan prototype II yaitu yang sebelumnya juga sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

2) Penyebaran prototype III

Setelah dilakukannya uji coba kepada siswa peneliti memberikan angket respon kepada siswa mengenai media video animasi *KineMaster* yang telah dikembangkan.

e) Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir pada model ADDIE pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dalam penggunaan prototype, kepraktisan, dan keefektifan prototype.

Pada model ADDIE ini peneliti akan mengevaluasi dan mengukur keefektifan produk dengan media video animasi *KineMaster* pada

pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 89 Palembang. Dalam menggunakan model ADDIE ini yang akan diukur melalui, unsur yang valid, kepraktisan dan keefektifan yang telah direvisi.

2. Pengumpulan Data

a. Teknik Wawancara

Menurut Saroso (2017:47) salah satu metode tersebut adalah wawancara umumnya digunakan untuk mengumpulkan informasi peneliti mampu melalui wawancara mengumpulkan berbagai data dari responden dalam situasi dan kondisi yang berbeda konteks.Namun, penting untuk menggunakan wawancara dengan hati-hati perlu dilakukan triangulasi data dari berbagai sumber lainnya.

Peneliti melakukan wawancara terutama karena peneliti bisa memberikan pertanyaan langsung kepada yang bersangkutan dengan peserta secara tatap muka dengan peserta penggunaan metode wawancara selain itu juga lebih efektif dalam berkomunikasi langsung sehingga para ilmuwan bisa mendapatkan tanggapan yang lebih menyeluruh dari pertanyaan yang diajukan peserta kepada peneliti.

b. Teknik Dokumentasi

Fuad dan Sapto (2013) menyatakan salah satu sumber adalah bahan tertulis dalam sebuah data sekunder diperlukan dalam kegiatan penelitian, Selain itu studi dokumentasi mungkin diartikan sebagai metode pengumpulan data dari sumber tertulis dikeluarkan oleh organisasi yang memiliki objek tersebut.

Metode digunakan oleh peneliti dokumentasi pengumpulan data dengan alasan bahwa dokumen yang terlibat akan lebih mudah untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari sumber kajian dan informasi wawancara akan menghasilkan hasil yang lebih otentik bukti terdokumentasi diperlukan.

c. Teknik Kuesioner (Angket)

Salah satu teknik kuisioner atau angket yaitu salah satu cara digunakan untuk mengumpulkan data memberikan serangkaian pernyataan atau pertanyaan untuk menanggapi surat yang dikirimkan kepada responden dalam menanggapi permintaan Widoyoko (2016: 33).

Dalam kegiatan tenik kuesioner atau angke ini peneliti memberikan beberapa pertanyaan untuk menguji keefektifan media yang telah dikembangkan angket ini yang akan diberikan kepada siswa

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada SD Negeri 89 Palembang pada Kamis 08 Juni 2023 sampai Rabu 14 Juni 2023. Peneliti mendapatkan media yang dikembangkan menggunakan model pengembangan model ADDIE berupa produk yaitu video animasi *KineMaster*. Penelitian pengembangan bahan ajar berupa video animasi *KineMaster* dalam pembelajaran tematik tema 8 dikelas IV SD. Pada tahap penelitian, peneliti menyiapkan produk awal dari pengembangan yang telah dinilai oleh peneliti sendiri tanpa adanya ikut canpur tnga orang lain. Kemudian peneliti menyiapkan pakar atau ahli yang selanjutnya dijadikan sebagai validator untuk media video animasi *KineMaster.*

Selain pakar atau ahli yang dijadikan sebagai validator, peneliti menyiapkan instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan mengurkur hasi penelitian agar mendapatkan produk yang valid dan praktis, peneliti melakukan validasi kepada validator dengan menggunakan angket dan kritikan atau saran yang nantinya dijadikan sebagai lembar penilaian dari hasil revisi produk.untuk menilai kepraktisan produk dari peserta didik, peneliti memanfaatkan kuesioner peserta didik, ini akan menjadi penilaian menyeluruh terhadap produk yang digunakan.

Pada tanggal Kamis 08 Juni 2023 sampai Rabu 14 Juni 2023 dilakukann uji coba menggunakan 1 tahapan yaitu small group atau kelompok kecil yaitu uji coba diberikan kepada 9 siswa kelas IV SD. Uji coba diberikan kepada siswa kelas IV SD total 9 orang siswa dan melakukan uji coba large group atau kelompok besar yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD 89 Palembang.

Prosedur yang digunakan dalam pegembangan produk ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang terbagi menjadi lima tahap pengembagan yaitu analysis (analisis), design (perancangan), developmen (pengembangan),

implementation (implementasi) dan evaluasi (evaluasi).

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap awal dimana peneliti menganalisis kebutuhan dengan malakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 89 Palembang. Peneliti mengamati secara langsung kegiatan bahan belajar mengajar dikelas IV SD Negeri 89 Palembang masih menggunakan metode yang sederhana kemudian disekolah tersebut sudah mengguakan media video dalam proses pembelajaran akan tetapi dimana guru masih menggunkan media video yang monoton sehingga peserta didik mudah jenuh dan mudah merasa bosan saat memahami pembelajaran dikelas dan diaman guru walikelas IV mengatakan bahwasannya nilai hasil belajar siswa kelas IV tergolong rendah terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

Berdasarka hasil dari analisis, maka peneliti tertarik untuk mengembangan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran dikelas agar dapat mempermudah dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa aktif dan tidak merasa jenuh ataupun bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

1. Analisis kebutuhn siswa

Setelah melakukan kegiatan observasi dan wawancara peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya siswa membutuhkan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

2. Analisis materi pembelajaran

Analisis materi pembelajaran meliputi penentuan materi pembelajaran yang diesuaikan dengan kurikulum sekolah dan kebutuhan siswa. Pada penyesuaian materi dalam media video animasi *KineMaster* ini disesuaikandengan (KI) dan (KD) serta silabus yang digunakan guru pada pembelajaran tematik.

b. Design (Perancangan)

a) Pembuatan Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan ini peneliti mulai megembangan media video animasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik tema 8 kelas IV

SD Negeri 89 Palembang. Dalam pengembangan video animasi *KineMaster* ini dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar produk yang dibikin bagus, menarik, dan sesuai dengan materi yang diambil

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditahap sebelumnya, bahwasannya media video animasi *KineMaster* pada pembelajaran tema 8 dalam hal ini melalui beberapa pertimbngan:

1. Media video animasi adalah sebuah media pembelajaran diaman dalam video tersebut berisi tentang materi pembelajaran yang memiliki animasi-animasi yang menarik.
2. Media video animasi *KineMaster*, dalam aplikasi *KineMaster* adalah aplikasi android yang mudah saat gunakan dengan beralasan aplikasi tersebut memiliki banyak sekali fitur yag dapat digunakan unruk membuat video.
3. Media video animasi ini tidak membuat siswa mudah jenuh ataupun bosan karna dalam materi pembelajaran tersebut terdapat animasi-animasi yang menarik.

c. Development (Perancangan)

a. Validasi Kevalidan Produk

Tabel. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Skor yang diperoleh	Skor yang diharapkan	%	Ket
Ahli Materi	49	60	81,6 %	Sangat Layak
Ahli Bahasa	50	55	90,9 %	Sangat Layak
Ahli Media	100	110	90,0 %	Sangat Layak

d. Implementasi

1. Tahap uji coba kelompok kecil atau small group yang dilakukan kepada 9 siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang. Dilakukannya uji coba ini untuk mengetahui tingkat praktisan alat bantu yang dikembangkan.
2. Tahap large group atau kelompok besar yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang. Berikut hasil rekaptulasi siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang.

e. Evaluasi

a. Analisis Data Kepraktisan dan Keefesienan

Tahap uji coba kelompok kecil atau small group yang dilakukan kepada 9 siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang. Dilakukannya uji coba

ini untuk mengetahui tingkat praktisan alat bantu yang dikembangkan.

Berdasarkan rekaptulasi angket tanggapan siswa yang telah dilakukan kepada 9 siswa uji coba small group atau kelompok kecil di SD Negeri 89 Palembang terhadap bahan ajar video animasi *KineMaster* skor kepraktisan yang diperoleh 93,9% dengan kreteria “Sangat Kuat”. Dan memperoleh skor keefesienan 95,5 dengan kreteria “sangat Efektif”.

Kemudian melakukan tahap large group atau kelompok besar yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang. Berikut hasil rekaptulasi siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang.

Berdasarkan rekaptulasi angket tanggapan siswa yang telah dilakukan kepada siswa kelas IV di SD Negeri 89 Palembang terhadap bahan ajar video animasi *KineMaster* memperoleh skor kepraktisan 92,5% dengan kreteria “Sangat Kuat”. Dan memperoleh skor keefesienan 90,9 dengan kreteria “Sangat Efektif”

Kemudian melakukan tahap large group atau kemlompk besar yang dilakukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang. Berikut hasil rekaptulasi siswa kelas IV SD Negeri 89 Palembang.

D. Kesimpulan

. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti hasil yang diperoleh tentang media video animasi *KineMaster* Pembelajaran Tematik Tema 8 yang dikembangkan oleh peneliti ialah didapatkan sebuah media pembelajaran yang valid dan praktis, maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian ialah :

a. Media video animasi *KineMaster* pada pembelajaran tematik tema 8 yang peneliti kembangkan dapat disimpukan sangat valid, dengan hasil keseluruhan serata hasil nilai yang diperoleh 87,8%.
b. Media video animasi *KineMaster* yang dikembangkan dinyatakan teruji kepraktisannya. Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil responden siswa saat melakukan uji coba small group atau kelompok kecil. Hasil uji coba small group dengan memperoleh skor presentase kepraktisan 93,9% dengan kreteria “Sangat Kuat” dan memperoleh skor presentase keefesienan 95,5% dengan kreteria “Sangat Efektif”,

c. Media video animasi *KineMaster* yang dikembangkan dinyatakan teruji kepraktisan dan keefesiennya. Dalam hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban siswa saat melakukan uji coba large group atau kelompok besar. Hasil uji coba large group atau kelompok besar memperoleh skor kepraktisan 92,5% dengan kreteria "Sangat Kuat" dan memperoleh presentase keefesienan 90,9% dengan kreteria "Sangat Efektif".

DAFTAR PUSTAKA

Andasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Ari, Y. (2022, Oktober). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Seminar Nasional Pedidikan* , 76-83.

Arnold, R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pembelajaran Pelayanan Penjualan Di SMK Ketiting Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) , 06*, 145-150.

Ponza, P. J., Jampel, N., & Sudarma, K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha , 6*, 9-19.

Sugiono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development/R&D).* (S. M. Sofia Yustiani Suryandari, Penyunt.) Bandung.

Widoyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran IPA Melalui LMS Pada Mahasiswa Prodi PGSD. *Prosiding Webinar Nasional IAHN* , 12-21.