

**PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 04 MUARO SUNGAI LOLO**

Doni Nofrizal ¹, Firman ², Desyandri

Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : ²febyinggriyani@unpas.ac.id,

doninofriza74@admin.sd.belajar.id ¹, firmamhd@gmail.com ²,

desyandr@ifip.ac.id ³

ABSTRACT

Thematic learning at SDN Muaro Sungai Lolo has decreased in terms of quality and in the learning process. After being studied, this happened because the learning process was less effective and the teachers were less than optimal in conveying information related to learning materials. Where we know that usually during face-to-face learning, students are more focused and more effective in the teaching and learning process with direction and delivery from the teacher directly. Compared to current online learning, the use of smartphones as a communication tool in online learning is considered ineffective and inefficient. Because as we know that there are many other non-educational applications on smartphones that can interfere with students' concentration and focus. This has a significant impact on students, teachers and parents. This is certainly closely related to the learning system and the use of inappropriate learning media. This study uses a descriptive research method, using comparative data analysis of student grades for the last three years. The conclusion obtained is that at the beginning of making the video, the teachers used the kinemaster application as a support in this case. After operating this Mathematics learning video media to students.

Keywords: Kinemaster Application, Media, Learning Videos

ABSTRAK

Pembelajaran tematik pada SDN Muaro Sungai Lolo mengalami penurunan dari segi kualitas serta dalam proses pembelajaran. Setelah diteliti hal ini terjadi karena kurang efektifnya proses pembelajaran dan kurang optimalnya guru dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran. Dimana kita ketahui bahwa biasanya pada saat pembelajaran tatap muka, siswa lebih fokus dan lebih efektif dalam proses belajar mengajar dengan arahan dan penyampaian dari guru langsung. Berbanding dengan pembelajaran online saat ini, penggunaan smartphone sebagai alat komunikasi pada pembelajaran online di anggap tidak efektif dan efisien. Karena sebagaimana kita tahu bahwa banyaknya aplikasi lain nonedukatif yang ada dalam smartphone yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa. Hal ini menyebabkan dampak yang cukup besar baik bagi siswa, guru

maupun orang tua. Hal ini tentu berkaitan erat dengan sistem pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, dengan menggunakan analisis data perbandingan nilai siswa tiga tahun terakhir. Kesimpulan yang didapatkan adalah pada awal Dalam pembuatan video tersebut para guru menggunakan aplikasi kinemaster sebagai pendukung dalam hal ini. Setelah dioperasikannya media video pembelajaran Matematika ini kepada siswa.

Kata Kunci : Aplikasi Kinemaster, Media, Video Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital memerlukan adaptasi dan inovasi yang signifikan dalam metode dan media pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran seperti Matematika yang sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Di SDN 04 Muaro Sungai Lolo, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi hal yang penting guna meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk inovasi yang mulai diterapkan adalah penggunaan aplikasi KineMaster sebagai alat untuk membuat media pembelajaran interaktif Amelia, V. (2021).. KineMaster, sebuah aplikasi pengeditan video berbasis Android, memiliki fitur yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan konten visual yang

menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan penggunaan aplikasi ini, diharapkan guru dapat menyajikan materi matematika secara lebih kreatif dan kontekstual, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami konsep-konsep matematika yang kompleks dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini juga diharapkan dapat memperkaya variasi metode pengajaran, mengatasi keterbatasan sumber daya di lingkungan sekolah, serta memfasilitasi siswa dalam belajar mandiri. Selain itu, KineMaster yang mudah dioperasikan memungkinkan para guru, bahkan yang belum terlalu akrab dengan teknologi, untuk menghasilkan

konten edukatif yang efektif. Dengan pendekatan ini, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efisien, dan siswa di SDN 04 Muaro Sungai Lolo dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, menjadikan pembelajaran matematika bukan hanya sebagai kewajiban, tetapi sebagai kegiatan yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar.

Dilihat dari berbagai problema yang terjadi dalam proses penunjang pembelajaran di SDN 04 Muaro Lolo, salah satunya yaitu pada proses pembuatan video pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Mengingat sebagaimana diketahui menurunnya kualitas belajar, minat dan perhatian siswa SDN 04 Muaro Lolo terhadap pembelajaran ini. Maka dari itu, para guru bersikap untuk mencari cara bagaimana supaya cita-cita pembelajaran tercapai dengan baik. Dan salah satu cara atau alternatif yang ditemukan guru yaitu adanya aplikasi pengolah dan pengedit

video yang profesional dan mudah dipakai. Jadi, tujuan penyelidikan ini adalah untuk memafhumi pengaruh dari kebermanfaatan aplikasi kinemaster sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan video media pembelajaran terutama pada pembelajaran Matematika.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Cara/metode yang diterapkan dalam penelitian ini berdasarkan penggunaan metode penelitian deskriptif. Dengan menggunakan analisis data perbandingan nilai siswa yang dilakukan melewati pengumpulan sampel nilai pembelajaran Matematika sekelompok siswa/i SDN Muaro Sungai Lolo pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung. Kemudian hasil perbandingan tersebut kita hubungkan dengan sistem dan media pembelajaran untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi kinemaster dalam pembuatan media pembelajaran.

C. HASIL PEMBAHASAN

Pembelajaran Matematika di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pola pikir logis, analitis, dan kritis siswa. Matematika bukan hanya tentang angka atau perhitungan, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk memecahkan masalah, mengidentifikasi pola, dan berpikir sistematis. Di banyak sekolah, termasuk tingkat dasar, menengah, dan atas, Matematika diajarkan dengan tujuan untuk memberikan dasar yang kuat bagi pemahaman konsep-konsep yang lebih kompleks di masa depan (Nurlina, 2021). Namun, pembelajaran Matematika sering kali menjadi tantangan baik bagi siswa maupun guru. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak yang terkandung dalam Matematika, sehingga seringkali menimbulkan rasa takut atau tidak menyukai mata pelajaran ini.

Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran Matematika terus berkembang, dari pendekatan tradisional yang berfokus pada ceramah dan latihan soal, menuju pendekatan yang lebih interaktif

dan kontekstual. Metode pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran digital, media interaktif, dan simulasi berbasis komputer, mulai diterapkan untuk menarik minat siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak. Pendidik diharapkan dapat menyesuaikan strategi pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, dengan menggunakan variasi metode yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, evaluasi pembelajaran Matematika juga semakin dikembangkan untuk tidak hanya mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan soal-soal matematika, tetapi juga dalam menganalisis proses berpikir mereka, keterampilan berkolaborasi, dan kemampuan komunikasi matematika. Semua ini bertujuan untuk membentuk siswa yang tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam dan kemampuan untuk menerapkan

Matematika dalam konteks nyata, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di dunia yang semakin kompleks dan berteknologi maju.

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

Peran media pembelajaran terutama untuk memberikan materi kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kualitas dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan (Kaharuddin ,2021). Untuk memperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan memiliki pengaruh yang relevan terhadap proses belajar mengajar, maka perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat serta direncanakan dalam penerapannya. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat maka media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara efektif dan tidak sia-sia. Berikut uraian beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang kita jadikan patokan, yaitu :

a. Media pembelajaran yang digunakan harus relevan dan signifikan berkenaan dalam tujuan yang akan dicapai.

Setiap pembelajaran yang dilaksanakan mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Maka dari itu, dengan adanya penggunaan media supaya bisa menunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Dibutuhkan media yang dapat menopang proses pembelajaran hingga menuju tujuan yang akan dicapainya. Oleh karena itu, tumpang tindih atau kepentingan lain yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan tidak akan terjadi. Pemilihan media pembelajaran yang harus dapat mendorong pembelajaran menuju tujuan yang dicapai. Jadi, adanya kelangsungan hubungan di antara media dan tujuan pembelajaran. Apabila hal ini sulit untuk dapat dilakukan, tentu saja media tidak dapat digunakan sebagai sarana belajar. Kemudian yang dapat dilakukan adalah keharusan dalam mencari jenis media lain yang lebih cocok.

- b. Memperhatikan sifat-sifat media yang akan digunakan dalam konteks proses pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat yang relevan. Karena apabila tidak berhubungan, pasti pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan penuh dengan hambatan. Oleh karena itu, tahap pertama yang perlu kita lakukan, kita perlu memperhatikan secara baik kegunaan dan bentuk media dalam proses pembelajaran. Tentu saja ketidakcocokan fitur dapat memicu ketidaksesuaian dengan proses pembelajaran itu sendiri.

Di samping itu, penerapan model pembelajaran yang tepat juga menjadi tolak ukur dalam optimalnya proses pembelajaran. Jika model pembelajaran yang digunakan sinkron dengan media pembelajaran, maka proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan terwujud. Siswa dapat mengefektifkan potensi yang dimiliki secara optimal melalui model-model pembelajaran yang telah guru kembangkan dengan pengintegrasian media

pembelajaran. Menurut Suharsimi (2014) Model pembelajaran yang dikembangkan terutama didasarkan pada perbedaan berbagai karakteristik siswa. Karena siswa memiliki ciri-ciri kepribadian, kebiasaan, dan modalitas belajar yang berbeda yang bervariasi dari satu individu ke individu lainnya, model pengajaran guru tidak boleh terbatas pada model tertentu, tetapi harus bermacam-macam.

Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam mengolah dan mengedit video maupun foto dengan fitur yang lengkap. Aplikasi ini dirilis pada 26 Desember 2013 untuk pertama kalinya. Disebut aplikasi edit video terbaik karena adanya fitur-fitur yang lengkap seperti dukungan semua media baik itu audio, video, teks, efek, dan berbagai alat yang dapat menghasilkan video berkualitas tinggi. Di samping itu aplikasi kinemaster juga termasuk aplikasi yang mudah digunakan. Oleh karena itu penggunaan aplikasi kinemaster dalam

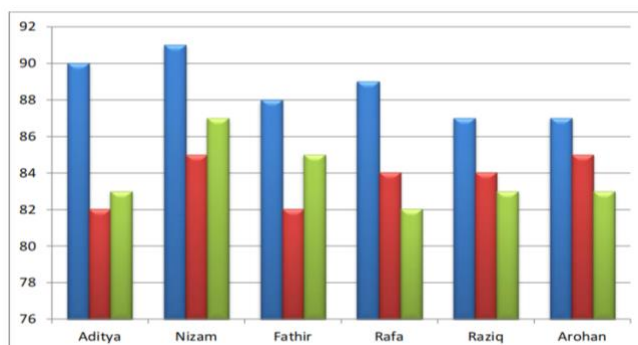
pembuatan video pembelajaran sangat komprehensif.

Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai pendukung pembuatan video media pembelajaran tematik dianggap efektif, kreatif dan inovatif bagi para guru. Dikarenakan pada aplikasi kinemaster ini memiliki banyak keunggulan dan fitur-fitur pengedit video yang lengkap. Seperti animasi-animasi yang menarik bagi siswa dengan beragam warna, sehingga menarik siswa dalam menonton atau melihat video yang disajikan guru.

Kemudian aplikasi kinemaster juga menghasilkan video dengan kualitas tinggi. Serta kemudahan dalam menggunakan atau mengupload video yang telah dibuat ke platform media sosial, seperti adanya dukungan dari *YouTube, Whatsapp, Facebook, Google* dan lain sebagainya. Jika kita kaitkan dengan kehidupan yang serba instan, kemudian dekatnya kehidupan kita dengan teknologi seperti saat sekarang. Penggunaan aplikasi *YouTube* sebagai platform upload video media pembelajaran

sangat dianggap bagus karena dimana kita lihat para siswa sekarang sangat tertarik dalam penggunaan media sosial terutama *YouTube*.

Aplikasi kinemaster termasuk sebagai aplikasi terbaik dalam mengedit video, karena selain mudah di operasikan juga memiliki animasi dan fitur yang beragam. Dalam penggunaannya sebagai aplikasi pendukung untuk mengedit video media pembelajaran, aplikasi kinemaster juga mendukung kinemaster pro. Maksudnya adanya fitur-fitur berbayar yang lebih bagus dan sempurna untuk mengedit video atau foto. Tidak perlu khawatir, fitur-fitur aplikasi kinemaster reguler tidak kalah jauh dari kinemaster pro (Fadhilaturrahmi,2012) . Jadi, dengan begitu kita tetap bisa memakai dan menggunakan kinemaster reguler untuk pembuatan video media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya aplikasi kinemaster, guru lebih mudah dan lebih efektif dalam pembuatan media pembelajaran.



Biru = 2022, Merah =2023, Hijau=2024

Dari diagram batang di atas, dapat kita simpulkan nilai pembelajaran Matematika mengalami penurunan di tahun 2023 yaitu pada awal pandemi. Ini terjadi karena pada saat pemberlakuan pembelajaran online baru dilakukan, sehingga mengakibatkan kesulitan bagi siswa, guru maupun orang tua dalam proses pembelajaran. Apalagi keadaan seperti ini sangat menyulitkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dilihat lagi dari kurva 2024 yang dominan mengalami peningkatan, dan mendapatkan hasil survei yaitu para guru SDN 04 Muaro Sungai Lolo telah melakukan inovasi pada pembelajaran tematik. Inovasi yang dilakukan tersebut yaitu inovasi

pada media pembelajaran dengan pembuatan media video melalui aplikasi pendukung dalam mengedit video yaitu aplikasi kinemaster.

Jadi, pemanfaatan aplikasi kinemaster dalam dunia pendidikan saat ini sangat besar. Salah satunya yaitu pada pembuatan video media pembelajaran tematik. Dengan adanya aplikasi kinemaster memudahkan guru dalam proses pembelajaran daring. Disamping itu juga dapat meningkatkan kualitas, menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran daring. Lebih daripada itu juga meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik dengan pengaplikasian secara nyata dari materi pembelajaran yang diinstruksikan guru dalam video pembelajaran. Dengan begitu besar harapan bangsa dan negara dalam dunia pendidikan selama pandemi ini supaya pendidikan di Indonesia hendaknya semakin progresif dan bertumbuh, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

D. KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi KineMaster sebagai alat pembuatan media pembelajaran Matematika di SDN 04 Muaro Sungai Lolo telah memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Dengan menggunakan KineMaster, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media visual dan animasi yang dihasilkan membantu menyederhanakan konsep-konsep Matematika yang rumit, sehingga siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Hasilnya, pemahaman siswa terhadap materi meningkat, dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti KineMaster dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., Putu, N., & Ratna, S. (2020). Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video dengan Smartphone dan Aplikasi KineMaster (Program PkM). *Proceeding Senadimas Undiksha, Singaraja*: 4 September 2020. Hal 158-165.

Amelia, D. J., AM, I. A., & Saputra, S. Y. (2020). Pengembangan LKPD berorientasi metakognisi di sd muhammadiyah 5 bumiaji. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 113-122.

Amelia, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88-97.

Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedure Penelitian Suatu Pendekat Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Astuti, S., Danial, M., & Anwar, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

DAFTAR PUSTAKA

- Peserta Didik Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 90-114.
- Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683-1688.
- Fauda, Syifaul. 2015. Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (*Oscillator*). Untuk Pembelajaran Workshop. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Fitri, D. S., & Zainil, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* Di Kelas V SD Kota Padang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 4077-4088.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Handayani, H., Sopandi, W., Syaodih, E., Setiawan, D., & Suhendra, I. (2019). Dampak Perlakuan Model Pembelajaran RADEC Bagi Calon Guru Terhadap Kemampuan Merencanakan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 79-93.
- Kaharuddin Andi, Nining Hajeniati. 2021. *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Sulawesi Selatan: Pusakan Almaida.
- Kemendikbud. 2014. Salinan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3 (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Ningsih, Y. (2019, November). *The Use of Cooperative Learning Models Think Pair Share in Mathematics Learning*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012144). IOP Publishing
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32-41.
- Malawi, Ibadullah, dan Ani Kadarwati. 2017. *Pembelajaran*

Tematik. Jawa Timur: Cv Ae Media Gravika.

Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650-3665.

Mayori, E., & Taufik, T. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Ii Sekolah Dasar (Studi Literatur). *e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(8), 201-213.

Mindrianingsih, T, & Taufik, T (2020). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platagon dan KineMaster dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 606-618.

Neti, E., & Amini, R. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Active Learning Tipe Turnamen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3132-3144.

Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order

Thinking Skill (HOTS). Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(2), 168-176.

Novelia, R., Rahimah, D. & Fachruddin, M. S. (2017). Penerapan Model Mastery Learning Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas VIII. 3 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1).

Noviani, Y., & Hamimah, H. (2021). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 915-924.

Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32-41.

Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah

- Danunegaran. Trihayu: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3).
- Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2020). Model Pembelajaran Radec Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *In Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 250-258).
- Purwanto, Ngalim.(2013). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.
- Pratama, Y. A., Sopandi, W., & Hidayah, Y. (2019). Model Pembelajaran Radec (Read-Answer-Discuss-Explain And Create): Pentingnya Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Konteks Keindonesiaan. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(1), 1-8
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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).
- Rahmia Tulljanah, R. A. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508–5519.
- Ramadini, R., Murniviyanti, L., & Fakhrudi, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran RADEC Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa di SD Negeri 06 Payung. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 99-104.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta
- Riduwan dan Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Saputro, Budiyono. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran, M. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model *Integrated* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1194-1200.
- Sari, I. K., Kenedi, A. K., Andika, R., Ningsih, Y., & Ariani, Y. (2019, October). Develop a student's critical thinking skills. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 3, p. 032093). IOP Publishing.
- Setiawan, D., Sopandi, W., & Hartati, T. (2019). Kemampuan menulis teks eksplanasi dan penguasaan konsep siswa sekolah dasar melalui implementasi model pembelajaran RADEC. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 130-140.
- Setiawan, D., Hartati, T., & Sopandi, W. (2019). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Melalui Model *Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-16.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Shofiyah, N., Chairun, N.A., Nur. E., Manarul.L. (2021). *Pembuatan Video Pembelajaran KineMaster*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Syam, Suhendi. dkk. 2021. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508-5519.