Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p–ISSN: 2541-0849
e-ISSN: 2548-1398
Vol. 7, No. 11, November 2022

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KINEMASTER PADA TEMA 1 SUB TEMA 1 KELAS 6 MATERI PERKEMBANGBIAKKAN TUMBUHAN DI SDN 21 MUARA TELANG

Turwati[1], L.R Retno Susanti[2], Siti Dewi Maharani[3]
Universitas Sriwijaya, Indonesia
Email: turwati9089@gmail.com, retno_susanti@fkip.unsri.ac.id
sitidewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat keefektifan dari media pembelajaran berbasis Kinemaster untuk meningkatkan hasil belajar siswa Tema 1 Sub Tema 1 Kelas 6 Sekolah Dasar Negeri 21 Muara Telang. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 6 yang berjumlah 23 orang di Sekolah Dasar Negeri 21 Muara Telang, kecamatan Muara Telang kabupaten Banyuasin. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner dan angket. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kinemaster dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 6 materi Perkembangbiakkan Tumbuhan di Sekolah Dasar Negeri 21 Muara Telang.

Kata Kunci: media pembelajaran, kinemaster, hasil belajar

Abstract

The purpose of this study is to find out how the effectiveness of kinemaster based learning media is to increase the result of studying students a 1 sub theme 1 class 1 class 6 country elementary school of 21 Muara Telang. The subject of this study is the 6th-grade student of 23 people in the Elementary School of 21 Muara Telang, Banyuasin regency. As for the instruments used by researchers are questionnaires and angkettes. The indicators used in this study are student activities and results. Studies show that a kinemaster based learning media can increase activation and that students of the 6th grade produce material for plant breeding at Elementary School 21 Muara Telang.

Keywords: *learning tool, kinemaster, study result*

Pendahuluan

Tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengembangkan keahlian yang dimiliki oleh seseorang baik dalam spiritual maupun non spiritual yang dilakukan disekolah maupun di luar sekolah, mengenai agama dan kepribadian seseorang serta mengenai akhlak seseorang baik di lingkungan keluarga, masyarakat dan negara dengan tujuan supaya

How to cite: Turwati, L.R Retno Susanti, Siti Dewi Maharani (2022) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster Pada Tema 1 Sub Tema 1 Kelas 6 Materi Perkembangbiakkan Tumbuhan Di SDN 21 Muara Telang, *(7) 11,* http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6

E-ISSN: 2548-1398
Published by: Ridwan Institute

keahlian yang dimilikinya dapat dikembangkan (Junaedi, 2019). Menurut Ki Hajar Dewantara tujuan pendidikan adalah menuntun segala kodrat yang ada pada anak sebagai anggota masyarakat agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah: "Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Melihat definsi dari tujuan pendidikan tersebut, hal utama yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kualtas pendidikan adalah media pembelajaran. Usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengembangkan sistem yang berorientasi dan berpusat pada peserta didik (student center) dengan memfasilitasi kebutuhannya baik sarana maupun prasarana yang dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik sehingga mampu berinovasi serta dapat mengembangkan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Radyuli, Wijaya, & Sanita, 2020). Teknologi yang berkembang pesat sekarang ini, menjadikan pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman, termasuk dari segi metode, media dan model pembelajaran (Yuliawanti & Monica, 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan tepat serta memiliki kegunaan seperti yang diharapkan (Teni Nurrita, 2019) . Salah satu alat yang digunakan dalam membantu proses kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Kinemaster. Aplikasi Kinemaster mudah digunakan untuk membuat video pembelajaran, selain itu tampilan video yang dihasilkan dari aplikasi Kinemaster cukup menarik bagi siswa. Selama ini, seorang guru biasanya hanya menampilkan gambar saja untuk menjelaskan proses perkembangbiakkan pada tumbuhan, tetapi dengan menggunakan Kinemaster guru dapat menampilkan video tentang bagaimana proses perkembangbiakkan pada tumbuhan dengan jelas (Afifah, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan menjadi lebih jelas dan materi yang diberikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa, selain itu juga akan menimbulkan semangat kepada siswa dalam belajar karena kegiatan pembelajaran tidak monoton dan akan menarik bagi siswa karena adanya video dan animasi dalam video yang merangsang siswa selama pembelajaran (Wastriami &Adam Mudinillah, 2022). Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster, kegiatan pembelajaran diharapkan akan lebih efektif, efisien dan sesuai dengan harapan.

Peneliti memilih media pembelajaran berbasis Kinemaster ini karena sebelumnya ada beberapa penelitian yang dilakukan dan menunjukkan berhasilnya penerapan media pembelajaran berbasis Kinemaster ini. Beberapa penelitian tersebut diantaranya: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Wastriami dan Adam Mundinillah (Wastriami&Adam M, 2022) yang berjudul "Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan" menggunakan metode penelitian workshop yang dilakukan pada seluruh perangkat sekolah di SDN 25 Tambangan. Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis kinemaster dapat

meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka dapat menerima informasi dengan baik yang didukung oleh media yang interaktif. Siswa juga merasa senang saat menerima materi selama proses pembelajaran karena visualisasi yang terdapat dalam video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi kinemaster. (2) Penelitian yang telah dilakukan oleh (Anggraini & Ayu,2022) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Materi Hidrokarbon di SMA 1 Inuman". Dalam penelitian ini dihasilkan produk yaitu berupa media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Kinemaster yang layak digunakan. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dihasilkan dari penelitia n tersebut dikategorikan sangat valid.



Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode yang mengaitkan pada pemanfaatan filsafat positivisme (Sugiyono,2018). Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan pertimbangan tertentu. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tertentu sebagai tolak ukur untuk menentukan hasil keputusan dalam penelitian. Fokus dari penelitian ini adalah pada keefektifan media pembelajaran berbasis Kinemaster yang digunakan selama kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media pembelajaran berbasis Kinemaster yang digunakan pada pembelajaran tema 1 sub tema 1 kelas 6 materi Perkembangbiakkan Tumbuhan. Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 21 Muara Telang yang berjumlah 23 siswa.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket dan kuesioner. Instrumen adalah alat yang digunakan dalam mengukur fenomena baik yang terjadi di lingkungan sosial yang akan diamati (Sugiyono,2018). Beberapa informasi yang ada dalam instrumen adalah mengenai seberapa besar tingkat keefektifan dari media pembelajaran berbasis Kinemaster yang digunakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen ini sifatnya untuk menggambarkan keadaan sebenarnya yang ada dilapangan dalam bentuk kuantitatif dan diterjemahkan kedalam bentuk kualitatif.



Peneliti menggunakan teori yang disampaikan oleh Sugiyono (2018) sebagai instrumen dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Kuesioner yang dikembangkan dari indikator aktivitas belajar bertujuan untuk mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster pada materi perkembangbiakkan tumbuhan. Kuesioner yang dikembangkan dari indikator hasil belajar siswa adalah tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster sehingga mmepengaruhi hasil belajarnya. Kuesioner dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus persentase seperti pada rumus 1 (Sugiyono,2018).

Rumus (1)

$$P=F/N$$

P : persentase skor siswa
F : frekuensi skor siswa
N : jumlah siswa

Hasil Dan Pembahasan

Data hasil dari penelitian dikumpulkan melalui kuesioner dengan menggunakan dua indikator yaitu efektivitas dan hasil belajar siswa. responden dari penelitian ini adalah siswa kelas 6 di SDN 21 Muara Telang sebanyak 23 siswa. Hasil dari kuesioner dan pengolahan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1.
Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster.

Rentang	Frekuensi (F)	Relatif	Kategori
91-100	9	39,13%	Sangat aktif
81-90	11	47,82%	Aktif
61-80	2	8,69%	Cukup aktif
41-60	1	4,34%	Kurang aktif
≥ 40	0	0%	Tidak aktif
	23		

Dari tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster termasuk dalam kategori sangat aktif sebanyak 9 orang (39,13%), kategori aktif 11 orang (47,82%), kategori cukup aktif sebanyak 2 orang (8,69%), dan kategori kurang aktif sebanyak 1 orang (4,34%) serta kategori tidak aktif 0% (tidak ada).

Tabel 2.
Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster.

Rentang	Frekuensi (F)	Relatif	Kategori
91-100	6	26,08%	Sangat baik
81-90	12	52,17%	Baik
61-80	4	17,39%	Cukup
41-60	2	4,34%	Kurang
≥ 40	0	0%	Sangat kurang
	23		

Dari tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 6 orang (26,08%), kategori baik sebanyak 12 orang (52,17%), kategori cukup sebanyak 4 orang (17,39%), dan kategori kurang sebanyak 2 orang (4,34%) serta kategori sangat kurang tidak ada (0%).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran yaitu 9 orang sangat aktif dan 1 orang kurang aktif. Serta sebanyak 20 orang siswa termasuk kedalam kategori aktif dan sangat aktif atau sekitar 86,95%. Kemudian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster yaitu nilai terandah 60 dan nilai tertinggi 95. Kategori baik dan sangat baik sebanyak 18 siswa atau sekitar 78,25% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis Kinemaster ini cukup efektif dalam merangsang aktifitas belajar siswa dan juga dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Kinemaster khususnya pada pembelajaran Tema 1 Sub Tema 1 Kelas 6 Materi Perkembangbiakkan Tumbuhan di Sekolah Dasar Negeri 21 Muara Telang termasuk dalam kategori aktif dan juga hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, kiranya media pembelajaran berbasis Kinemaster ini dapat menjadi referensi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau bahan penelitian selanjutnya.

BIBLIOGRAFI

Afifah, Zakiyatul. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Dan Strategi Active Learning Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Negeri 2 Bedikulon Bungkal Ponorogo*. IAIN Ponorogo. Google Scholar.

Aurora, A., & Effendi, H. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Negeri Padang. JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional), 5(2), 11-16. Google Scholar.

Dewantara,K.H. 1961. *Karya Ki Hajar Dewantara bab I : Pendidikan*. Jakarta : Majelis Luhur Taman Siswa. Google Scholar.

Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), 1-11. Google Scholar.

Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan, 14(2), 160-180. Google Scholar.

Junaedi,I. (2019). Proses Pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19-25. Google Scholar.

Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa, 39-44. http://digilib.unimed.ac.id/ Google Scholar.

Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban, 5(1). Google Scholar.

Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 11(2). Google Scholar.

Radyuli, P., Wijaya,I., & Sanita ,D.(2020). Jurnal Validitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 7(1), 52-59. Google Scholar.

Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. Google Scholar.

Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03,171-187. Google Scholar.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Google Scholar.

Wastriami.,Adam,Mudinillah. 2020. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. TARQIYATUNA : Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah,1(01), 30-42. Google Scholar.

Yunus,Yuliawanti.,Fransisca,Monica. 2020. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. 7(2), 118-127. Google Scholar.

Copyright holder:
Turwati, L.R Retno Susanti, Siti Dewi Maharani (2022)

First publication right:
Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

