

Peran Media Elektronik Berbasis Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Kinemaster. Studi Kasus pada Siswa Kota Makassar

Anrayani¹, Badruddin Kaddas²

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Universitas Islam Makassar

²Prodi Komunikasi Penyiaran Islam. Universitas Islam Makassar

anrayani96@gmail.com

badruddinkaddas.dty@uim-makassar.ac.id

Abstract: *The Role of Video-Based Electronic Media Learning Through Kinemaster Applications. Case Study in Makassar City Students.* This study aims to describe (1) the role of learning video-based electronic media through the Kinemaster application, (2) inhibiting and supporting factors for learning video-based media through the Kinemaster application in the midst of a pandemic and, (3) the application of learning video-based electronic media through the Kinemaster application in terms of planning, implementation, and evaluation related to the role of video-based electronic media learning through the Kinemaster application of students in the city of Makassar. The results showed that the role of video-based electronic media learning through the Kinemaster application in the midst of a pandemic can be said to play a very important role, because with the existence of electronic media, humans can provide communication between each other both between individuals and individuals with a group of humans. Likewise with learning videos that play an important role in the field of education during the Covid-19 pandemic, because learning videos made by teachers through the Kinemaster application are one of the media that is very suitable for teachers to use as an intermediary for the teaching and learning process delivered to students during the implementation of online learning during the pandemic.

Keywords: *electronic media, learning video, kinemaster*

Abstrak: *Peran Media Elektronik Berbasis Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Kinemaster. Studi Kasus pada Siswa Kota Makassar.* penelitian ini bertujuan medeskripsikan (1) peran media elektronik berbasis video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster, (2) faktor penghambat dan pendukung media berbasis video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster ditengah pandemi serta, (3) penerapan media elektronik berbasis video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster dari segi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terkait pada peran media elektronik berbasis video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster siswa di kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan peran media elektronik berbasis video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster ditengah pandemi dapat dikatakan sangat berperan penting, karena dengan adanya media elektronik, manusia dapat saling memberikan komunikasi baik antar individu maupun individu dengan sekelompok manusia. Begitu juga dengan video pembelajaran yang berperan penting dalam bidang pendidikan selama masa pandemi Covid-19, karena video pembelajaran yang dibuat guru melalui aplikasi Kinemaster menjadi salah satu media yang sangat cocok digunakan guru sebagai perantara proses belajar mengajar yang disampaikan kepada siswa selama masih diterapkannya belajar daring di masa pandemi.

Kata Kunci: *Media Elektronik, Video Pembelajaran, Kinemaster*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang penting dari sebuah Negara, semua dimulai dari tingkat terendah sampai teratas pasti akan memikirkan Pendidikan. Tujuan Pendidikan Nasional Indonesia

sebagaimana tercantum dalam pembukaan

UUD 1945, yaitu bahwa Pendidikan Nasional Indonesia yang berdasarkan Pancasila bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi

budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat membangun dirinya sendiri, dan bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan. Pendidikan merupakan salah satu bagian yang penting dari sebuah negara, semua orang mulai dari tingkat bangsa.

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri, pengaruh itu datang dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

Hal ini dipandang penting dalam Islam, sebagaimana firman Allah swt. dalam Q.S. Al-Mujadalah (58):11 yang artinya

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:

*“Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.*¹

Dari penjelasan firman Allah, dapat ditarik kesimpulan bahwa Q.S. Al-Mujadalah ayat 11 memberikan dorongan yang sangat kuat bagi kaum muslimin untuk belajar menambah ilmu sebanyak-banyaknya, baik ilmu-ilmu agama, maupun ilmu-ilmu umum, karena suatu perintah kewajiban yang tentunya harus dilaksanakan, dan berdosa hukumnya jika tidak dikerjakan. Lebih lanjut Rasulullah mewajibkan kepada umatnya untuk menuntut ilmu sepanjang hayatnya, tanpa di batasi usia, ruang, waktu, dan tempat sebagaimana sabdanya “tuntutlah ilmu dari buayan sampai liang lahat, dan tuntutlah ilmu sekalipun ke Negeri Cina”.

Ilmu pengetahuan yang bisa didapat seseorang salah satunya adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah, maupun diluar sekolah sepanjang hayat. Untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai

lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Pendidikan merupakan usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak dengan tujuan meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi, agar anak tersebut dapat memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya. Selain dari itu pendidikan adalah upaya untuk menolong anak agar dapat melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri dan bertanggung jawab dan pendidikan merupakan usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Allah SWT sangat mendukung akan adanya pendidikan agar kualitas manusia mengalami peningkatan.

Saat ini umat manusia sedang berada dalam kesedihan akibat mewabahnya Coronavirus Disease (Covid-19) yang melanda hampir seluruh dunia. Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, China dan telah diumumkan sebagai pandemic oleh organisasi kesehatan dunia.

Masa pandemi guru harus mampu merancang media pembelajaran yang inovatif. Kesuksesan pembelajaran sangat

dipengaruhi kelengkapan sarana atau media yang dipakai karena, semakin bervariasi media pembelajaran yang digunakan, maka pesan atau materi pembelajaran akan tersampaikan secara optimal untuk peserta didik. Hal ini bisa terakomodasi dari media yang variatif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan berupa video dengan menggunakan aplikasi kinemaster, merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan video dengan menggunakan bantuan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran, diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru di era digital.

Melalui video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster ini, dapat mewakili kehadiran guru ketika tidak bisa bertatap muka di dalam kelas nyata pada masa pandemi seperti saat ini yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di berlakukan.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini pada hakikatnya sesuai dengan kondisi perkembangan teknologi dan komunikasi. Kemudahan akses teknologi dan komunikasi sangat mendukung dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan adanya perkembangan pada bidang teknologi dan komunikasi, maka

diharapkan adanya peranan guru dalam mengelola pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru perlu memahami empat strategi dasar guru dalam mengajar, yaitu: mengidentifikasi perilaku yang diharapkan, memilih pendekatan yang tepat yang sesuai dengan materi dan karakter siswa, menentukan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat; menetapkan ukuran keberhasilan.

Media audio visual (video) merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual diantaranya adalah rekaman video, berbagai ukuran film, slide, suara, dan lain-lain.

Media audio visual (video) merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara, penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik.

Media audio visual (video) merupakan rangkaian gerak hidup yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio yang berisi pesan atau informasi didalamnya. Kelebihan video didalam pembelajaran yaitu memperkaya pemaparan

materi, materi dapat diulang-ulang pada bagian yang kurang jelas atau belum dipahami oleh peserta didik, sangat cocok untuk menyampaikan materi dalam aspek psikomotor, video lebih cepat dalam menyampaikan pesan yaitu materi pembelajaran, serta video yang menunjukkan secara jelas semua tahapan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa media audio visual adalah perantara atau alat peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, yang penggunaan materinya melalui pandangan (gambar/video) dan pendengaran (suara).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada siswa di Kota Makassar saat pandemi guru mewajibkan siswa melakukan pembelajaran dari rumah dengan menggunakan video pembelajaran yang dibuat guru menggunakan aplikasi kinemaster, serta mengharuskan siswa untuk selalu menyediakan ponsel androidnya karena kebanyakan guru mengirimkan materi ajar dengan tugas melalui grup whatsapp messenger. Permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem video pembelajaran yang dibuat guru menggunakan aplikasi Kinemaster, akan tetapi ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Kuota yang dibeli untuk memenuhi kebutuhan internet selama proses pembelajaran daring melonjak dan banyak di antara orang tua siswa yang belum siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet. Hal ini yang menjadi permasalahan yang penting bagi siswa, karena saat proses pembelajaran dimulai guru menggunakan video pembelajaran yang dibuat dengan bantuan aplikasi Kinemaster sebagai alat untuk melakukan proses pembelajaran, sehingga siswa harus mempunyai kuota untuk mendownload video pembelajaran yang di upload guru melalui grup WhatsApp kelas. Koneksi internet menjadi salah satu kendala yang dihadapi siswa yang tempat tinggalnya sulit untuk mengakses video pembelajaran. Kalaupun ada yang menggunakan jaringan seluler, terkadang jaringan selulernya tidak stabil, karena letak geografis yang masih jauh dari jangkauan sinyal seluler.

Begitu juga dengan siswa kelas III yang melakukan pembelajaran secara online menyebabkan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung secara interaktif. Banyak siswa kelas III yang merasa bingung dengan materi yang dituangkan guru dalam bentuk video pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kelas III kesulitan untuk bertanya kepada guru terkait materi tertentu. Akibat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif untuk siswa. Selain itu, banyaknya tugas

yang di berikan guru setiap minggu, membuat tugas siswa kelas III menumpuk dan menyebabkan siswa tersebut mudah jenuh dan bosan.

Dari hasil observasi di SD Negeri Tamamaung 1 kota Makassar kondisi pandemi maka akses internet menjadi modal penting dalam sistem pembelajaran daring ini, dan tidak semua siswa kelas III dapat mengikuti kegiatan belajar di karenakan terkendala sarana dan prasarana berupa gadget dan kuota, siswa kelas III kesulitan memahami materi sehingga membuat kurangnya antusias siswa dalam bertanya karena kesulitan dalam konsentrasi belajar dari rumah, keterbatasan paket internet (kuota) dalam mendownload video pembelajaran yang dibuat guru menggunakan aplikasi Kinemaster menyebabkan hampir sepekan 2-3 video pembelajaran di upload guru melalui grup WhatsApp kelas, waktu jam pembelajaran berkurang sehingga guru tidak bisa memenuhi beban jam mengajar, serta tidak semua orang tua mampu mendampingi anaknya belajar di rumah karena adanya tanggung jawab lainnya seperti kerja, urusan rumah dan lain-lain.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki tiga unsur pokok tersebut adalah media video pembelajaran. Media video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster merupakan alat yang digunakan

pendidik untuk merangsang perasaan, pikiran dan keinginan peserta didik dengan menanyakan ide, gagasan, pesan, serta informasi secara audio visual. Penggunaan media video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Kinemaster bisa memotivasi peserta didik untuk belajar karena ada rasa ingin tahu siswa mengenai video pembelajaran yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.

Selain itu video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinemaster merupakan salah satu dari media audio visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang di jelaskan dalam video, tetapi juga melihat animasi yang ditampilkan dalam video tersebut saat guru mengupload videonya melalui Grup Whatsaapp. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka Peran Media Elektronik Berbasis Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Kinemaster menarik untuk diteliti dalam upaya pengembangan pembelajaran di masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif lapangan, peneliti menggunakan metode *field research*, yaitu penelitian dengan melakukan pengamatan

langsung terhadap objek penelitian (terjun langsung dilapangan), untuk memperoleh informasi terhadap masalah-masalah yang dibahas. Penelitian ini di dilaksanakan di kelas III SD Tamamaung 1 Makassar. Fokus Penelitian pada permasalahan yang dibahas dan mencegah terjadi kesimpangan jalan penyelesaian masalah. Serta keterbatasan waktu dan kemampuan maka, yang diteliti penulis Peran Media Elektronik Berbasis Video Pembelajaran melalui Aplikasi Kinemaster ditengah Pandemi.

Subjek penelitian dalam tulisan ini adalah tenaga pengajar, dan siswa. Sumber data yang diperoleh dapat berupa sumber primer dan sumber sekunder. Adapun teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi yaitu kegiatan pengamatan (pengambilan data) memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah mencapai sasaran. Objek penelitian dalam kualitatif yang diobservasi dinamakan situasi sosial, yang terdiri atas tiga komponen yakni tempat, pelaku, dan aktivitas. Teknik pengumpulan data Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan informasi informasi atau keterangan-keterangan secara langsung. Ada dua jenis wawancara yang di gunakan dalam pengumpulan data yaitu, wawancara terstruktur (wawancara dimana peneliti

melaksanakan tatap muka dengan responden menggunakan pedoman wawancara yang telah di siapkan) dan wawancara tidak terstruktur. Teknik pengumpulan data berikutnya adalah dokumentasi. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini berfungsi untuk mendapatkan data tertulis berupa data yang memuat gambaran isi chat grup WhatsApp kelas III yang berisi kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) menggunakan media elektronik (ponsel) sebagai sarana yang di gunakan dalam membuat bahan ajar berupa video pembelajaran dengan bantuan aplikasi Kinemaster, evaluasi tugas siswa kelas III saat mengerjakan tugas siswa kelas III yang dipantau dari grup WhatsApp. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan instrument pedoman observasi, pedoman wawancara, dan alat tulis. Teknik analisis data peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif dalam menganalisis data hasil penelitiannya yang di peroleh dari proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil observasi, wawancara, dan lapangan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data pada penelitian keabsahan data dilakukan dengan triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster sangat berperan penting dalam proses pembelajaran daring, karena dengan adanya video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster, siswa akan terfokus dan tertarik dalam memperhatikan materi, animasi, serta stiker lucu yang dituangkan kedalam video pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran maka proses pembelajaran dapat dilakukan lebih efektif dan efisien. Penggunaan video pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kecepatan dan kemampuan belajar siswa. Siswa yang lambat dalam menyerap isi video pembelajaran dapat mengulangi video pembelajaran tersebut yang telah dikirim guru melalui grup WhatsApp kelas. Sedaangkan siswa yang memiliki kemampuan menangkap informasi lebih cepat, mereka dapat melanjutkan belajarnya sesuai dengan kemampuan mereka. Video pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian dari siswa, sehingga materi dapat tersampaikan dan diterima dengan baik.

Faktor penghambat dan pendukung peran media massa elektronik berbasis video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster siswa di kota makassar adalah. (1) faktor penghambat yakni pertama adalah guru merasa kewalahan dalam membuat materi pembelajaran jika menggunakan video

pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster dikarenakan dalam pembuatan video pembelajaran yang diedit menggunakan aplikasi Kinemaster, membutuhkan waktu 2-3 jam untuk membuat materi kedalam bentuk video pembelajaran, dikarenakan guru tersebut belum memahami atau menguasai cara pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster. Guru juga mengatakan bahwa dalam membuat video pembelajaran banyak membutuhkan kuota internet karena pada saat proses pembelajaran, tentunya guru harus mengirimkan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster tersebut kedalam grup WhatsApp kelas III. Selain dari sulitnya membuat video pembelajaran, beliau juga mengatakan tidak semua pembelajaran menggunakan video pembelajaran, karena beliau harus menyesuaikan materi pembelajaran jika ingin menggunakan video pembelajaran, dikarenakan keterbatasan perangkat atau peralatan media pembelajaran.

Kedua yaitu sulit bagi siswa jika menggunakan video pembelajaran, karena tidak semua siswa memiliki handphone dan kuota internet yang lebih. Karena pada saat guru ingin menggunakan video pembelajaran tentunya siswa harus menyediakan kuota internet yang lebih, karena guru mengirimkan materi materi dalam bentuk

video pembelajaran yang diedit menggunakan aplikasi Kinemaster. Sebagian siswa tidak mampu untuk mendownload video pembelajaran yang dikirimkan guru melalui grup WhatsApp kelas III tersebut. Selain kuota internet ada beberapa siswa yang mengeluh bahwa sering terjadi gangguan jaringan internet saat proses pembelajaran daring berlangsung, sehingga siswa sebagian tidak mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya yang ke (2) adalah faktor pendukung dari hasil observasi wawancara guru dan siswa yang menyatakan bahwa faktor pendukung video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kinemaster lebih mudah didengar dan dilihat secara langsung, sehingga siswa mampu memahami proses pembelajaran dengan baik. Guru tidak kewalahan menjelaskan isi materi, karena guru sudah membuat video pembelajaran dengan lengkap sesuai materi sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

Saat pembelajaran daring, video pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dikarenakan video pembelajaran dapat memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster, dapat memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena dapat membuat siswa terfokus dan akan

mempermudah siswa memahami video pembelajaran yang dikirim oleh guru di grup Whatsapp kelas III. Video pembelajaran memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen, dan siswa tidak bosan dalam melakukan proses pembelajaran.

Dalam mengimplementasikan sebuah penerapan media pembelajaran tentu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pada penggunaan media. Untuk itu dalam menggunakan video pembelajaran tentunya dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam menggunakan video pembelajaran.

Perencanaan merupakan kegiatan menetapkan serangkaian tindakan-tindakan yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan dengan cara menggunakan sumberdaya yang dimiliki secara maksimal. Perencanaan mempunyai kedudukan strategis agar capaian pelaksanaan yang dilakukan tidak keluar dari tujuan pembelajaran. Adapun hal-hal yang disiapkan guru dalam menggunakan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster adalah sebagai berikut:

Pertama, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran apada dasarnya perlu perencanaan terlebih dahulu sebelum ketahap proses pembelajaran. Terkait pembelajaran daring yang menggunakan video pembelajaran, guru mempersiapkan proses

pembelajaran. Untuk proses pembelajaran guru menyiapkan RPP daring tentunya, dan juga keterampilan yang dimiliki guru dalam pembelajaran ini benar-benar harus bisa memahami ataupun menggunakan video pembelajaran agar fungsi dan manfaat video pembelajaran dapat dimaksimalkan sebaik mungkin karena tidak mudah dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster.

Kedua, menyiapkan pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan memanfaatkan video pembelajaran. Untuk itu guru perlu mempersiapkan materi pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam bentuk video pembelajaran, agar dapat di implementasikan kedalam grup WhatsApp kelas III.

Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama ibu Fitriani S.Pd selaku wali kelas III pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster,

beliau menggunakan aplikasi WhatsApp sebagai jalur proses pembelajaran. Sebelum guru mengirimkan materi pembelajaran, guru terlebih dahulu menyiapkan sedikit materi yang akan dipelajari, setelah itu guru mengirimkan materi pembelajaran kedalam grup WhatsApp kelas III yang sudah dibuat dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam bentuk video pembelajaran. Kemudian siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam video pembelajaran, kedalam buku catatan masing-masing.

Evaluasi video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa kelas III terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan video pembelajaran.

Adapun hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SD Negeri Tamamaung 1 setelah selesai melakukan pembelajaran, guru kemudian bertanya kepada siswa terkait apa saja yang belum dipahami oleh mereka dalam video pembelajaran. Setelah siswa sudah memahami pembelajaran, guru kemudian memberikan tugas-tugas evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami pembelajaran yang diberikan guru menggunakan video pembelajaran yang dibuat dengan bantuan aplikasi Kinemaster. Bentuk tugas yang diberikan guru yaitu, berupa isian. Setelah

guru memberikan tugas tersebut, siswa kemudian diminta untuk mengirim tugas kepada gurunya dengan mengirimkan tugas tersebut secara personal. Dalam wawancara, guru mengatakan jika siswa mengirimkan tugasnya kedalam grup WhatsApp kelas maka kemungkinan siswa-siswa lain yang belum mengerjakan tugas, dapat mencontek pekerjaan temannya, sehingga guru meminta siswa mengirimkannya secara personal.

Faktor penghambat guru yakni kurang menguasai cara pembuatan video pembelajaran. Adapun faktor pendukung bagi guru bahwa video pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi Kinemaster, siswa lebih memahami materi jika dalam video pembelajaran disertakan gambar-gambar animasi yang menarik, sehingga membuat siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran.

Faktor penghambat yang dialami siswa saat guru menggunakan video pembelajaran yaitu, beberapa siswa mengalami kendala seperti jaringan yang kurang efektif dan juga keterbatasan kuota internet yang mereka miliki. Karena pada saat guru membuat video pembelajaran melalui aplikasi Kinemaster, beberapa siswa mengalami kendala untuk mengikuti proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan jaringan yang mereka miliki dan kuota internet. Adapun faktor pendukungnya adalah jika pembelajaran memiliki unsur suara dan

unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi jenis media audio dan visual sehingga mampu membuat siswa paham dan fokus dalam melakukan proses pembelajaran. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media audio dan visual. Selain itu siswa senang, jika guru membuat isi video pembelajaran secara jelas, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan uraian pembahasan dapat diketahui bahwa peran media massa elektronik berbasis video pembelajaran yang

dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster sangat berperan penting dalam proses pembelajaran daring. Adanya video pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kinemaster, berdampak kepada siswa lebih fokus dan tertarik dalam memperhatikan materi, animasi, serta stiker lucu yang dituangkan kedalam video pembelajaran. Faktor pengambat guru dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster adalah waktu yang terbatas dalam pemahaman aplikasi. Faktor pendukung dalam membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster yaitu, siswa mampu memahami proses pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaksamana. (2021, 27 April). *Pengertian Dan Jenis Media Audio Visual* . Diakses pada tanggal 27 April 2021, dari (<https://alaksamana.blogspot.com/2018/04/pengertian-dan-jenis-media-audio-visual.html>).
- Amany, D., & Desire, A. (2020). *Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19*. ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal, 1(1), 48–55.
- Amin Kuneifi Elfachmi, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta:PT Gelora Aksara Pratama,2016).
- Andayani (2014). *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anshor, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas Xi Ips Pada Pokok Bahasan Dinamika Biosfer Dan Antroposfer Di Sma Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014-2015*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Asnawir dan Basyiruddin, M. Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1996), hlm. 57
- Astini, N. K. S. (2020). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19*. Lampuhyang, 11(2), 13–25.
- Amany, D., & Desire, A. (2020). *Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19*. ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal, 1(1), 48–55.

- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK* (Cetakan ke-6). Bandung: Yrama Widya.
- Azhar, A. (2009). *Media Pembelajaran Cetakan IV*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 75-76
- Bahri, D. S. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakir, Suyoto R. (2009), *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*, Jakarta, Karisma.
- Biagi, Shirley. (2010). *Media /Impact : Pengantar Media Massa*. Jakarta: Salemba Humanika, 10
- Bodan Gayuh Almuazam, "Kefektivan Penggunaan Media Video Pembelajaran Rifan Anak Merdeka Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas VI MI Diponegoro 03 Karanglesem.
- Busyaeri, dkk. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon*. Diakses pada tanggal 17 September 2021, dari <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=446783&val=9450&title=PENGARUH%20PENGGUNAAN%20VIDEO%20PEMBELAJARAN%20%20TERHADAP%20PENINGKATAN%20HASIL%20BELAJAR%20MAPEL%20IPA%20%20DI%20MIN%20KROYA%20CIREBON>
- Departemen Agama, R. I. (1986). *Al-Qur'an dan terjemahnya*, Jakarta: PT. Syaamil Cipta Media.
- Desiyanto, Muchtarom. (2012). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bantul Manunggal Tahun Ajaran 2011/2012*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hafied Cangra, 2012, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta PT Raja Grafindo Persada. <http://repository.unpas.ac.id/30885/4/BAB%20I.pdf> diakses pada tanggal 16 September 2021 <https://www.scribd.com/document/428511207/Media-Elektronik> diakses pada tanggal 29 September 2021
- Indihome.co.id. (2021, 11 Juni). *10 tantangan Belajar Daring Untuk Anak Sekolah Dan Kuliah*. Diakses pada tanggal 11 Juni 2021, dari (<https://indihome.co.id/blog/10-tantangan-belajar-daring-untuk-anak-sekolah-dan-kuliah>).
- Kuliahtantan.blogspot.com. (2013, 29 April). *Media Elektronik Dan Media Online*. Diakses Tanggal 5 Mei 2021, dari (http://kuliahtantan.blogspot.com/2013/04/media-elektronik-dan-media-online_4041.html).
- Lubis, S. P. W. (2017). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xii. Jurnal Dedikasi Pendidikan, 1*(2), 169–174.
- Maunah Binti. 2009. *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras, 5-6
- Nella's Blog (2016, 16 September). *Makalah Media Video Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 29 September 2021 (<http://wanitacintaislam.blogspot.com/2016/09/makalah-media-video-pembelajaran.html>)
- Pramesti, A., Putri, F., Prastiwi, A. B., & Zamzuri, M. (2022). Penerapan Problem Based Learning dengan Media Papan Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 5(1), 53-59.
- Public Relation. 2020. *Pengertian Media Massa serta Jenis&Karakteristiknya*. Diakses dari, (<https://www.akudigital.com/bisnis-tips/pengertian-media-massa-serta-jenis-karakteristiknya/amp/>).
- Puteri, W. A., Maharani, D. A., & Wulandari, A. (2020). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada*

- Sd N 1 Serayu Larangan*. Abdipraja (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 1(1), 122–129.
- Poerwadarminta W.J.S. 1986. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 154–162.
- Riyana, C. (2017). *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta: P3ai Upi, 2552–2654.
- Salahuddin, H. (2020). *Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sarwono, Sarlito (2015). *Teori-Teori Psikologi*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika, 215
- Sukasukapedia.com. (2020, Agustus). *Mudah, Cara Menggunakan Aplikasi KineMaster Untuk Mengedit Video*. Diakses Dari (<https://www.sukasukapedia.com/2020/08/mudah-cara-menggunakan-aplikasi.html>). Pada tanggal 6 juni 2021.
- Syam, N., & Yahya, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran ICT terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di SD Lanraki II Makassar. *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research*, 4(1), 43-54.
- Utamingtyas, S. (2012). *Pengaruh penggunaan media video terhadap kemampuan menyimak dongeng pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas v sd negeri panjatan, panjatan, kulon progo*. tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.