

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF VIDEO KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS IV SDN GUGUS 1 KECAMATAN JUNJUNG SIRIH KABUPATEN SOLOK

Widiya¹, Reinita²

Universitas Negeri Padang

Email: wdy1704@gmail.com

²Universitas Negeri Padang

Email: reinita1652@fip.unp.ac.id

Abstrak

Studi ini menginspirasi peneliti menggunakan media pembelajaran yang belum kreatif dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif video kinemaster terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan cara yang mirip dengan eksperimen. Menggunakan desain grup kontrol yang tidak seimbang. Metode pengumpulan data menggunakan sampel random sampling, seluruh siswa kelas IV SDN Gugus 1 kecamatan junjung sirih kabupaten solok digunakan sebagai populasi sampel dalam penelitian ini, yang terpilih sebagai sampel adalah kelas IV SD IT Dambaan Umat sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 10 Paninggahan sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa masing-masing kelas 15 orang. Instrumen penelitian ini adalah tes objektif dengan jenis pilihan ganda. Menurut temuan peneliti, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 81,53 standar deviasi, atau 8,05. sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah 18,95 atau standar deviasi 63,4. Berdasarkan perhitungan uji-t, t_{hitung} sebesar 3,22 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,048 pada tingkat kepercayaan 0,05, artinya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Penggunaan media interaktif video Kinemaster terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema terpadu kelas IV SDN Gugus 1 Kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok dapat disimpulkan memiliki dampak yang menguntungkan dan substansial.

Kata kunci: Media Video Kinemaster, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik Terpadu.

Abstract

This study inspires researchers to use learning media that are not yet creative in carrying out learning. With the aim of knowing how the effect of using kinemaster video interactive media on student learning outcomes in integrated thematic learning for class IV SDN Gugus 1, Junjung Sirih District, Solok Regency. This study uses quantitative research methods in a manner similar to experiments. Using an unbalanced control group design. The data collection method used random sampling, all fourth grade students of SDN Gugus 1, Junjung sirih sub-district, Solok district were used as the sample population in this study, which was chosen as the sample was grade IV SD IT Dambaan Ummah as an experimental class and grade IV SDN 10 Paninggahan as a class. control with the number of students in each class 15 people. The instrument of this research is an objective test with multiple choice type. According to the researchers' findings, the average value of the experimental class was 81.53 standard deviations, or 8.05. while the average value for the control class was 18.95 or a standard deviation of 63.4. Based on the t-test calculation, tcount is 3.22 while ttable is 2.048 at a confidence level of 0.05, meaning that tcount is greater than ttable. The use of Kinemaster video interactive media on student learning outcomes in class IV integrated theme learning at SDN Gugus 1, Junjung Sirih District, Solok Regency can be concluded to have a beneficial and substantial impact.

Keywords: kinemaster video interactive media, learning outcomes, integrated thematic learning

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia sangatlah penting dalam mengikuti kemajuan dan perkembangan zaman pada saat ini. Pendidikan pada saat ini menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengutamakan pemahaman, pengembangan karakter dan keterampilan.

Pendidikan di sekolah dasar, pada proses pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 dilakukan dengan pembelajaran mata pelajaran berdasarkan penggambaran tema pembelajaran. Yang mana setiap tema adalah gabungan dari berbagai mata pelajaran yang saling berkaitan. Hal ini Poerwandarmita (Majid, 2014) menyatakan, "Pembelajaran tematik adalah pembelajaran campuran yang menggunakan tema dengan menghubungkan berbagai mata pelajaran dan memungkinkan mereka untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik". Di sisi lain, (Majid, 2014) "Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menghubungkan beberapa mata pelajaran memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa".

Pembelajaran tematik terpadu merupakan upaya untuk mengintegrasikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap pembelajaran, serta berfikir kreatif dengan menggunakan tema (Masdiana, 2013) Sementara itu (Trianto, 2012) menegaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dimulai dengan suatu topik tertentu yang digabungkan dengan mata pelajaran lain yang direncanakan disesuaikan dengan pengalamannya, pembelajaran siswa menjadikan lebih bermakna.

Pembelajaran tematik terpadu menggunakan topik sebagai suatu

kesatuan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sekaligus untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dalam pembelajaran tematik terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman praktis yang memberdayakan mereka untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah mereka pelajari.

Ciri-ciri pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran fleksibel dimana dalam pembelajaran tidak ada pemisahan yang jelas antar mata pelajaran, kemudian pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, sehingga menghadirkan pengalaman langsung (Majid, 2014) Dan (Rusman, 2015)

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, tentunya guru bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, oleh karena itu aktivitas dalam belajar menjadi salah satu keberhasilan yang diterapkan pada kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik terpadu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta bisa memberi makna bagi peserta didik, agar peserta didik terbantu dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui seberapa berhasil siswa dalam memahami konsep selama proses pembelajaran. Dari sini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan atau pengetahuan yang diperoleh seorang siswa melalui suatu pengalaman belajar atau kegiatan belajar.

Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 mengandung makna bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa harus lebih bersifat pada konstruktivis. Dalam pembelajaran, siswa

tidak hanya menerima pengetahuan dari guru mereka, tetapi secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dan memahaminya melalui pengalaman dunia nyata. Secara umum pembelajaran kurikulum 2013 harus berpusat pada siswa, menuntut siswa untuk aktif dalam belajar baik secara individu maupun kelompok, dan meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya. Oleh karena itu, setiap pelaksanaan pembelajaran harus menggunakan pendekatan yang tepat.

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik. Menurut (Hosnan, 2016) Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik difokuskan pada pembelajaran yang dirancang untuk mendorong peserta didik untuk secara aktif menerapkan konsep, hukum, atau prinsip pada setiap tahap pengamatan, pembentukan masalah, pembentukan hipotesis, dan proses pengumpulan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan.

Menurut Daryanto (Lestari, 2020) pendekatan saintifik melibatkan siswa mengamati, merumuskan masalah, mengajukan dan merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis komponen konsep hukum atau prinsip yang ditemukan.

Karena kurikulum 2013, memadukan pendekatan saintifik dengan pembelajaran berbasis tema, maka kurikulum tersebut disebut dengan kurikulum tematik terpadu. Pengembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan Peraturan pemerintah No. 65 Tahun 2013 tentang Standar proses, pendekatan

saintifik dalam pembelajaran meliputi 5 M: Mengamati, Menanya, Mengumpulkan, Menghubungkan, dan Mengomunikasikan Informasi. Untuk itu, kurikulum 2013 diterapkan pada pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang dapat berdampak positif terhadap hasil belajar yang mengutamakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam menerapkan pendekatan saintifik memiliki kelebihan, salah satunya adalah menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Guru harus memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. (1) Siswa sendiri sebagai pemain utama dalam proses belajar mengajar, (2) Guru sendiri sebagai pengelola proses belajar mengajar (3) Proses tujuan pendidikan sebagai tujuan untuk mencapai proses belajar mengajar, (4) Materi pembelajaran sebagai penunjang utama dalam proses, pencapaian tujuan, (5) kemudahan akses ke sumber materi, (6) suasana sekitar pada saat belajar. Oleh karena itu, guru harus senantiasa berusaha dan berinovasi untuk menemukan strategi, metode, model, dan pendekatan pembelajaran yang tepat (Sumayasa, 2015)

Media adalah bentuk dan saluran melalui mana pesan dan informasi disampaikan dari sumber pesan kepada penerima, merangsang, membangkitkan semangat, dan menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Di dapatkan sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Media video kinemaster merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran untuk hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran tematik karena membantu

siswa menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu, menurut R. Raharjo (Prastowo, 2019) Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan wahana untuk menyebarkan berita atau informasi pembelajaran. Menurut (Prastowo, 2019) menyatakan “ media pendidikan merupakan perpanjangan tangan guru, karena merupakan teknologi transfer informasi yang dapat digunakan untuk mengajar”.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media video interaktif kinemaster. Menurut (Iryani, 2020) KineMaster adalah aplikasi yang tersedia di smartphone yang membantu kita untuk melakukan pengeditan berbagai video agar lebih menarik. Namun, dengan menghadirkan tampilan yang sangat sederhana, akan tetapi KineMaster menghemat banyak daya. Hal ini memungkinkan siswa lebih memahami konten pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Kinemaster adalah aplikasi yang memungkinkan kita dalam mengelola berbagai macam video menggunakan ponsel atau laptop. Aplikasi ini didukung oleh berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek. Video kine master juga dapat dibagikan di akun media sosial (Indriani, Eka dan Pangaribuan, 2020). Oleh karena itu, media video interaktif kinemaster dapat menarik perhatian siswa terutama saat pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melakukan observasi awal di Gugus 1 Kecamatan Junjug Sirih ada lima SD yaitu SD IT Dambaan Umat, SDN 02, SDN 04 SDN 05 dan SDN 10 Paninggahan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada

bulan Januari 2022 pada tema 6 (cita-cita ku) dan subtema 1 (aku dan cita-cita ku) pembelajaran 1, 2, dan 3 terdapat beberapa masalah yaitu: 1) pembelajaran yang didominasi oleh guru dengan penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan latihan, 2) pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media buku/LKS, dan papan tulis, 3) Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran terlihat pasif, 3) pada saat proses pembelajaran peserta didik belum mampu untuk berpikir secara kritis hal ini terlihat dari beberapa peserta didik yang asal menjawab ketika dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan dari guru, 4) peserta didik juga belum mampu mengembangkan ide yang didapatnya, hal ini dapat dilihat pada kurangnya percaya diri bagi peserta didik ketika disuruh untuk berbicara, 5) sebagian peserta didik ada yang belum paham dan terlihat ragu-ragu dalam menuliskan hasil pemikiran kedalam suatu paragraf sehingga mereka melihat punya temannya. 6) kurangnya motivasi saat proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, membuat peserta didik menjadi cepat bosan sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tersebut.

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

1. Desain penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Yang mana penelitian kuantitatif menggunakan banyak angka dan analisis statistik. (Suharsimi Arikunto, 2014) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian

yang banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data yang telah dikumpulkan dan penampilan hasilnya. Selain itu menurut (Sugiyono., 2019) metode kuantitatif sudah lama digunakan dan menjadi metode penelitian tradisional, sehingga metode kuantitatif disebut metode tradisional. Metode tersebut merupakan metode ilmiah /scientific karena menganut prinsip-prinsip ilmiah yang kongkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian bersifat angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik.

Berdasarkan pendapat diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dan analisis data serta, menggunakan statistic untuk menguji hipotesis dalam penelitian.

Jenis metode pada penelitian yang peneliti gunakan adaklah metodologi penelitian eksperimental. Yang mana dikemukakan Menurut (Sugiyono., 2019) metode penelitian eksperimen adalah untuk memahami bagaimana terapi tertentu mempengaruhi variabel lain dalam keadaan terkendali.

Penelitian eksperimen yang peneliti lakukan adalah *Quasi Experimental*. Menurut pendapat (Sugiyono., 2019) *Quasi Experimental* adalah yang memiliki kelompok kontrol, tetapi kelompoknya tidak sepenuhnya memiliki kelompok kontrol atas variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pada kelompok eksperimen. Tergantung dari metode penelitian apa yang digunakan, oleh karena itu objek dari penelitian yang peneliti lakukan terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Peneliti umumnya menggunakan dua variabel dalam melakukan penelitian. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk memperoleh informasi tentang hal tersebut, yang kemudian akan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel penelitian yaitu variabel independen atau variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat.

Variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas. Menurut (Sugiyono, 2019) variabel independen adalah variabel yang memberikan pengaruh atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebas yang digunakan peneliti adalah media interaktif kinemaster berbasis video.

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono., 2019) variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pembelajaran tematik terpadu peserta didik.

3. Populasi dan sampel

a. Populasi

Populasi merupakan salah satu hal yang esensial dalam sebuah penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono., 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sejalan dengan pendapat (Sulistiyono, 2013) bahwa populasi populasi wilayah yang ingin diteliti.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi penelitian adalah keseluruhan wilayah yang ingin diteliti, meliputi obyek/subyek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti dan dapat ditarik kesimpulannya.

Populasi yang peneliti gunakan dalam penelitian yang dilakukan adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Gugus I kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok. Data Penelitian Tengah Semester Pembelajaran Tematik berikut adalah data peserta didik kelas IV SDN Gugus I Kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok.

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Menurut (Sugiyono., 2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Sedangkan menurut (S Arikunto, 2014) sampel adalah bagian dari atau wakil dari populasi yang diteliti oleh peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari keseluruhan populasi yang memiliki kriteria tertentu yang akan diteliti.

Penelitian yang peneliti lakukan memerlukan 2 sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penarikan sampel dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik *probably sampling*. *probably sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama dari setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi bagian dari anggota sampel (Sugiyono., 2019) teknik *probably sampling* yang digunakan ialah *cluster random sampling*.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data

Penelitian dilakukan di SDN gugus 1 kecamatan junjung sirih kabupaten Solok. Penelitian dilakukan mulai dari tanggal 9 Juni 2022 s/d 20 Juni 2022. Populasi pada penelitian ini adalah semua kelas IV Sekolah Dasar pada gugus 1 kecamatan Junjung sirih kabupaten Solok. Nagari paninggahan. Kelas sampel penelitian adalah SD yang terpilih secara acak, yaitu SDIT Dambaan Umat terdapat 15 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan SDN 10 Paninggahan yang terdapat 15 orang siswa sebagai kelas kontrol. Dalam melakukan proses pembelajaran, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menerapkan pembelajaran dengan media video Kine Master. Sedangkan kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

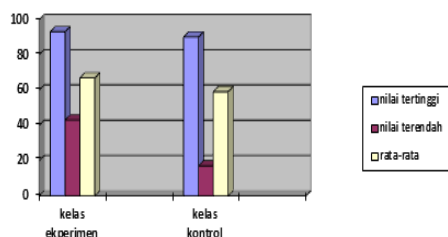
Pengumpulan data yang peneliti lakukan dengan untuk memperoleh data awal terhadap penguasaan siswa pada pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran 3. Dengan terlebih dahulu melakukan pretest baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kemudian peneliti menggunakan materi video kinemaster untuk melakukan pembelajaran di kelas eksperimen. Setelah kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan media video kine master, pembelajaran kelas kontrol dilaksanakan oleh guru kelasnya dengan RPP yang dibuat sendiri dengan pembelajaran konvensional.

a. Hasil Pre-test

Nilai hasil belajar pretest pada pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran ke 3 dapat diamati pada tabel kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Variabel	Pre-test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	15	15
Nilai Tertinggi	93	90
Nilai Terendah	43	17
Mean	71,0	59,0
SD	12,76	19,25
SD2	162,71	370,43

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik perbandingan hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 dibawah ini:



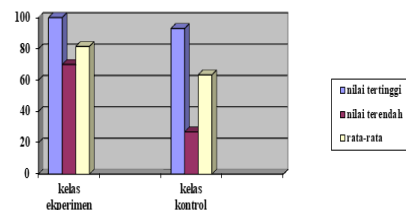
Gambar 4.1 Grafik perbandingan hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

b. Hasil Post-test

Nilai hasil belajar post-test pada pembelajaran tema 8 subtema 3 pembelajaran ke 3 dapat diamati rekafitulasi tabel kelas eksperimen dan kelas kontrol di bawah ini:

Variabel	Post –test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	15	15
Nilai Tertinggi	100	93
Nilai Terendah	70	27
Mean	81,53	63,4
SD	8,05	18,95
SD2	64,84	358,97

Dari tabel uraian hasil post-test terlihat bahwa terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen tema 8 subtema 3 lebih baik daripada kelas kontrol. Informasi lengkapnya ditunjukkan pada grafik di bawah ini.



Gambar 4.2 Grafik hasil perbandingan hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

2. Analisis data

Tujuan dilakukan analisis data adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video kine master terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema terpadu dikelas IV SD IT Dambaan Umat Paninggahan. Sebelum melakukan uji hipotesis, Lakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

a. Uji normalitas

Tujuan Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas sampel memiliki hasil belajar yang berdistribusi normal atau tidak. *Pre-test* dan *post-test* kelas sampel normalitas data menggunakan uji *lilliefors*. Data dari uji *lilliefors* yang diselesaikan pada nilai *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok eksperimen (VA) dan kelompok kontrol (VB) masing-masing berdistribusi normal diperoleh nilai $L_0 < L_{tabel}$.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variansi kelas sampel homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher/uji-F. Setelah pengujian selesai hasil dari dua kelas yang sesuai akan digunakan.

B. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian yang peneliti lakukan di kelas IV SDIT Dambaan Umat dan SDN 10 Paninggahan kecamatan Junjung Sirih Kabupaten solok terbukti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan media video kinemaster dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,22 > t_{tabel} = 2,048$. Gambaran pembelajaran di kelas eksperimen yang dibimbing menggunakan media video kinemaster dan pembelajaran di kelas kontrol yang dibimbing dengan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pembelajaran di kelas eksperimen yang diajar dilaksanakan dengan menggunakan media video kinemaster. Dalam pembelajaran yang menerapkan pendekatan scientific. Kinemaster adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan dengan smartphone yang berguna untuk mengedit berbagai video yang menarik. Dengan mengahdirkan tampilan yang cukup simple akan tetapi kinemaster menyimpan banyak fitur.

Keunggulan dari aplikasi Kinemaster ini menurut (Indriani, Eka dan Pangaribuan, 2020) adalah ketersediaan fitur yang merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara.

Langkah-langkah yang digunakan dalam proses pengeditan video pada aplikasi kinemaster adalah menurut (Fajariyah, 2018) yaitu:

- a. Membuat proyek baru, maksudnya adalah membuat video dan memulai dari awal langkah selanjutnya, tap tombol sesuai aspek rasio yang kita

inginkan.

- b. Memasukkan visual/video dari media browser, langkah selanjutnya yaitu memasukkan bahan-bahan seperti materi, gambar dan rekaman. Di bagian media browser, folder-folder yang berisikan video dan gambar akan ditampilkan disini. Kemudian tinggal cari folder yang diinginkan agar bisa memasukkan salah satu bahan ke proyek yang sedang dilakukan.
- c. Memasukkan audio (recording atau file) pada tahap ini peneliti memasukkan rekaman hasil suara peneliti
- d. Memberikan efek dan menyunting timeline, Maksud dari menyunting timeline yaitu kita dapat menyunting video langsung dari timeline. Dengan demikian kita dapat menambahkan berbagai jenis transisi baik foto atau video, dan bahkan menambahkan blok teks atau sub judul.
- e. Menyimpan save video, Pilih video yang sudah diedit sebelumnya kemudian tekan ikon yang berbentuk seperti kabel bercabang atau ikon berbagi dan untuk versi terbaru terletak di atas pojok (ekspor dan Bagikan).
- f. Menimpan video dimasukkan kedalam berbagai sumber atau export share. Jika sudah selesai melakukan pengeditan, langkah selanjutnya adalah *finishing up* dengan mengespor dan membagi video tersebut ke platform seperti *youtube* ataupun *whatsapp*.

Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan oleh guru kelas dan dilaksanakan oleh guru. Dari pembelajarannya guru mendominasi proses pembelajaran sedangkan siswa hanya menerima materi dari guru saja.

Kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional menekankan pada penyampaian informasi secara verbal dan cenderung searah. Guru terlalu banyak berperan sedangkan siswa pada umumnya pasif. Siswa hanya menerima materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sanjaya, 2013:261) bahwa “dalam pembelajaran konvensional siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif dan guru berperan sebagai penentu jalannya proses pembelajaran”.

Untuk pembelajaran di kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang mana mengakibatkan siswa menjadi jenuh serta membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran di kelas, terlihat bahwa hanya sedikit siswa yang bisa mengeluarkan pendapatnya. Pada saat pembelajaran di kelas kontrol masih ada beberapa siswa yang tidak serius mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dampaknya terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen, karena siswa di kelas kontrol kurang terlibat dalam pembelajaran dibandingkan siswa yang belajar di kelas eksperimen.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan analisis data dan pembahasan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa di kelas IV SD IT Dambaan Umat dan SDN 10

Paninggahankecamatan junjung sirih kabupaten solok pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 3 pembelajaran menggunakan media video kinemaster menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan uji-t, dengan tingkat signifikansi 5% (tingkat kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $3,22 > 2,048$, mendukung hal ini fakta bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan bahwa hasil belajar kedua kelas untuk pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 sangat berbeda.

Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata setelah pelaksanaan pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen menerapkan media video kine master pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 memiliki nilai rata-rata sebesar 81,53 dan standar deviasi 8,05 sedangkan kelompok kontrol menerapkan pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,4 dan standar deviasi 18,95. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan media video kinemaster dapat memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN Gugus 1 kecamatan junjung sirih kabupaten solok.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek “CERDIG” Berbasis KineMaster. *Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar.*, 2(1).
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Scientific dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Indriani, Eka dan Pangaribuan, T. R. (2020). Efektifitas Penggunaan Media KineMaster terhadap kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. *Basatra*, 5(2), 154–163.
- Iryani, E. (2020). Penggunaan Handphone sebagai Media Pembelajaran melaalui Aplikasi Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di SMP Negeri 2 Banyuasin III. *Keraton: Journal of History Education and Cultere*. Retrieved from <https://doi.org/10.32585/v2i2.1159>
- Lestari, E. T. (2020). *Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masdiana. (2013). Penerapan Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi pada Lingkungan Siswa kelas 1 SDN 018 Latewa Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 3(2).
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. jakarta. Retrieved from Prenadamedia
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. jakarta: Kencana Pramedia Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitattif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulistiyono, N. Y. (2013). *Ekonomi. Repository*. upi, Edu.
- Sumayasa, I. Y. (2015). Pengaruh Implementasi Pendekatan scientific Approach Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada kelas VI di Sekolah Dasar Segugur VI Kecamatan Abang. Karangasem. *E Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesa Program Studi Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Trianto. (2012). . *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. jakarta: Prestasi Pustaka.