

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kinemaster Pro sebagai Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Sri Ayu Lestari^{1✉} & Encep Supriatna²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, sriayulestari@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-7686-6674](https://orcid.org/0000-0002-7686-6674)

² Universitas Pendidikan Indonesia, cepsup1976@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-9820-740X](https://orcid.org/0000-0002-9820-740X)

Article Info

History Articles

Received:

Dec 2022

Accepted:

Apr 2023

Published:

Dec 2023

Abstract

Learning is inseparable from learning media. Learning media is all that is used in the learning process, learning media is very important in learning activities but many ignore its use, its use must be adapted to the needs of students and the type adapted to the times. Currently, many applications can be used as a tool to create learning media. This study uses the Kinemaster Pro application as a tool to create a learning video which contains material about the socio-cultural diversity of each province in Indonesia which is intended for grade 4 elementary school students. This learning video is applied to grade 4 students at SDN Ciwalen as a treatment to increase student interest in learning. The approach used was a quantitative approach with an experimental research method in the form of a pre-experimental design with the One Group Pretest-Posttest design. For data analysis, the researcher used a T-test (Paired Sample T-Test) on students' pretest and posttest results with SPSS software. From the results of the study there was an increase in each student's pretest and posttest scores with an overall average score in the pretest of 39.39 and an overall average score in the posttest of 79.09, and after the T-test was carried out the results were sig 0.000 <0, 05, based on this it is said that learning videos made using the Kinemaster Pro application can increase the learning interest of grade 4 students at SDN Ciwalen.

Keywords:

Learning, Kinemaster Pro, Learning Interest, Learning Video

How to cite:

Lestari, S. A., & Supriatna, E. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Kinemaster Pro sebagai media video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Didaktika*, 3(4), 333-342.

Info Artikel

Riwayat Artikel
Dikirim:
Des 2022
Diterima:
Apr 2023
Diterbitkan:
Sep 2023

Abstrak

Pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran namun banyak yang mengabaikan penggunaannya, dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan jenisnya disesuaikan dengan perkembangan zaman. Saat ini banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan aplikasi Kinemaster Pro sebagai alat untuk membuat sebuah video pembelajaran yang di dalamnya memuat materi tentang keragaman sosial budaya setiap Provinsi di Indonesia yang diperuntukkan bagi siswa kelas 4 sekolah dasar. Video pembelajaran ini diterapkan kepada siswa kelas 4 SDN Ciwalen sebagai *treatment* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang berbentuk pre-eksperimental design dengan penelitian One Group Pretest-Posttest design, untuk analisis datanya peneliti menggunakan Uji-T (Paired Sampel T-Test) terhadap hasil pretest dan posttest siswa dengan software SPSS. Dari hasil penelitian terjadi peningkatan terhadap setiap nilai pretest dan posttest siswa dengan nilai rata-rata keseluruhan dalam pretest sebesar 39,39 dan nilai rata-rata keseluruhan pada posttest sebesar 79,09, dan setelah dilakukan Uji-T didapatkan hasil $\text{sig } 0,000 < 0,05$, berdasarkan ini dikatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster Pro dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDN Ciwalen.

Kata Kunci:

Belajar, Kinemaster Pro, Minat Belajar, Video Pembelajaran

Cara mengutip:

Lestari, S. A., & Supriatna, E. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Kinemaster Pro sebagai media video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Didaktika*, 3(4), 333-342.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa karena tujuan dari pendidikan itu sendiri ialah mengantarkan siswa pada proses perubahan baik dalam tingkah laku, moral maupun dalam sosial hal ini untuk menjadikan diri mereka mandiri yang baik sebagai individu maupun sosial. Dalam pelaksanaannya, pendidikan disesuaikan dengan tingkatan usia siswa itu sendiri, hal ini karena menyesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa. Umumnya pendidikan dilakukan di sekolah, dalam pelaksanaannya pendidikan diberikan kepada siswa dengan sejumlah pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi yang harus dikuasai oleh siswa, salah satu pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa yaitu pembelajaran IPS.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran inti yang terdapat dalam setiap jenjang pendidikan. Mata pelajaran IPS memiliki materi yang berbeda di setiap jenjangnya hal ini karena menyesuaikan dengan usia siswa itu sendiri, seperti halnya pada siswa usia sekolah dasar, pada usia ini siswa umumnya masih menggunakan dasar pemikiran dari apa yang mereka lihat seperti (Jarolime dalam Siska, 2016). Materi pembelajaran IPS untuk siswa sekolah dasar diutamakan pada masalah sosial yang terjadi sehari-hari yang ada di dalam lingkungan sosial mereka karena masalah sosial yang mampu dijangkau oleh anak seusia mereka. Selain itu pada usia ini anak masih berpikir konkret anak hanya mampu menerapkan logika pada objek fisik.

Dalam kegiatan mengajarnya, pembelajaran IPS harus dilakukan semenarik mungkin apalagi jika siswanya berada pada usia sekolah dasar, hal ini dikarenakan segalanya harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir di usia mereka. Dalam proses pembelajaran IPS harus membentuk suasana pembelajaran yang kian hidup tidak hanya menyerap informasi secara pasif yang berupa nama, angka, tahun dan fakta sebagai suatu kebenaran (Supriatna, 2012). Maka dari itu untuk membuat proses pembelajaran seperti dengan yang dikatakan oleh beliau, maka salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Fungsi utama guru dalam sebuah proses pembelajaran adalah sebagai *planner* atau perencana, maka hendaknya setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah terencana dengan baik, salah satu hal yang harus direncanakan dengan baik adalah dengan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang siswa dalam kegiatan pembelajaran (Jannah, 2009). Pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai alat penyaluran pesan yang berupa materi yang dapat menarik minat dan perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Alat yang berupa televisi, radio, buku, koran, majalah dan lain sebagainya yang digunakan untuk tujuan pendidikan maka dapat dikatakan sebagai media pembelajaran (Rossi & Braidle dalam Sanjaya, 2008). Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan juga disesuaikan dengan kondisi saat ini. Seperti saat ini di mana teknologi sudah sangat berkembang begitupun dalam bidang pendidikan, banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat sebuah media pembelajaran, maka akan lebih baik jika seorang guru mampu membuat media pembelajaran sendiri dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran adalah aplikasi Kinemaster Pro. Aplikasi ini merupakan aplikasi edit video untuk android yang dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang hasil akhirnya berupa video pembelajaran karena dalam aplikasi Kinemaster Pro ini video yang dibuat dapat ditambahkan efek berupa gambar, teks, dan musik. Maka dari itu, dengan aplikasi Kinemaster Pro ini guru dapat membuat video pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswanya. Video

dapat dibuat semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, selain itu video pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sumber belajar di mana di dalamnya dapat termuat materi-materi pembelajaran yang disampaikan semenarik mungkin. Sumber belajar adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran karena dapat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran (Supriatna, 2012). Maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kinemaster Pro sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Eksperimen bukan penelitian untuk mengungkap ada atau tidaknya hubungan antar variabel atau melihat perbedaan antar dua hal, akan tetapi untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh terhadap suatu perlakuan terhadap sesuatu (Sanjaya 2013). Maka metode eksperimen dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh video pembelajaran yang dibuat menggunakan Kinemaster Pro terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Terdapat empat bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian salah satunya yaitu Pre-Eksperimental Design (Sugiyono, 2016). Desain eksperimen dalam penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan One Group Pretest-Posttest Design, di mana sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) siswa diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang akan disampaikan. Setelah melakukan pretest siswa akan diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menonton video pembelajaran yang di dalamnya berisi materi pembelajaran yang di buat semenarik mungkin menggunakan Kinemaster Pro. Setelah diberi perlakuan (*treatment*) lalu siswa diberikan posttest untuk melihat apakah ada peningkatan terhadap nilai siswa, yang jika ada peningkatan dalam nilai siswa berarti ada peningkatan terhadap minat siswa dalam belajar. Pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa ini yaitu berupa soal tes pilihan ganda yang berisi 10 soal.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4 SDN Ciwalen yang berjumlah 33 orang siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas 4 maka materi pembelajaran disesuaikan dengan kelas 4 yaitu mengenai keragaman sosial budaya setiap provinsi di Indonesia yang termuat dalam pembelajaran tematik kelas 4 tema 1 sub tema 3 pembelajaran 5 mata pelajaran IPS.

Nilai pretest dan posttest yang telah di kerjakan oleh siswa selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan software SPSS. Uji homogenitas ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan jika nilai sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Setelah nilai diuji homogenitas yang selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas menggunakan software SPSS. Dalam melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan teknik Kolmogrov Smirnov dengan pengambilan keputusan jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas ini dilakukan sebagai syarat untuk melakukan Uji-T. Setelah dilakukan uji normalitas selanjutnya yaitu melakukan Uji-T (Paired Sampel T-Test) menggunakan software SPSS. Uji-T ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh siswa. Adapun kriteria pengambilan keputusan pada Uji-T yaitu jika sig < 0,05 maka H_a diteri dan H_o ditolak dan jika nilai sig > 0,05 maka H_a ditolak dan H_o diterima.

H_a : Ada perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

H_o : Tidak ada perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Seperti telah di katakan bahwa Kinemaster Pro adalah sebuah aplikasi multimedia untuk edit video yang berbasis android dan IOS, maka dari itu aplikasi Kinemaster Pro tidak bisa secara langsung digunakan sebagai media pembelajaran, akan tetapi aplikasi Kinemaster Pro ini bisa digunakan sebagai alat untuk membuat sebuah media pembelajaran yang berupa video atau video pembelajaran. Oleh karena itu aplikasi Kinemaster Pro tidak digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung, akan tetapi kita bisa membuat video pembelajaran dengan menggunakan Kinemaster Pro dan menerapkannya sebagai media pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam membuat video menggunakan aplikasi Kinemaster Pro yaitu:

1. Buka aplikasi Kinemaster di handphone yang sebelumnya telah diinstal.
2. *Upgrade* aplikasi Kinemaster menjadi Kinemaster Pro untuk mendapatkan berbagai fitur menarik.
3. Untuk memulai membuat sebuah video klik kolom berwarna oranye yang bertanda “+” dan bertuliskan “Proyek Baru.”
4. Berikan nama pada video yang akan di buat dalam kolom yang bertuliskan “Masukkan nama proyek” lalu pilih aspek rasio, rasio disesuaikan dengan jenis video yang akan dibuat, untuk membuat video pembelajaran pilih rasio 16.9, lalu klik kolom berwarna oranye yang bertuliskan “Buat” untuk memulai membuat video.
5. Pilih “Media” untuk memasukkan video yang akan di edit, Setelah selesai memilih video maka video akan muncul di bagian *preview*. Setelah itu klik lapisan untuk menambahkan media lainnya berupa foto atau video, efek, stiker, teks, dan tulisan tangan.
6. Setelah selesai melakukan penambahan stiker, efek, gambar, tulisan dan lain-lain, selanjutnya yaitu untuk menambahkan suara rekaman kita untuk menjelaskan isi dalam video, dalam menambahkan rekaman menggunakan menu “REC” agar kita dapat melakukan rekaman secara langsung atau juga bisa dengan melakukan rekaman terpisah dan lalu memasukkannya ke dalam video.
7. Untuk membuat video lebih menarik tambahkan musik dan efek suara dalam menu audio.
8. Setelah dirasa selesai semuanya, sebelum melakukan penyimpanan video cek kembali video untuk melihat apakah masih ada kekurangan atau kesalahan atau mungkin ingin disesuaikan kembali video tersebut. Setelah semuanya dirasa sudah selesai maka video sudah siap untuk disimpan, namun sebelum disimpan sesuaikan resolusi dan kualitas video yang diinginkan, untuk kualitas video yang paling bagus yaitu berada pada tingkat resolusi 1080p. Setelah resolusi dipilih tunggu beberapa saat sampai proses penyimpanan selesai. Setelah proses penyimpanan selesai maka video pembelajaran akan tersimpan otomatis di dalam aplikasi Kinemaster Pro nya dan video sudah siap digunakan akan tetapi jika video ingin disimpan di galeri ponsel maka lakukan pemindahan video dari aplikasi Kinemaster pro ke dalam galeri ponsel. Setelah semuanya selesai dan proses penyimpanan dan pemindahan selesai maka video sudah dapat digunakan dan jika ingin diupload pun sudah bisa.

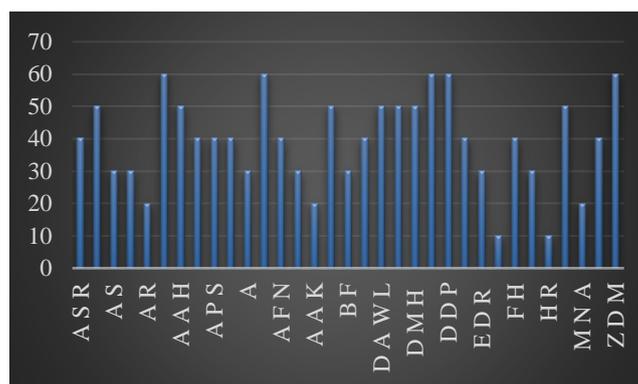
Seperti dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Kinemaster Pro sebagai alat untuk membuat video pembelajaran, alasan peneliti membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kinemaster Pro ini karena aplikasi ini cukup mudah digunakan dan dalam aplikasi ini terdapat berbagai fitur menarik yang tersedia seperti musik, foto, tema, gambar dan lain sebagainya. Semua fitur ini sudah bebas dari *copyright*, jadi video yang telah dibuat bisa bebas di *upload* di mana saja tanpa takut mendapatkan pelanggaran hak cipta. Maka dari itu

peneliti menggunakan aplikasi Kinemaster Pro untuk membuat video pembelajaran yang menarik yang akan diterapkan sebagai perlakuan (tindakan) dalam penelitian ini.

Sebelum video pembelajaran di terapkan kepada siswa sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli, valiasi ini dilakukan untuk melihat apakah video yang telah dibuat ini sudah layak untuk dijadikan pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh seorang dosen ahli dalam bidangnya, ada dua point yang menjadi penilaian dalam validasi video ini yaitu isi dan tampilan dari video. Untuk penilaian isi video seperti kejelasan tujuan, kesesuaian indikator, masalah yang disajikan, kesesuaian materi dan ilustrasi, dan kejelasan penyampaian materi dan bahasa yang digunakan. Sedangkan penilaian tampilan video seperti kesesuaian pemilihan bentuk huruf, musik atau lagu, tata letak teks, kualiatas gambar, kualitas video, dan menarik atau tidaknya video. Jumlah keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 17 aspek dengan rentang skor 1 sampai dengan 4, di mana skor 1 berarti sangat kurang, skor 2 berarti kurang, skor 3 berarti jelas dan skor 4 berarti sangat jelas. Dari 17 aspek yang dinilai 4 diantaranya mendapatkan nilai skor 3 yang berarti sudah jelas dan 13 sisanya mendapatkan nilai skor 4 yang berarti sudah sangat jelas dan tanpa ada perbaikan ataupun saran sama sekali. Maka berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli video pembelajaran ini siap diterapkan di kelas 4 SDN Ciwalen untuk kemudian dijadikan sebagai tindakan (*treatment*) dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan, peneliti melakukan pretest terlebih dahulu, hal ini untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa mengenai keragaman sosial budaya setiap provinsi di Indonesia. Apabila pretest selesai dilakukan, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada siswa yaitu dengan menonton tayangan video pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti dan divalidasi oleh validator ahli. Setelah siswa diberikan *treatment* maka langkah terakhir adalah siswa melakukan posttest, posttest ini dilakukan untuk melihat apakah ada kenaikan terhadap nilai siswa.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, didapatkan data hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan kepada 33 siswa kelas IV SDN Ciwalen adalah sebagai berikut.

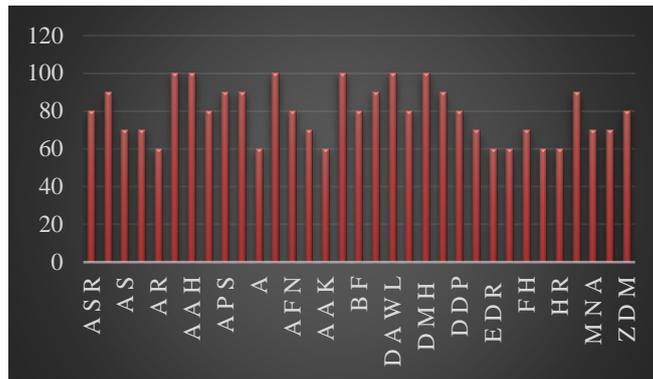


Gambar 1. Grafik Nilai Pretest Siswa

Gambar 1 di atas adalah grafik nilai hasil pretest siswa, di mana berdasarkan grafik ini ditunjukkan bahwa nilai pretest terendah yang didapatkan siswa sebesar 10 yang didapatkan oleh 2 orang siswa, yang selanjutnya siswa yang mendapatkan nilai 20 sebanyak 3 orang siswa, siswa yang mendapatkan nilai 30 sebanyak 7 orang siswa, siswa yang mendapatkan nilai 40 sebanyak 9 orang siswa, siswa yang mendapatkan nilai 50 sebanyak 7 orang siswa dan nilai tertinggi sebesar

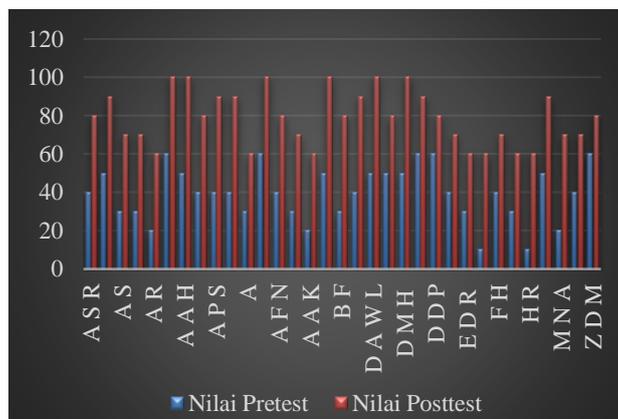
60 didapatkan oleh 5 orang siswa. Maka jika di rata-ratakan nilai pretest keseluruhan siswa ini sebesar 39,39. Berdasarkan nilai hasil pretest dan jumlah rata-rata keseluruhan nilai pretest siswa menunjukkan nilai yang masih rendah, di mana terlihat masih sedikit siswa yang berminat dalam belajar.

Selanjutnya didapatkan nilai hasil posttest siswa, berbeda dengan nilai pretest dalam posttest ini setiap siswa mengalami kenaikan nilai, terlihat dalam grafik pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Nilai Posttest Siswa

Gambar 2 di atas adalah grafik nilai hasil posttest siswa, setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan terhadap setiap nilai posttest siswa, di mana nilai 60 menjadi nilai terendah yang didapatkan oleh siswa dan nilai 100 menjadi nilai tertinggi yang didapatkan oleh siswa, siswa yang mendapatkan nilai 60 sebanyak 7 orang siswa, yang mendapat nilai 70 sebanyak 7 orang siswa, yang mendapatkan nilai 80 sebanyak 7 orang siswa, yang mendapatkan nilai 90 sebanyak 6 orang siswa dan yang mendapatkan nilai 100 sebanyak 6 orang siswa. Jika dirata-ratakan nilai posttest keseluruhan siswa yaitu sebesar 79,09. Berdasarkan nilai setiap siswa dan rata-rata keseluruhan nilai posttest terjadi kenaikan nilai dari nilai pretest, maka dikatakan bahwa terdapat peningkatan terhadap minat belajar setiap siswa. Adapun grafik perbandingan antara nilai pretest dan posttest siswa dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Nilai Pretest Posttest Siswa

Berdasarkan Gambar 3 di atas, grafik setiap siswa mengalami kenaikan terhadap nilai pretest dan posttest mereka, dapat dilihat dari hasil pretest nilai terendah yang didapatkan sebesar 10 dan nilai tertinggi sebesar 60 dengan nilai rata-rata keseluruhan nilai pretest yaitu sebesar 39,39 berbeda halnya dengan nilai posttest, terlihat dari grafik di atas di mana dalam nilai posttest seluruh siswa mengalami kenaikan nilai, di mana nilai terendah menjadi 60 dan nilai tertinggi sebesar 100 maka jika dirata-ratakan nilai posttest yaitu sebesar 79,09. Hal ini terlihat sangat jauh berbeda dengan nilai rata-rata pada pretest, kenaikan nilai ini terjadi setelah siswa diberikan *treatment* (tindakan) dengan video pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi Kinemaster Pro. Berdasarkan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan nilai hasil pretest dan posttest siswa.

Setelah data nilai pretest dan posttest didapatkan, selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan software SPSS. Uji homogenitas ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari variansi yang sama (homogen) atau tidak dengan pengambilan keputusan jika nilai sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas ini dihasilkan nilai sig 0,656, berdasarkan pengambilan keputusan maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi homogen dan berasal dari variansi yang sama karena nilai sig 0,656 > 0,05.

Setelah melakukan uji homogenitas peneliti melakukan uji normalitas. Saat melakukan uji normalitas peneliti menggunakan teknik Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan software SPSS. Uji normalitas ini dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Dari hasil uji normalitas dihasilkan nilai sig sebesar 0,200. Berdasarkan pengambilan keputusan maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal karena nilai sig 0,200 > 0,05. Uji normalitas ini sebagai syarat untuk melakukan Uji T, karena jika data berdistribusi normal maka bisa dilakukan Uji T tetapi jika data berdistribusi tidak normal maka Uji T tidak bisa dilakukan.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, untuk melakukan uji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan Uji T, Uji T ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikansi antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Dalam melakukan Uji-T peneliti menggunakan bantuan software SPSS berupa Paired Sampel T-Test. Paired Sampel T-Test ini digunakan untuk menganalisis perbedaan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh siswa pada penelitian. Adapun kriteria pengambilan keputusan pada Uji-T yaitu jika sig < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sedangkan jika nilai sig > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

H_a : Ada perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Berdasarkan data hasil Uji T dihasilkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu sebesar 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest di mana nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest, maka dapat dikatakan bahwa siswa mengerti dengan materi yang diajarkan dan terdapat peningkatan terhadap minat belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang dibuat menggunakan Kinemaster Pro. Dari data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena terdapat perbedaan pada hasil pretest dan posttest siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari penggunaan aplikasi kinemaster pro sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan tema 1 sub tema 3 pembelajaran 5 mata pelajaran IPS kelas 4. Proses penelitian dilakukan melalui dua tahapan, yang pertama pemberian soal pretest sebelum tindakan dan yang kedua pemberian soal posttest setelah tindakan. Hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Kinemaster Pro sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa karena terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Penggunaan aplikasi kinemaster pro sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Cholifah & Saputro, 2022). Selain dapat meningkatkan minat belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Penggunaan aplikasi Kinemaster Pro ini media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa karena dalam video pembelajaran tersebut terdapat audio dan berbagai gambar yang berhubungan dengan materi, sehingga siswa lebih mudah dalam memahaminya (Wulandari & Rahma, 2021). Penggunaan aplikasi Kinemaster Pro efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa (Ahmad et al., 2022). Penggunaan aplikasi Kinemaster Pro ini dapat menjadi salah satu ide bagi guru untuk menerapkan pembelajaran yang menarik di kelas karena penggunaan media yang menarik dapat membuat siswa belajar dengan aktif (Mirna et al., 2022).

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, seluruh siswa mengalami kenaikan dalam nilai posttest setelah mereka diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan video pembelajaran yang dibuat menggunakan Kinemaster Pro. Dari hasil akhir pengolahan data dalam Uji-T juga menunjukkan adanya peningkatan terhadap pretest dan posttest yaitu dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti bahwa dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest di mana nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest maka dapat dikatakan bahwa siswa mengerti dengan materi yang diajarkan dan terdapat peningkatan terhadap minat belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang dibuat menggunakan Kinemaster Pro. Dari data di atas maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak karena terdapat perbedaan pada hasil pretest dan posttest siswa. Maka dapat dikatakan bahwa video pembelajaran yang dibuat menggunakan Kinemaster Pro dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDN Ciwalen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Rahayu, A., Syamsuddin, S., & Asia, N. (2022). Efektivitas aplikasi kinemaster terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 18(1), 39-50. <http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v18i1.2968>
- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 Sd. *Primed: Primary Education Journal*, 2(2), 120-130. <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613>

- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Mirna, M., Nursalam, N., & Nawir, M. (2022). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan media animasi kinemaster terhadap minat dan hasil belajar IPS. *Cendekiawan*, 4(2), 154-164. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.273>
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Garudhawacana.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriatna, E. (2012). Transformasi pembelajaran sejarah berbasis religi dan budaya untuk menyambungkan karakter siswa. *Atikan*, 2(1), 21-44. <https://doi.org/10.2121/atikan-journal.v2i1.123>
- Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa: Prodi Pendidikan Matematika*, 7(1), 33-45. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>