

EKSPLOITASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI *KINEMASTER*

Nurhafid Ishari ^{1*}, Siti Fathanah Putri ², Taqwa Nur Ibad ³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia

*Corresponding author: hafid.ishari@iaisyarifuddin.ac.id

Abstrak:

Tuntutan zaman pada saat ini dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan berpengaruh terhadap proses pendidikan dan pembelajaran. Hal ini berakibat pada para guru dan staf pengajar untuk bisa mempergunakan dan memanfaatkan media. Dalam konteks ini, penggunaan media yang menekankan penyelesaian masalah secara ilmiah melalui kajian bagaimana proses penggunaan media pembelajaran aplikasi *kinemaster* melalui metode *reward* pada siswa kelas III MI Nurul Kalam Tempeh Kidul, serta hasil dari penggunaan media pembelajaran aplikasi *kinemaster* melalui metode *reward*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Adapun analisa data menggunakan teknik proses reduksi data, proses penyajian data, proses menarik kesimpulan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah: Proses penggunaan media pembelajaran tematik ini yaitu Penggunaan media pembelajaran tematik berbasis aplikasi *Kinemaster*, Menjadikan media aplikasi *Kinemaster* sebagai sumber belajar, Menerapkan kemajuan teknologi informasi saat ini.

Kata kunci: media pembelajaran, aplikasi kinemaster

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia saat ini yang masih dalam lingkaran pandemi Covid-19. Meskipun dalam lingkaran pandemi, tujuan pendidikan di Indonesia masih menciptakan manusia sebagai *insan kamil* yang terdapat pada UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.¹ Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pada prinsipnya pembelajaran tidak sama dengan pengajaran. Pembelajaran menekankan pada aktivitas peserta didik, sedangkan pengajaran menekankan pada aktivitas pendidik.²

Penggunaan media yang dapat menarik serta meningkatkan minat belajar siswa merupakan tuntutan yang harus dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar, agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran Tematik menurut Trianto merupakan perbandingan antara suatu materi dengan materi yang lain baik dari berbagai standar kompetensi maupun kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran.³ Inti dari pembelajaran ini adalah menghubungkan beberapa tema dari berbagai disiplin ilmu menjadi satu kesatuan.

Metode pembelajaran juga salah satu yang harus dipersiapkan oleh guru untuk mengkaji materi dalam pembelajaran Tematik. Metode adalah suatu cara yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran Tematik ini guru diharuskan menggunakan metode yang menyenangkan dan dapat membangkitkan

¹ UU Sisdiknas tahun 2003,
http://lppks.kemendikbud.go.id/uploads/pengumuman/uu_no_20_tahun_2003.pdf

² Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 27

³ Lubis Grafura dan Ari Wijayanti, *Metode dan Strategi Pembelajaran yang Unik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) Cet-2, 111

minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode reward.

Media dalam proses pembelajaran Tematik membantu guru untuk menyampaikan materi, dapat menjadikan materi yang abstrak menjadi kongkrit, materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami, meningkatkan minat belajar dan pada akhirnya mencapai standar kelulusan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu untuk memfasilitasi proses pembelajaran tematik perlu adanya media pembelajaran yang berkualitas, yang digunakan sebagai sumber belajar pendamping bagi siswa ataupun media presentasi bagi guru Tematik yang belum banyak tersedia. Dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dalam segi pengetahuan maupun fakta, Allah telah mengisyaratkan ada macam-macam jenis media yang digunakan untuk menggapai pengetahuan, sesuai dengan firman-Nya dalam Al-qur'an disebutkan:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَا عَالَمٌ تَتَذَكَّرُونَ

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.⁴

Diisyaratkan dalam ayat diatas maka media yang dimaksud adalah adanya panca indera, daya pikir, dan juga budi pekerti. Bersama ketiga media tersebut maka seseorang dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dengan bantuan dari ketiga media tersebut.

Aplikasi kinemaster merupakan media pembelajaran berbasis android yang sesuai dengan pembelajaran Tematik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran mandiri maupun kelompok yang interaktif karena didalamnya sudah terdapat teks, gambar, suara serta animasi yang dapat memudahkan siswa untuk mencerna materi pembelajaran yang sedang dijelaskan. Dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan prestasi serta minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik, sehingga indikator pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.

⁴ Al-Qur'an., 16:78

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertantang untuk melakukan penelitian penerapan media pembelajaran secara mendalam dengan tujuan guna memperbaiki kualitas pembelajaran dalam pembelajaran Tematik yang berempat di MI Nurul Kalam Tempeh Kidul.

A. Aspek Pertama Diskusi

Mengacuh pada pemaparan latar belakang diatas maka peneliti dapat menarik kesimpulan atas fokus masalah yang akan diteliti. Adapun Fokus Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah Proses Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kinemaster Melalui Metode Reward dalam pembelajaran tematik Perkembangan Teknologi Transportasi pada Siswa Kelas III MI Nurul Kalam Tempeh Kidul? dan Bagaimanakah Hasil Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kinemaster Melalui Metode Reward Dalam Meningkatkan Minat Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Transportasi pada Siswa Kelas III MI Nurul Kalam Tempeh Kidul?

Pembahasan Temuan

Proses Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Kinemaster* Melalui Metode *Reward* Dalam Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Transportasi pada Siswa Kelas III MI Nurul Kalam Tempeh Kidul. Dari hasil wawancara serta hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas III MI Nurul Kalam Tempeh Kidul, peneliti mendapatkan beberapa data berupa informasi bahwa penggunaan media pembelajaran tematik yang berupa video yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster ini merupakan suatu hal yang masih baru untuk dilakukan. Menyesuaikan dengan keadaan yang saat ini mengharuskan siswa untuk belajar di rumah saja karena terjadinya pandemi covid 19.⁵ Dirasa perlu adanya sedikit perubahan agar dapat menjangkau pembelajaran meskipun hanya belajar lewat online saja maka menurut Ibu Rizky Agustina Wati, S. Pd selaku wali kelas dari kelas 3 penerapan media pembelajaran dengan bentuk video dirasa sangat cocok dan praktis. Yang sebelumnya pada kelas 3 ini hanya menggunakan media berupa buku paket saja, dan hanya sekitar 3 atau 4 kali menggunakan media pembelaran itupun dari barang seadanya. Karena masih kurang adanya BIMTEK untuk kelas 3 ini dan juga

⁵ *Observasi*, Tempeh Kidul, Lumajang, 19 Maret 2020.

masih baru pertama dalam penerapan kurikulum K-13. Maka dengan video yang dikombinasikan bersama animasi kartun dirasa cukup meningkatkan minat belajar peserta didik dalam memahami materi yang terkandung dalam video tersebut, meskipun sedang belajar di rumah mereka tidak akan merasa jenuh ataupun malas.⁶

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media berbasis aplikasi Kinemaster yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster

Hasil dari wawancara yang dilakukan secara online diatas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Kinemaster ini menurut Ibu Rizky Agustina Wati, S. Pd sangat cocok untuk mengatasi pembelajaran yang dilakukan saat pandemi covid-19 saat ini. Sebelum mengkaji materi yang akan dipelajari, beliau mempersiapkan materi dan juga mempersiapkan media yang berbentuk video dan dibuat dari aplikasi Kinemaster. Selanjutnya beliau juga menjelaskan kepada peserta didik tentang alur pada pembelajaran kali ini menggunakan media seperti ini agar peserta didik mengerti dan paham serta nantinya akan menimbulkan kesan yang menyenangkan.⁷ Dalam video tersebut nantinya terdapat *Actionscript* yang digunakan untuk menganimasikan objek yang ada dalam video sehingga animasi dalam video dapat bergerak.⁸

2. Menjadikan media aplikasi Kinemaster sebagai sumber belajar.

Dari wawancara yang dilakukan secara online bersama dengan wali kelas 3 peneliti mendapatkan data berupa informasi bahwasanya penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster ini sangat membantu guru dalam mengkaji materi. Karena pada keadaan saat ini yang mengharuskan siswa belajar di rumah saja guru perlu akan adanya inovasi agar siswa tidak merasa jenuh maupun malas untuk mengikuti pembelajaran karena sedang ada di rumah saja.⁹ Pada aplikasi Kinemaster ini guru dapat mengkreasikan media dengan gambar-gambar, suara dan juga

⁶ Rizky Agustina Wati, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 19 Maret 2020.

⁷ Rizky Agustina Wati, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 19 Maret 2020.

⁸ Heni A Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2010), 7

⁹ Rizky Agustina Wati, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 19 Maret 2020.

animasi yang menarik. Sehingga dalam dengan adanya media ini ditujukan agar menjadi sumber belajar yang sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu tentang terciptanya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan meskipun hanya dilakukan dirumah saja.¹⁰

Pada kelas 3 ini guru diawali dengan menjelaskan tentang alur dalam pembelajaran dengan menggunakan media video ini. Kemudian guru mulai menjelaskan tentang beberapa hal yang harus diperhatikan dalam video ini dengan jelas dan perlahan agar tidak memecahkan konsentrasi peserta didik, agar nantinya peserta lebih mudah dalam memahami isi materi yang dikaji dalam video tersebut. Dan pada saat akhir pembelajaran guru memberikan refleksi berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi, serta membuat kesimpulan secara bersama-sama.¹¹

3. Menerapkan kemajuan teknologi informasi saat ini.

Dari wawancara yang dilakukan secara online, informasi yang telah didapat yaitu bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster ini telah memanfaatkan serta menerapkan kemajuan teknologi saat ini. Aplikasi Kinemaster ini dapat diunduh melalui google playstore pad android yang mayoritas semua orang mempunyainya. Di MI Nurul Kalam sendiri sudah memiliki jaringan wifi yang juga sangat membantu para guru untuk mencari referensi untuk menyusun media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui google maupun youtube meskipun saat ini pembelajaran hanya dilakukan di rumah saja.¹² Menggunakan media yang menyenangkan merupakan tuntutan bagi para guru dalam perubahan paradigma yang saat ini sedang terjadi, dari model lama yang hanya monoton dengan buku Lembar Kerja Siswa maupun menghafal sekarang menjadi model yang lebih milenial dengan memanfaatkan teknologi

¹⁰ Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Bebas PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Group, 2008), 13

¹¹ Siti Mubsiroh, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 21 Maret 2020.

¹² *Observasi*, Tempeh Kidul, Lumajang, 03 Maret 2020

sesuai dengan keadaan yang saat ini sedang terjadi pandemi covid-19.¹³

Penggunaan media pembelajaran aplikasi *Kinemaster* dalam meningkatkan minat pembelajaran tematik ini menggunakan metode *reward* pada siswa kelas III MI Nurul Kalam Tempeh Kidul sehingga bisa memenuhi kebutuhan tiga aspek siswa.

1. Aspek Kognitif

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 3 bahwasanya siswa sangat menikmati dan juga siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran walaupun dilakukan secara online saja. Serta pada akhir pembelajaran guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengevaluasi siswa, dan ternyata siswa pun memahami isi kandungan dari materi pembelajaran tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dalam segi pengetahuan yang diperoleh pada saat penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dibuat melalui aplikasi *Kinemaster* ini.¹⁴

Perkembangan siswa dalam aspek pengetahuan atau kognitif ini selaras dengan pengertian dari pendidikan yaitu tentang perkembangan potensi yang dimiliki oleh peserta didik kearah perkembangan yang lebih sempurna baik dari segi fisik, intelektual, ataupun budi pekertinya.¹⁵

2. Aspek Afektif

Dari wawancara online yang dilakukan dengan wali kelas 3 peneliti mendapatkan data informasi bahwasanya dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis video ini sangat menarik perhatian siswa, dapat dilihat dari siswa yang sangat antusias dan juga memiliki semangat keingintahuan yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis video ini meskipun dilaksanakan secara online dari rumah. Dengan adanya inovasi penggunaan media yang baru ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil

¹³ Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 2

¹⁴ Siti Mubsiroh, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 30 Maret 2020.

¹⁵ Abuddin Nata, *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), 67

belajar siswa yang didapat sudah sangat memuaskan karena dalam penggunaan media ini siswa dan guru juga mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Dengan penggunaan media ini guru dapat mencapai nilai standar kelulusan yang telah ditetapkan dan dapat memenuhi prinsip pembelajaran dimana pengembangan proses moral keagamaan, aktivitas dan juga kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang baru.¹⁶

3. Aspek Psikomotorik

Informasi yang didapat melalui wawancarabahwasanya dengan adanya media ini siswa menerimanya dengan baik, serta mereka sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran tematik yang biasanya masih dilakukan dengan sistem menggunakan media yang berpacu pada buku. Dengan media ini juga siswa dapat memahami isi dari kandungan materi yang disampaikan, dapat dilihat dari ketika pemberian tugas untuk menggambar macam teknologi transportasi mereka menggambar dengan baik dan unik. Peserta didik dapat menuangkan kreativitas yang mereka miliki melalui macam gambar teknologi transportasi seperti mobil, truk dan yang lainnya.¹⁷ Dengan adanya media ini dapat dilihat dari aspek psikomotoriknya yang sejalan dengan implementasi kurikulum 2013 yang mana memiliki karakteristik lebih menekankan kepada mencatak insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, melalui penguatan sikap, keterampilan dan juga pengetahuan terintegrasi.¹⁸

Kesimpulan

Dari hasil penyajian data serta analisis data yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Proses Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Kinemaster* melalui Metode *Reward* untuk menumbuhkan semangat belajar siswa pada masa pandemic Covid-19 saat ini. Penggunaan media pembelajaran tematik berbasis aplikasi *Kinemaster* dijadikan sebagai media aplikasi *Kinemaster* sebagai sumber belajar agar tiga aspek

¹⁶ Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 27

¹⁷ Eva Yuliana, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 21 Maret 2020.

¹⁸ Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2017) Cet-10, 65

kebutuhan peserta didik terpenuhi. Aspek Kognitif, dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis video yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster ini siswa merasa bersemangat serta dengan mudah memahami isi materi yang ditayangkan bersamaan dengan animasi kartun, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan serta melampaui dari KKM yang telah ditetapkan di sekolah. Aspek Afektif, minat belajar serta antusiasme yang ditunjukkan oleh siswa meningkat dengan adanya metode reward serta penerapan media berbasis video yang dibuat melalui aplikasi Kinemaster ini meskipun mereka belajar secara online yang dilakukan dirumah saja. Aspek Psikomotorik, dengan adanya metode reward serta penerapan media berbasis aplikasi video ini siswa lebih imajinatif dan kreatif dalam mengerjakan tugas menggambar macam macam teknologi transportasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Daftar Pustaka

Al-Qur'an.

Fathurrohman Muhammad, 2015, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*, Yogyakarta: Kalimedia.

Grafura Lubis dan Wijayanti Ari, 2014, *Metode dan Strategi Pembelajaran yang Unik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, Cet-2.

Mubsiroh Siti, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 30 Maret 2020

Mulyasa, 2017, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, cet-10.

Nata Abuddin, 2003, *Pemikiran Para Tokoh Pendidikan Islam*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Observasi, Tempeh Kidul, Lumajang, 19 Maret 2020.

Rusman dkk, 2012, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

UU Sisdiknas tahun 2003,
http://lppks.kemendikbud.go.id/uploads/pengumuman/uu_no_20_tahun_2003.pdf.

Wati Rizky Agustina, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 19 Maret 2020.

Yuliana Eva, *Wawancara*, Tempeh Kidul, Lumajang, 21 Maret 2020.

