

Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Tema 3 Makna Kata Kelas 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum

Fitri Dewi Andani ¹

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Sabilul Muttaqin 1, Kabupaten Mojokerto
email: fitridewiandani1993@gmail.com

Abstrak

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan (1) untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster pada tema 3 makna kata kelas 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum. (2) untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster pada tema 3 makna kata kelas 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum. Metode penelitian menggunakan model Borg & Gall dengan sepuluh tahap penelitian yang dibatasi menjadi tujuh tahap penelitian karena keterbatasan yang ada. Teknik pengumpulan data dengan instrumen validasi materi dan validasi media. Hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster pada tema 3 makna kata kelas 2 adalah sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi untuk validasi materi dengan skor 9,7. Sedangkan, hasil validasi ahli media dengan skor 75 yang artinya layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Respon siswa terhadap hasil pengembangan produk adalah sangat positif dengan rata-rata skor 79.

Kata Kunci: pengembangan; media pembelajaran; kinemaster

Abstract

This research and development purposes (1) to know the feasibility of developing learning media in the form of video using the Kinemaster application on theme 3 meaning of words in class 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum. (2) to tell the student's response to the results of the development of learning media in the form of video using the Kinemaster application in theme 3, the meaning of words in class 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum. The research method used the Borg & Gall model with ten stages of research which was limited to seven research stages because of existing limitations. A data collection technique is material validation instruments and media validation. The results show that the development of learning media in the form of video using the Kinemaster application on theme 3, the meaning of the word class 2 is very feasible and can be used without revision for material validation with a score of 9.7. Meanwhile, the result of the media expert's validation with a score of 75, which means it is feasible and can be used without revision. Student responses to the results of product development were very positive with an average score of 79.

Keywords: development; learning media; kinemaster

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam suatu proses belajar mengajar. Melalui media, siswa mampu berinteraksi dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun, untuk memilih media yang sesuai harus memperhatikan

beberapa hal yaitu kesesuaian materi, karakteristik anak didik, dan daya dukung fasilitas. Kesesuaian materi yaitu salah satu hal yang penting untuk memakai media atau membuat media pembelajaran. Karakteristik anak didik yang biasa disebut gaya belajar anak didik juga menjadi bahan untuk menentukan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dari observasi di lapangan bahwa, beberapa bulan terakhir pembelajaran dilaksanakan dengan sistem daring (dalam jaringan) artinya, pembelajaran yang banyak melibatkan jaringan internet. Misalnya, pembelajaran menggunakan *zoom*, *google classroom*, *google meet*, dll. Sejumlah sekolah banyak yang menerapkan pembelajaran tersebut tidak terkecuali di MI Miftahul Ulum Pandanarum Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto.

Namun, ada banyak masalah dengan hal itu. Keterbatasan fasilitas yang dimiliki baik itu *android handphone* dan kuota internet. Di lain sisi, pembelajaran yang dilaksanakan cukup dengan penugasan. Guru mengintruksikan untuk mengerjakan tugas yang ada di LKS dan mengirim jawabannya ketika sudah selesai. Di sini, kesulitan siswa untuk mengerjakan tugas secara mandiri. Minimnya penjelasan materi menjadikan keterbatasan kemampuan siswa untuk memahami materi. semua itu terjadi dengan sangat wajar, karena kesiapan dan kemandirian pelaksanaan pembelajaran daring ini sangat singkat. Dengan cepat pembelajaran tatap muka di kelas berubah drastis dengan pembelajaran jarak jauh yang memberlakukan sistem daring.

Mau tidak mau, sekolah harus mengambil langkah solutif untuk kendala tersebut, yakni, memberikan waktu guru dan siswa berinteraksi di sekolah dalam jangka waktu satu minggu 2 kali tatap muka di kelas. Hal tersebut sesuai dengan wawancara bersama kepala sekolah. Dari keterangan dan data yang terkumpul dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang inovatif sebagai jembatan pelaksanaan pembelajaran daring yang menyenangkan. Selain itu, dengan adanya kebijakan belajar dari rumah, maka guru dituntut untuk tetap bisa memberikan pembelajaran meskipun melalui pembelajaran daring. Disinilah perlu adanya media pembelajaran yang mendukung siswa belajar dari rumah di tengah pandemi covid-19.

Berdasarkan permasalahan di atas, dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah yaitu

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster pada tema 3 Makna Kata kelas 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum?
2. Bagaimana respon siswa kelas 2 terhadap media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster pada tema 3 Makna Kata kelas 2 di MI Miftahul Ulum Pandanarum?

Keluarga dan pendidikan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Karena di dalam keluarga juga terdapat pendidikan. Dimana anak belajar banyak hal di lingkungan keluarga. (Syaiful Bahri Djamarah, 2014). Pengertian media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2005). Selain itu, dalam Bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara (wasail) atau pengantar pesan dari

pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2006). Media dipandang sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi. Buku penghubung ini dikatakan sebagai media karena berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi. Hal tersebut sebagaimana terpaparkan dalam pengertian media yang berasal dari kata *medium* artinya perantara (Benny A. Pribadi, 2011)

Ragam media terbagi menjadi enam yaitu, teks, suara, visual, gambar bergerak, komputer multimedia, dan jaringan computer (Benny A. Pribadi, 2011). Media jenis visual dapat digunakan untuk menggambarkan dan memperjelas materi pembelajaran yang dilakukan melalui gambar, tulisan serta bentuk visual lain. Media tersebut efektif dan mudah dalam penggunaannya dalam pembelajaran. (Musfiqon, 2012)

Di jaman digital ini, guru dituntut untuk menguasai teknologi yang dimanfaatkan dalam segala bidang. Penguasaan terhadap teknologi tersebut perlu adanya dikuasai oleh generasi penerus (Setiani, 2014). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan (Ali Muhson, 2010). Hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran power point (Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian, 2015). Itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan lebih membantu mereka. Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi android untuk mengedit video.

METODE PELAKSANAAN

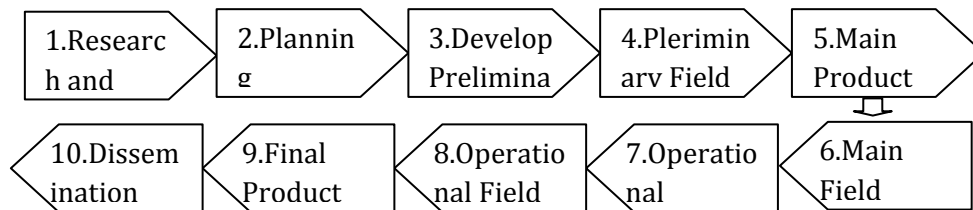
Peneitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan menggunakan penelitian pengembangan atau *Reseach and Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan digunakan untuk menguji produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan ini menggunakan model Borg & Gall yang mana ada sepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Sugiyono:2015). Namun, dalam penelitian ini dimodifikasi dan dibatasi sampai dengan tahap ketujuh dikarenakan faktor keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu (Sugiyono, 2011). Populasi dan sampel sebagai sasaran penelitian adalah menggunakan teknik *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data menggunakan non tes dengan interview dan kuesioner. Adapun Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar angket kelayakan dan respon siswa terhadap pengembangan media berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu, deskriptif kuantitatif untuk mengolah data dalam bentuk skor dari penilaian oleh validator dan respon siswa, sedangkan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan data berupa saran sebagai perbaikan dari validator. Adapun teknik penilaian kelayakan dan Instrumen

dalam penelitian ini, penulis menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran yaitu skala 1-4. Adapun rancangan desain penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: (Sugiyono, 2015)



Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sebelumnya, penelitian pengembangan media video sudah pernah dilakukan dengan menguji kelayakan media tersebut. Bedanya dengan penelitian kali ini, peneliti tidak hanya meneliti kelayakan produk tetapi juga respon siswa terhadap media tersebut. Adapun hasil dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. *Research and information*/ potensi dan masalah.

Pada tahap ini ditemukan potensi dan masalah yang ada di lapangan bahwa minimnya pemberian materi kepada anak didik dalam system pembelajaran jarak jauh yang dilakukan. Sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran berbentuk video.

2. *Planning*/pengumpulan data

Setelah adanya potensi masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini, maka sebagai tahap selanjutnya adalah pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan mengumpulkan beberapa studi kepustakaan dari beberapa literatur jurnal dan buku. Sehingga dikembangkan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster ini.

3. *Develop Preliminary Form a*/desain produk.

Setelah data terkumpul dari berbagai literatur ataupun data di lapangan, maka desain produk dapat ditentukan dengan mempertimbangkan bahan, sumber dan aplikasi pembantu. Dari analisis kebutuhan tersebut dapat dikembangkan produk. Dalam hal ini, desain media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi bantu yaitu aplikasi kinemaster.

4. *Preliminary Field Testing*

validasi desain merupakan tahapan setelah desain produk selesai. Dalam kegiatan validasi ini dilaksanakan dua hal yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media. Hasil validasi tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Skor Total	Kriteria Kelayakan	Keterangan
89.7	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Skor Total	Kriteria Kelayakan	Keterangan
70	Cukup Layak	Dapat digunakan namun perlu revisi

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli materi, diketahui bahwa total skor 9,7 yang artinya adalah sangat layak dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan dalam tabel 2 tentang hasil validasi ahli media diketahui bahwa total skor 75 yang artinya layak dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi.

5. *Main product revision*

revisi desain merupakan tahap revisi hasil pengembangan setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Dalam tahap ini telah dilakukan revisi desain media.

6. *Main field testing/uji coba produk.*

Dalam kegiatan uji coba ini dilaksanakan dalam dua kelompok yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dalam kelompok kecil dilakukan uji coba hasil pengembangan media kepada 10 siswa kelas 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum, setelah itu dilakukan uji coba produk pada 30 siswa secara heterogen. adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Jumlah Responden	Jumlah(ΣX)	Rata-rata(Σn)	Keterangan
10	655	65,5	Positif

Tabel 2 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil pada 10 responden kelas 2 MI Miftahul Ulum Pandanarum untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil pengembangan produk. Adapaun hasilnya sebagaimana pada tabel 3 di atas, bahwa 3 siswa dengan skor sangat tinggi dan tujuh siswa dengan skor tinggi. Adapun jumlah keseluruhan kuesoner berjumlah 655 dan rata-ratanya berjumlah 65,5. Dari jumlah rata-rata

tersebut diketahui dalam kategori positif, yang artinya respon siswa terkategori positif terhadap hasil pengembangan produk tersebut adalah positif.

Jumlah Responden	Jumlah(ΣX)	Rata-rata(Σn)	Keterangan
30	2367,5	79	Positif

Tabel 3 Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan pada 30 responden kelas 2 untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil pengembangan produk. Adapun hasilnya sebagaimana pada tabel 4 di atas, bahwa 29 siswa dengan skor tinggi dan satu siswa dengan skor sangat tinggi. Adapun jumlah keseluruhan kuesoner berjumlah 2367,5 dan rata-ratanya berjumlah 79. Dari jumlah rata-rata tersebut diketahui dalam kategori sangat positif, yang artinya respon siswa terkategori sangat positif terhadap hasil pengembangan produk tersebut.

7. *Operational product revision*

Revisi produk merupakan tahap jika pada respon siswa terhadap hasil pengembangan produk ini sangat positif maka tidak ada revisi produk. Akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster.

KESIMPULAN

1. Media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster ini layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi, diketahui total skor 9,7 yang artinya adalah sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan, hasil validasi ahli media diketahui total skor 75 yang artinya layak dan dapat digunakan tanpa revisi.
2. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbentuk video menggunakan aplikasi kinemaster ini sangat positif. Adapun jumlah keseluruhan kuesoner berjumlah 2367,5 dan rata-ratanya berjumlah 79. Dari jumlah rata-rata tersebut diketahui dalam kategori sangat positif, yang artinya respon siswa terkategori sangat positif terhadap hasil pengembangan produk tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Akhmadan, W. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Gantang. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2014). *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga: Upaya Membangun Citra Membentuk Pribadi Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Developmental Research) (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Universitas Jember: Program Pendidikan Matematika FKIP.
- Hamalik,Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Mandar Maju.
- Hasyim, Adelina. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Jogjakarta: Media Akademi.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Musfiquon, HM. (2012). *Pengembangan Media & Sumber pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kombinasi Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>