

PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI DI UPT SMPN 2 LANRISANG

Marwiah

UPT SMP Negeri 2 Lanrisang
marwiahstain011@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan media digital berupa aplikasi Kinemaster. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan video sebagai media pembelajaran daring dan keefektifannya dalam meningkatkan minat belajar. Khususnya, pada mata pelajaran PAI di UPT SMPN 2 Lanrisang, sehingga pendidik bisa meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam pengembangan pembelajaran daring. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan atau research and development dengan model intruksional ADDIE. Ada lima tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada penelitian ini lebih fokus pada analisis, pengembangan, dan implementasi. Penelitian ini akan menjabarkan tentang analisis metode pembelajaran yang ada di UPT SMPN 2 Lanrisang sebelumnya, kemudian menjabarkan tentang proses editing video sebagai bentuk pengembangan media belajar, serta menayangkan hasil video untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video dari aplikasi Kinemaster.

Kata Kunci: Kinemaster, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam

Abstract

This research is motivated by the importance of increasing students' learning interest by utilizing digital media in the form of the Kinemaster application. The purpose of this research is to describe the process of developing video as an online learning medium and its effectiveness in increasing interest in learning. In particular, in PAI subjects at UPT SMPN 2 Lanrisang, so educators can increase innovation and creativity in developing online learning. The research method used is the research and development method with the ADDIE instructional model. There are five stages of development

namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research focuses more on analysis, development, and implementation. This research will describe the analysis of the learning methods that existed at UPT SMPN 2 Lanrisang previously, then describe the video editing process as a form of developing learning media, and display the video results to see the increase in students' understanding before and after using video learning media from the Kinemaster application.

Keywords: *Kinemasters, Study Interest, Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan metode belajar setiap tahunnya selalu berubah-ubah. Bahkan, media yang digunakan juga bervariasi. Penggunaan media dan beberapa metode pembelajaran dilakukan supaya proses mengajar bisa berjalan efektif. Melakukan pembelajaran yang efektif dan efisien bisa dilakukan dengan bermacam cara, salah satunya menggunakan bantuan media belajar. Media belajar ini bisa menarik minat belajar peserta didik karena prosesnya tidak hanya berbicara lisan, melainkan ada audio visualnya.

Guru yang profesional dituntut untuk melakukan proses mengajar dengan menggunakan berbagai media. Namun tidak asal, media yang digunakan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut sudah di atur dalam UU No 14 tahun 2005 yang menjelaskan tentang guru wajib memiliki kualifikasi kompetensi, akademik, sehat rohani dan jasmani, sertifikat pendidik, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan nasional. Keempat kompetensi tersebut, merupakan kunci keberhasilan dalam menyelenggarakan pendidikan (Khaira et al., 2020).¹ Penjabaran tersebut pasti menjadi tantangan tersendiri bagi para guru. Hal ini karena profesi guru bukanlah pekerjaan yang biasa.

Sudah menjadi rahasia umum, bahwa sistem pendidikan di Indonesia masih tertinggal jauh dengan negara maju lainnya. Bahkan, saat dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya, kualitas pendidik di Indonesia masih kalah. Rendahnya pendidikan yang ada di Indonesia didasarkan pada beberapa faktor, salah satunya faktor kualitas guru serta belum sesuainya bidang keilmuan yang dimiliki tenaga pendidik

¹Khaira, H., *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai* (Medan: Pascasarjana, P., & Medan, U. N., 2020), h. 39-44

(Indriani, 2015).² Pendidik harus mulai meninggalkan metode pembelajaran konvensional yang belum bervariasi. Metode konvensional menjadikan guru sebagai pusat perhatian. Dalam prosesnya, metode ceramah terus mendominasi dengan memanfaatkan buku pelajaran. Tentu sistem pembelajaran ini sudah membosankan untuk peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajaran mulai marak setelah merebaknya virus Covid-19. Banyaknya penularan virus melalui kontak fisik, membuat Pemerintah membatasi ruang gerak masyarakat. Sesuai dengan SE (Surat Edaran) Pemerintah, kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring (Dewi, 2020).³ Daring merupakan sebuah media yang bisa diakses dengan menggunakan internet. Proses pembelajaran daring akan menampilkan teks, suara, foto, dan video yang digunakan untuk berkomunikasi secara online. Media online yang digunakan bisa smartphone atau laptop, kedua benda tersebut digunakan sebagai alat interaksi antara pendidik dan peserta didik. Bentuk komunikasi yang disampaikan menjadi proses tatap muka secara jarak jauh atau lebih dikenal dengan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran daring akan memberikan fasilitas pada kegiatan pembelajaran dengan ruang lingkup yang luas. Bahkan, ada banyak tampilan yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini mengharuskan peserta didik menggunakan sambungan internet dan dihubungkan ke laptop atau *smartphone*. Selanjutnya, menghubungkan media belajar tersebut dengan aplikasi online sebagai proses belajar. Menurut Kusmaharti dan Yustitia (2020).⁴ menyatakan bahwa *online learning* merupakan sebuah pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan media internet. Pembelajaran menggunakan media belajar biasanya memanfaatkan berbagai aplikasi online.

²Indriani, F. *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI*. (2015). Fenomena, 7 (1), 17.

³Dewi, W.A.F, *Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar* (Edukatif :Jurnal Ilmu Pendidikan) 2 (1), pp. 55–61.

⁴Kusmaharti, D. and Yustitia, V. (2020) 'Efektivitas Online Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa', *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4 (2), p. 311. doi: 10.31331/medivesveteran.v4i2.1199.

Kinemaster adalah media yang digunakan untuk membuat video dengan fitur lengkap dan menarik. Dengan aplikais tersebut, tenaga pendidik dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi dan mudah. Aplikasi pengeditan video profesional ini bisa digunakan di perangkat Android.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan untuk membuktikan keefektifan penggunaan aplikasi Kinemaster sebagai media pembelajaran. Penelitian pertama dilakukan oleh (Amelia dan Arwin, 2020).⁵ menggunakan Kinemaster sebagai media pembelajaran tematik di kelas III SDN 36 Koto Panjang. Hasil penelitian penggunaan aplikasi Kinemaster untuk pembelajaran tematik pada peserta didik SD menjadikan pembelajaran jauh lebih efektif, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran daring. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Salahuddin, 2020).⁶ penelitian penggunaan aplikasi Kinemaster untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada peserta didik kelas 7 di MTS Nurul Huda, Ketambul, Tuban. Proses editing yang dilakukan peneliti dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar lebih senang belajar Bahasa Arab serta meningkatkan kemampuan dari segi kognitif. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dessy.⁷ penggunaan aplikasi Kinemaster untuk media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Tinggi Agama Ibnu Rusyd Kota Bumi. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa aplikasi Kinemaster layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI. Dengan penayangan video yang menarik dan inovatif membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berangkat dari latar belakang tersebut, penelti memfokuskan masalah penelitian pada seberapa besar pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dalam menigkatkan minat belajar

⁵Amelia, V. and Arwin, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar* (Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2020) 4(2), pp. 88–97

⁶Salahuddin, H. (2020) Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban.

⁷Dessy, *Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jurnal Pendisikan Agama Islam: 2022) 1(1):2-8

peserta didik terhadap mata pelajaran PAI. Khususnya, peserta didik kelas 9 yang ada di UPT SMPN 2 Lanrisang.

TINJAUAN TEORETIS

Minat belajar merupakan sebuah penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar guna menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat belajar tumbuh karena adanya keinginan untuk memahami dan mengetahui sesuatu, serta mengarahkan peserta didik untuk sungguh-sungguh belajar (Iskandar, 2012:181).⁸ Sedangkan, menurut Clayton Aldelfer, minat belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar dan di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi. Bisa disimpulkan bahwa minat belajar merupakan sebuah energi atau kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan dari proses belajarnya.

Minat belajar ini tidak hanya bergantung pada kemampuan semata. Ada banyak faktor yang bisa membangun minat belajar peserta didik. Menurut Totok Susanto, berikut ini beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, yaitu: (1) Cita-cita dan motivasi; (2) Peranan keluarga; (3) Peran guru sebagai pendidik; (4) Kelengkapan sarana dan prasarana; (5) Lingkungan atau teman bergaul; dan (6) Media belajar.⁹

Saat melakukan proses pembelajaran, unsur kegiatan dalam belajar memang memegang peran yang vital. Untuk itu, penting bagi guru yang bertindak sebagai pendidik memahami proses belajar peserta didik. Guru profesional harus bisa menyediakan lingkungan dan bimbingan belajar yang tepat. Kaitan guru dengan minat belajar, guru dalam melakukan proses pembelajaran harus bisa memberikan inovasi yang unik dan bisa menarik minat peserta didik. Guru biasanya menggunakan media belajar untuk membuat proses pembelajaran lebih bervariasi.

Pada konteks dunia pendidikan, tenaga pendidik adalah satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Namun, seiring perkembangan, sumber belajar tidak hanya tenaga pendidik, bisa dari

⁸ Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2012), h. 23

⁹ SadimanArief (dkk), *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 1996), h. 25

buku. Munculnya penulisan buku ini dilandasi oleh suatu konsep bahwa tidak ada sesuatu dalam pikiran manusia tanpa penginderaan. Berangkat dari alasan inilah, tenaga pendidik mulai menyadari bahwa dalam proses pembelajaran membutuhkan sarana dan prasarana.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan tenaga pendidik dalam membentuk proses pembelajaran yang efektif dan penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Rohani (2019)¹⁰ media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat menagajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh tenaga pendidik.

Berikut fungsi dari media pembelajaran: (1) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah; (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan; dan (3) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada.

Sedangan menurut Levi dan Lentz dalam Sanaky,¹¹ mengungkapkan bahwa ada empat fungsi dari media pembelajaran yang berkaitan dengan visual. (1) Fungsi kompensatoris, yaitu media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu; (2) Fungsi afektif, yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik; (3) Fungsi atensi, yakni media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran; dan (4) Fungsi kognitif, adalah media

¹⁰Rohani, *Media Pembelajaran*, (Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN: Sumatera Utara, 2019), h. 22

¹¹Sanaky, Hujair AH., *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria, 2009), h.

visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Menurut Arsyad,¹² setiap media memiliki karakteristik tersendiri, baik dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Untuk itu, seorang tenaga pendidik harus memiliki kemampuan dasar untuk memahami karakteristik dari berbagai media pembelajaran. Hal ini akan memberikan kesempatan bagi guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran. Apa bila seorang pendidik tidak memahami karakteristik media, pasti akan mengalami banyak kesulitan. Untuk itu, pedidik harus tahu jenis, karakteristik, serta pengelompokan media yang akan digunakan.

Salah satu media yang banyak digunakan saat ini adalah media pembelajaran berbasis daring. Media daring bisa menggunakan alat komputer atau *smartphone*. Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan peserta didik yang tidak terbatas.¹³ Sedangkan menurut Romli,¹⁴ media daring secara umum merupakan segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui internet berisikan teks, foto, video, dan suara, sebagai sarana komunikasi secara daring, sedangkan pengertian khusus media daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar meskipun jarak jauh,¹⁵ Platform daring yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh

¹²Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h. 15

¹³Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N., *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 25

¹⁴Romli. *Panduan Mengelola Online*. (Bandung: Nuansa Cendikia, 2012), h. 26

¹⁵Sofyana & Abdul. "Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Volume 8 Nomor 1, 2019, h. 81-86

cukup banyak. Bahkan, platform tersebut bisa digunakan untuk mendesain model pembelajaran yang menarik melalui sebuah video.

Menurut Wikipedia, Kinemaster merupakan sebuah platform perangkat lunak yang bisa digunakan di smartphone khusus untuk keperluan mengedit video. Perangkat ini pertama kali dikembangkan oleh Nex Streaming.

Adnyana, Citrawathi, dan Dewi,¹⁶ mendefinisikan Kinemaster merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. Kinemaster dapat dioperasikan pada sistem operasi android dan IOS, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara.¹⁷ Aplikasi ini juga tidak memberatkan pengimanan dan kinerja smartphone karena hanya berukuran 66 MB. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Reseach and Development (R&D). Disebut dengan penelitian pengembangan karena sebelumnya sudah ada pencarian data, kemudian dari data yang didapatkan. Peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran. Metode penelitian Reseach and Development (R&D) ini khusus digunakan untuk meneliti bidang pendidikan.

Terdapat tiga pengembangan dengan metode R&D. Menurut Menurut Borg & Gall,¹⁸ model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model

¹⁶Adnyana, Putu Budi., Citrawathi, D Made., dan Dewi. "Efektifitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster." *Proceeding Senadimas Undiksha*, Singaraja: (4 September 2020), h. 1758-1765.

¹⁷Indriani, Eka dan Pangaribuan, Tangson R. "Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020." *Basastra*. 5(2), 154-163.

¹⁸Borg, & Gall. *Educational research: An introduction*. (New York: Longman), h. 25

pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan. Sementara Menurut Thiagarajan,¹⁹ terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian. Pendapat terakhir adalah Metode pengembangan model ADDIE memiliki 5 tahap pengembangan, diantaranya *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.

Seperti penjelasan sebelumnya, penelitian ini menggunakan pendekatan metode pengembangan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis media berupa video yang nantinya mampu mengembangkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 9 di SMPN 2 Lanrisang.

Penelitian ini hanya mengambil 3 tahap pengembangan, yaitu: (1) Analisis: Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa; (2) Pengembangan: Mengembangkan video media pembelajaran dengan aplikasi Kinemaster; dan (3) Implementasi: Menguji cobakan Video pembelajaran, melaksanakan tes, serta membagi angket respon.

Sumber data penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun yang menjadi sumber data primer dari penelitian ini adalah siswa SMPN 2 Lanrisang kelas 9 yang berjumlah 35 orang beserta proses pembelajaran guru. Adapun sumber data sekunder dari penelitian ini adalah media pembelajaran video berbasis aplikasi Kinemaster.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk memperoleh data pendukung. Observasi yang dimaksud merupakan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan penilaian sikap peserta didik. Observasi pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, instrumen yang digunakan adalah angket penilaian pengembangan media pembelajaran

¹⁹Thiagarajan, S.. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children A Sourcebook.*, (1974), h. 26

ini disusun dengan skala Likert dengan penilaian Sangat Kurang Baik (SKB), Cukup Baik (TB), Baik (B), Sangat Baik (SB).

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase pengisian angket adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah Keseluruhan skor ideal tiap butir

Proses perhitungan di atas akan menghasilkan tingkat penilaian pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran²⁰

Interval	Kriteria
80% < Skor ≤ 100%	Sangat Baik
60% < Skor ≤ 100%	Baik
40% < Skor ≤ 100%	Cukup Baik
20% ≥ Skor ≤ 100%	Sangat Kurang Baik

Angket respon peserta didik diberikan kepada peserta didik pada akhir penelitian. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kualitas kepraktisan. Angket respon peserta didik disusun berdasarkan skala Likert dengan lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan, peneliti akan menggunakan uji N-gain. Berikut ini rumus yang digunakan:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}}$$

²⁰Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018), h.11.

Keterangan:

N-gain = Besar faktor gain
Skor Postest = Nilai hasil tes akhir
Skor Pretest = Nilai hasil tes
Skor Maksimal = Nilai maksimal tes

Perhitungan yang menghasilkan nilai N-Gian kriterianya bisa ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 *Kriteria Besar Faktor Gain*²¹

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan pengembangan media pembelajaran model ADDIE yaitu menganalisis, Pengembangan, dan Implementasi. Setelah melakukan penelitan dan observasi di UPT SMPN 2 Lanrisang, peneliti menemukan informasi bahwa Penyampaian materi pembelajaran terkesan monoton atau tidak menarik dan tidak bervariasi, yakni dengan cara mengisntruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku. Terkadang ada penyampaian lisan, jika ada yang bertanya. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Di SMPN 2 Lanrisang masih menggunakan buku, gambar yang di pajang di kelas, dan papan tulis. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis digital masih kurang, padahal pendidik bisa mengakses internet. Pemanfaatan media digital yang kurang ini juga karena keterbatasan sarana. Ketersediaan media pembelajaran sangat minim.

²¹Rostina Sundayana, *Statistika Penelitan Pendidikan*, h.151

Dari faktor di atas, peneliti melakukan analisis proses pembelajaran tatap muka yang ada di kelas 9 siswa SMPN 2 Lanrisang dan menemukan beberapa fakta. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran cenderung pasif, bahkan terlihat kurang termotivasi dan tidak terlalu memperhatikan. Hal ini terlihat dari kurang tanggapnya peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru. Beberapa siswa terlihat memainkan alat tulis dan cenderung tidak fokus dalam mendengarkan materi. Model penyampaian materi masih konvensional dan kurang menarik. Banyak ceramah dan mendikte buku sumber.

Hasil analisis terhadap metode pembelajaran yang dilakukan di SMPN 2 Larinsang pada mata pelajaran PAI masih monoton, bahkan minat belajarnya cukup rendah. Di sini peneliti menyiapkan materi PAI yang kemudian diubah ke dalam bentuk video. Materi tersebut dikembangkan dan kemudian ditampilkan dalam kelas. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum pembelajaran PAI yang sudah dipilih, serta sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Pelajaran PAI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Menyajikan Dalil Naqli yang menjelaskan Haji dan Umrah.	Membuat paparan tentang pengertian haji dan umrah beserta dahlil naqlil.
	Mempresentasikan paparan tentang haji dan umrah
	Menyajikan paparan langkah-langkah menunaikan ibadah haji dan umrah

Tahap selanjutnya, melakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Setelah itu, media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh ahli materi dan media dengan memberikan angket penilaian sesuai dengan indikator yang dipilih. Penilaian ini dilakukan untuk menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster ini efektif untuk meningkatkan minat belajar.

Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dalam Meningkatkan
Minat Belajar PAI di UPT SMPN 2 Lanrisang
Marwiah

Media pembelajaran video berbasis aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran PAI dengan kompetensi menjelaskan haji dan umrah beserta dalil naqlilnya ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Video Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster

No	Gambar	Keterangan
1		Pada awal video bersisi pembuka dan doa sebelum memulai pembelajaran.
2		Memaparkan tujuan pembelajaran.
3		Memahami pengertian Haji menurut dahlil naqlil.
4		Memaparkan syarat wajib haji
5		Pada bagian ini peneliti memaparkan rukun haji dan umrah, yang membedakan hanya wukuf.

Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dalam Meningkatkan
Minat Belajar PAI di UPT SMPN 2 Lanisang
Marwiah

6		Pada bagian ini akan memaparkan wajib haji dan umrah.
7		Pada bagian ini peneliti memaparkan larangan haji
8		Pada bagian ini peneliti menyertakan video tata cara pelaksanaan haji dan umrah

Penilaian dari ahli media ini bertujuan untuk mengetahui secara detail pendapat ahli mengenai kelayakan video pembelajaran yang sudah dikembangkan. Penilaian dilakukan dengan memberikan media pembelajaran kepada ahli media dan angket penilaian. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Penjelasan data penilaian oleh ahli media ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian Kelayakan	Penilaian	Skor. Max	Presentasi	Kriteria
Penyajian	9	10	90%	Sangat baik
Bahasa	7	10	70%	Baik
Video	8	10	80%	Sangat baik
Tampilan Keseluruhan	9	10	90%	Sangat baik

Berdasarkan tabel validasi di atas, ahli media menilai kelayakan penyajian 90% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Penilaian bahasa 70% masuk ke dalam kriteria baik, penilaian kelayakan video 80% masuk ke dalam kriteria sangat baik, dan penilaian kelayakan tampilan secara keseluruhan 90% masuk ke dalam kriteria sangat baik.

Produk video pengembangan pembelajaran dari aplikasi Kinemaster yang telah dibuat oleh peneliti diserahkan ke pada ahli materi. Tujuan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi adalah untuk melihat kelayakan materi yang telah dikembangkan. Hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian Kelayakan	Penilaian	Skor. Max	Presentasi	Kriteria
Materi	8	10	80%	Sangat baik
Bahasa	7,5	10	75%	Baik
Video	8	10	80%	Sangat baik
Tampilan Keseluruhan	8,5	10	85%	Sangat baik

Berdasarkan penilaian di atas, ahli materi menyatakan kelayakan materi sekitar 80% dengan kriteria sangat baik. Penilaian kelayakan bahasa sekitar 75% dengan kriteria baik. Penilaian kelayakan video sekitar 80% dengan kriteria sangat baik. Penilaian kelayakan tampilan secara keseluruhan sekitar 85% dengan kriteria sangat baik. Dari validasi tersebut sudah bisa dinyatakan bahwa kelayakan materi yang disajikan sangat baik.

Pada penelitian ini, teknis implementasi yang digunakan adalah melakukan uji coba video pembelajaran terhadap peserta didik dan melakukan penilaian angket respon untuk mengukur keefektifan media pembelajaran video.

Pengujian minat belajar pada siswa SMPN 2 Lanrisang kelas 9 dilakukan dengan memberikan media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi Kinemaster. Metode penilaiannya dilakukan dengan memberikan angket minat belajar yang diberikan kepada 35 siswa. Angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar

sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran dari aplikasi Kinemaster.

Untuk mengetahui minat belajar siswa indikator yang dipilih dibagi menjadi beberapa kategori yaitu: perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keinginan atau kesadaran. Hasil pembagian angket ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Nilai Respon Peserta Didik

Indikator	pretest	posttest	Skor. Max	Kriteria
Ketertarikan	6,30	13,5	15	Tinggi
Perasaan senang	7,6	14,95	15	Tinggi
Keinginan/kesadaran	5	11	15	Tinggi
Perhatian	7,75	13,33	15	Tinggi

Menurut Tabel di atas, pada setiap indikator, minat belajar siswa mengalami peningkatan. Setelah media pembelajaran diubah menggunakan video berbasis aplikasi Kinemaster, para siswa memiliki rasa ketertarikan yang meningkat dengan nilai 13,5 tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah terkait kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, kurangnya sarana dan prasarana, dan rendahnya minat belajar siswa. Pendidik atau guru masih mengaju pada buku sebagai sumber belajar dan menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran jadi monoton dan membosankan. Berangkat dari masalah tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajara ini mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mampu memancing minat belajar peserta didik. Sesuai denga tujuan media pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang

pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.²²

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis Kine Master, karena media tersebut mampu menyajikan konten yang sesuai dengan pembelajaran. Video pembelajaran berbasis Kinemaster merupakan media visual yang mampu menyajikan pembelajaran yang didukung media audio, visual, video, dan gambar-gambar yang menarik, sehingga mempermudah siswa dalam menyerap informasi secara efektif dan efisien. Hal tersebut selaras dengan fungsi media yaitu, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.²³

Proses pengembangan media pembelajarn video berbasis aplikasi Kinemaster ini melalui beberapa tahap penilaian; diantaranya pengembangan media pembelajaran video denga aplikasi Kinemaster ini telah dinyatakan valid, efektif, dan layak untuk dijadikan media yang mendukung proses pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari perolehan penilaian oleh ahli media dan materi.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media melihat kelayakan penyajian dengan presentase 90% dengan kriteria sangat baik, aspek bahasa memiliki presentase 70% dengan kriteria baik, aspek kelayakan video memiliki presentase 80% dengan kriteria sangat baik, dan tampilan secara keseluruhan memiliki presentase 90% dengan kriteria sangat baik.

Sedangkan penilaian yang dilakukan ahli materi menghasilkan kelayakan materi dengan presentase 80% kriterianya sangat baik, aspek bahasa memiliki presentase 75% dengan kriteria baik, aspek kelayakan video memiliki presentase 80% dengan kriteria sangat baik, dan tampilan secara keseluruhan memiliki presentase 85% dengan kriteria sangat baik.

Kesimpulannya dari deskripsi data di atas menyatakan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi Kinemaster layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI materi Haji dan Umrah.

Pengujian peningkatan minat belajar peserta didik pada media pembelajaran video berbasis aplikasi Kinemaster dilakukan dengan

²²Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012), h.28

²³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 19-

memberikan angket respon pada 35 peserta didik kelas 9 di UPT SMPN 2 Lanrisang. Mata pelajaran yang di ujikan adalah Pendidikan Agama Islam. Tujuan dari pemberian angket ini, untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video.

Untuk menilai minat belajar siswa dikategorikan jadi beberapa indikator yaitu: ketertarikan, perasaan senang, kesadaran/keinginan, dan perhatian. Hasil penggunaan media pembelajaran video dari aplikasi Kinemaster memberikan penilaian pada indikator ketertarikan peserta didik saat pretest 6,30 dan posttest 13,5 dengan kriteria tinggi , indikator perasaan senang saat pretest 7,6 dan posttest 14,95 dengan kriteria tinggi, indikator kesadaran/keinginan pretest 5 dan posttest 11 dengan kriteria tinggi, serta indikator Perhatian pretest 7,75 dan posttest 13,33 dengan kriteria tinggi.

Dari hasil penilaian minat belajar peserta didik di atas, membuktikan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi kinemaster berhasil meningkatkan minat belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas dapat di simpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Kinemaster untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 9 di UPT SMPN 2 Lanrisang khususnya pada mata pelajaran PAI dapat meningkat. Hal ini bisa dilihat dari beberapa penilain yang telah dilakukan.

Mulai dari uji penilain video media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi. Dari penilaian ini bisa dilihat uji kelayakan dalam beberapa indikator yang rata-rata memiliki kriteria sangat baik. Selanjutnya pada uji penilaian respon siswa. Indikator minat belajarnya terus meningkat. ketertarikan yang meningkat dengan nilai 13,5 tergolong tinggi. Bahkan, perhatian siswa juga meningkat dengan nilai 13.33 dengan kriteria yang cukup tinggi. Siswa merasakan kesenangan terhadap pembelajaran tersebut dengan nilai 14,95 kriterianya tinggi. Siswa juga memiliki keinginan dengan media pembelajaran tersebut dengan nilai 11 tergolong tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Putu Budi, dkk. “Efektifitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom video dengan Smartphone dan Aplikasi Kinemaster.” *Proceeding Senadimas Undiksha*, no. 4 (2020): 1758-1765.
- Amelia, V. and Arwin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar”. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), pp (2020.): 88–97
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Borg & Gall. *Educational research: An introduction*. In: New York Longman, 1983.
- Dessy. “Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, no. 1(1) (2022):2-8
- Dewi, W.A.F. “Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 2(1), pp:55–61.
- Indriani, Eka dan Pangaribuan, Tangson R. “Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.” *Basastra*, no. 5(2) (2020): 154-163.
- Indriani, F. “Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI.” *Fenomena*, 7(1) (2015)”17.
- Iskandar. *Psikologi Pendidikan*, Ciputat: Gaung Persada Press, 2012.
- Khaira, H., Pascasarjana, P., & Medan, U. N. *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster*. 2020:39–44

- Kusmaharti, D. and Yustitia, V. “Efektivitas Online Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa.” *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), p (2020): 311. doi: 10.31331/medivesveteran.v4i2.1199.
- Rohani, Media pembelajaran (fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN: Sumatera Utara, 2019) hal.22
- Romli. *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Online*. Bandung:Nuansa Cendikia, 2012.
- Rostina Sundayana. *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2018: hlm.151.
- SadimanArief (dkk). *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press, 1996.
- Salahuddin, H. “Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Viii Di Mts. Nurul Huda Ketambul, Tuban.” (2020)
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Sofyana & Abdul. “Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas
- Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun”. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Volume 8 Nomor 1, (2020):81-86
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012:hlm.28.
- Thiagarajan, S. *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*, 1974.