

PENGARUH MEDIA POSTER BERBASIS *KINEMASTER* PADA HASIL BELAJAR TEMA 6

Nur Lina Febriya Sulistyani¹ ✉, Universitas PGRI Madiun

Nur Samsiyah², ✉ Universitas PGRI Madiun

Tri Wahyuni Chasanatun³, Universitas PGRI Madiun

✉ nur_1802101091@mhs.unipma.ac.id

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of KineMaster-based poster media on student learning outcomes of Theme 6 Heat and Its Transfer at SDN 01 Manisrejo. This research was conducted in class 5, with samples in two classes, namely class 5A as the experimental class and class 5B as the control class using simple random sampling technique. The research method used is quasy experimen quantitative with data collection using documentation and student learning outcomes tests. The results of this study include: The use of KineMaster-based poster media can affect student learning outcomes. The average value of the pretest and posttest of the experimental class using poster media based on KineMaster, namely the pretest value of 67,083 and posttest of 79,166, which is superior to the pretest and posttest scores of the control class using poster media without KineMaster based, namely the pretest value of 63,333 and posttest 71,250. The use of Kinemaster-based poster media has a significant effect on the value of learning outcomes for theme 6 Heat and Its Transfer.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media poster berbasis KineMaster pada hasil belajar siswa tema 6 Panas dan Perpindahannya di SDN 01 Manisrejo. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5, yaitu kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan kelas 5B sebagai kelas kontrol penelitian menggunakan teknik *simple random sampling*. Metode penelitian yaitu kuantitatif Quasy Eksperimen dengan pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan tes hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini meliputi : Penggunaan media poster berbasis KineMaster dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan media poster berbasis KineMaster yaitu nilai *pretest* 67,083 dan *posttest* 79,166 lebih unggul dibandingkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan media poster tanpa berbasis KineMaster yaitu nilai *pretest* 63,333 dan *posttest* 71,250. Penggunaan media poster berbasis Kinemaster berpengaruh signifikan terhadap nilai hasil belajar tema 6 Panas dan Perpindahannya.

Kata kunci: Media Poster, KineMaster, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Sekolah dasar berperan sebagai jembatan menuju pendidikan selanjutnya. Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan formal sebagai tahap awal yang harus dilalui peserta didik dalam meningkatkan dan mengasah kemampuan serta potensi di dalam dirinya (Wuryandani et al., 2014). Definisi tersebut berarti bahwa pendidikan suatu hal yang penting bagi peserta didik.

Namun, tidak semua pendidik dapat mencapai tujuannya. Pembelajaran yang diberikan oleh guru belum tentu bisa diterima peserta didik secara optimal. Menurunnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya penggunaan satu sumber dalam proses pembelajaran misalnya hanya menggunakan buku siswa tanpa menggunakan sumber lain, dan guru tidak menggunakan media berisi materi pembelajaran yang sebenarnya sangat diperlukan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan (Rosarina Gina dan Sudin Ali, 2017).

Maka guru mempunyai peran yang penting saat proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator harus bisa menjadi jembatan bagi peserta didik untuk mempermudah memahami materi agar mencapai hasil yang maksimal. Selain itu, guru juga harus mengelola dan membuat kelas menjadi kondusif. Pemberian materi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Suryani (2018) media adalah sebuah informasi yang akan diberikan kepada orang lain atau orang banyak yang bertujuan agar dapat menambahkan motivasi, keinginan, dan respon seseorang sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan oleh pemberi informasi.

Akan tetapi, mayoritas guru tidak menggunakan media pembelajaran di dalam kelas. Selain itu tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang cukup dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan sebelumnya di SDN 01 Manisrejo. Padahal tidak semua peserta didik dapat memahami materi tanpa menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku siswa saja. Terutama pada pelajaran tematik muatan IPA untuk kelas tinggi yang mempunyai karakteristik tahap operasional konkret tingkat akhir yang lebih dominan berpikir secara nyata (konkret).

Berdasarkan pemaparan masalah di atas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran poster berbasis *KineMaster*. Poster adalah suatu media gambar yang memuat satu ide atau dua ide pokok sehingga orang lain dapat dengan mudah melihat informasi yang dimuat meskipun hanya dengan melihat secara sepintas (Hildayanti et al., 2018). Menurut Sanjaya (2012) poster adalah media yang memuat suatu ide, informasi dan pesan dengan tujuan mempengaruhi minat seseorang agar mau melakukan isi dari informasi yang didapat. *KineMaster* adalah aplikasi yang dimanfaatkan dalam proses penciptaan ataupun pengeditan dalam bentuk gambar ataupun video dengan dilengkapi fitur jangkak dan ditujukan untuk perangkat iOS dan android (Hafizatul, 2021).

Rumusan masalah yang tepat dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media poster berbasis *KineMaster* pada hasil belajar Tema 6 Panas dan Perpindahannya Kelas 5 SDN 01 Manisrejo?

MEDIA POSTER BERBASIS KINEMASTER

Menurut Suryani (2018) media merupakan penyampaian sebuah pesan ataupun informasi untuk seseorang dengan maksud untuk menambah semangat, motivasi, dan ketertarikan seseorang agar tujuan informan dapat tercapai. Sedangkan menurut Hujair (2013) media merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru saat proses mengajar di dalam kelas ataupun di luar kelas. Berdasarkan pemaparan di atas bahwa media adalah suatu sarana yang berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi dan pesan tertentu kepada orang lain, serta bisa menjadi alat bantu guru dalam proses pembelajaran.

Sanjaya (2012) poster merupakan media yang memuat suatu ide, pesan, dan informasi dengan tujuan menarik orang lain agar mau melihat dan melaksanakan isi dari pesan tersebut. Poster adalah alat bantu dengan tujuan untuk meningkatkan minat seseorang dan mempengaruhi seseorang agar melakukan pesan yang terdapat di dalam poster (Sadiman dkk., 2014:46). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa poster merupakan media ataupun alat bantu yang digunakan seseorang untuk menarik minat dan perhatian orang lain agar pesan di dalam poster dapat tersampaikan.

Pengertian KineMaster menurut Hafizatul (2021) adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh perangkat android dan iOS dengan peralatan yang lengkap guna mengedit visual ataupun audiovisual. KineMaster adalah aplikasi di perangkat android dan iOS tanpa berbayar dengan fungsi untuk pengeditan video tanpa tuntutan apapun (Adnyana et al., 2020). Kesimpulan dari uraian di atas KineMaster merupakan sebuah aplikasi tanpa berbayar yang di pakai untuk perangkat android dan iOS dengan kegunaan pengeditan visual ataupun audiovisual yang dapat digunakan dengan mudah tanpa syarat-syarat tertentu.

HASIL BELAJAR

Menurut Rusman (2018) hasil belajar adalah wawasan yang didapatkan peserta didik mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik dilihat dari adanya perbedaan akhlak menjadi lebih baik, yang bisa dinilai dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap saat awal ataupun akhir dari proses pembelajaran (Nurrita Teni, 2019). Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik menjadi lebih baik yang didapat dari sebelum ataupun sesudah mengikuti pembelajaran.

Menurut (Rusman, 2018) ada tiga klasifikasi hasil belajar yaitu domain kognitif berhubungan dengan pengetahuan dalam proses berpikir, dan berkaitan dengan nalar, domain afektif berhubungan dengan emosi, perasaan, sikap, semangat, penghargaan, minat terhadap suatu hal, dan domain psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan, perilaku gerakan, dan jasmani motorik seseorang.

METODE

Teknik penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen. Darmawan (2014) mengemukakan penelitian eksperimen merupakan sebuah cara untuk penelitian dengan menghubungkan sebab dan akibat antar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam perbandingan hasil keduanya. Peneliti memilih jenis desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2022 selama 2x60 menit di kelas 5 SDN 01 Manisrejo. Peneliti menggunakan 48 peserta didik sebagai sampel yang terdiri dari dua kelas. Yaitu kelas 5A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media poster berbasis *KineMaster* dan kelas 5B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media poster tanpa berbasis *KineMaster*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*.

Dokumentasi dan tes digunakan sebagai pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian yaitu tes hasil belajar, uji validitas dan uji reabilitas. Dengan jumlah soal 20. Dengan 10 soal valid dan reliabel. Selanjutnya ada tiga uji dalam teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian di SDN 01 Manisrejo diperoleh nilai yang terkumpul dari tes hasil belajar peserta didik. Diperoleh nilai pretest dan posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 1 dan nilai pretest dan posttest kelas kontrol pada tabel 2.

Tabel 1. Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen

Kelas Eksperimen	Pretest	Posttest
Jumlah	1610	1900
Rata-rata	67,083	79,167
SD	13,981	12,129
Max	90	100
Min	40	60
Standar Deviasi	13,981	12,129
Median	70	80
Modus	60	90

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai pretest yaitu 1610 sedangkan nilai posttest 1900. Memperoleh nilai rata-rata yaitu 67,083 dan 79,167. Dengan nilai maksimum yaitu 100, nilai minimum yaitu 40. Dan memperoleh nilai modus di pretest yaitu 60 dan di posttest yaitu 90. Serta nilai median di pretest 70 dan di posttest 80. Diperoleh presentasi hasil *posttest* dikurangi *pretest* yaitu 12,08

Tabel 2. Nilai pretest dan posttest kelas kontrol

Kelas Kontrol	Pretest	Posttes
Jumlah	1520	1710
Rata-rata	63,3333	71,25
SD	13,726	11,90998
Max	90	90
Min	40	50
Standar Deviasi	13,726	11,9099
Median	60	70
Modus	60	70

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai pretest yaitu 1520 sedangkan nilai posttest 1710. Memperoleh nilai rata-rata yaitu 63,333 dan 71,25. Dengan nilai maksimum yaitu 90, nilai minimum yaitu 40. Dan memperoleh nilai modus di pretest yaitu 60 dan di posttest yaitu 70. Serta nilai median di pretest 60 dan di posttest 70. Dari hasil nilai di atas dapat dilihat bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Diperoleh presentasi hasil *posttest* dikurangi *pretest* yaitu 7,92. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa presentasi hasil *posttest* dikurangi *pretest* pada kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Uji normalitas data menggunakan metode Liliefors. Apabila $L_{Tabel} > L_{Hitung}$ artinya H_a kita terima dengan kesimpulan data berdistribusi normal. Diketahui uji normalitas menggunakan Excel, pada pretest kelas kontrol $L_{hitung} (0,137604) < L_{tabel} (0,19)$ maka H_a diterima, pretest kelas eksperimen $L_{hitung} (0,152128) < L_{tabel} (0,19)$ maka H_a diterima. Untuk posttest kelas kontrol $L_{hitung} (0,166794) < L_{tabel} (0,19)$ maka H_a diterima, posttest kelas eksperimen $L_{hitung} (0,150113) < L_{tabel} (0,19)$ maka H_a diterima. Dengan demikian data yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan Uji-F. Hipotesis H_0 = data varians homogen, sedangkan H_a = data varians tidak homogen. $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel berdistribusi homogen dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka sampel berdistribusi tidak homogen. Dari hasil perhitungan uji homogenitas diperoleh bahwa hasil F_{hitung} pretest sebesar 1,04 dan F_{tabel} sebesar 2,014 dan untuk hasil F_{hitung} posttest 1,05 dan F_{tabel} 2,014. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh sampel berdistribusi homogen.

Uji T-test digunakan dalam uji hipotesis. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Uji t *Posttest* Kelas Eksperimen dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas Kon/Eks				
Tes Hasil Belajar	Mean	T_{Hitung}	T_{Tabel}	Kesimpulan
Posttest Kelas Eksperimen	79,167			
Posttest Kelas Kontrol	71,25	2,282	2,069	Ada Pengaruh
Selisih Mean	7,917			

Peneliti menggunakan rumus $dk = n_1 + n_2 - 2$. Diperoleh skor hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol $T_{hitung} = 2,282$ dan $T_{tabel} = 24+24-2=46$, $T_{tabel} = 2,69$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Kesimpulannya bahwa ada pengaruh yang signifikan

penggunaan media poster berbasis *KineMaster* pada hasil belajar tema 6 panas dan perpindahannya kelas 5 SDN 01 Manisrejo.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian, analisis data dan pembahasan yang sudah dipaparkan oleh peneliti, disimpulkan yaitu adanya pengaruh penggunaan media poster berbasis *KineMaster* pada hasil belajar tema 6 panas dan perpindahannya kelas 5 SDN 01 Manisrejo. Hal ini sesuai dengan hasil analisis data uji t dimana T_{hitung} sebesar 2,282 lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,282 ($T_{hitung} > T_{tabel}$, $(0,05) = 2,282 > 2,013$). Sehingga hipotesis kerja (H_a) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adnyana, P. B., Citrawathi, D. M., & Dewi, N. P. S. R. (2020). Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM). *Jurnal Senadimas Undiksha*, 1758–1765. Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM)
2. Darmawan Deni. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
3. Hafizatul, K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 39–44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
4. Hildayanti, Samsuri Andi Sukri, A. A. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Poster Dalam Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 518–529.
5. Hujair, S. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
6. Nurrita Teni. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
7. Rosarina Gina, Sudin Ali, S. A. (2017). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 195–207. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/110>
8. Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
9. Sadiman Arief S, Harjito, Haryono Anung, R. R. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Rajagrafindo Persada.
10. Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.
11. Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, P. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
12. Wuryandani, W., Maftuh, B., . S., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 286–295. <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>