

PENERAPAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DENGAN MEDIA APLIKASI KINEMASTER ERA SOCIETY 5.0 DI SDN 064992 MEDAN AMPLAS

Nurhanifa Tamba¹⁾, Mariani²⁾, Kharisma Wati Tamba³⁾

¹⁾²⁾³⁾Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: nifatamba26@gmail.com

ABSTRAK

Semua aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi saat ini. Dalam dunia pendidikan, peran ICT (Information and Communication Technology) sangat besar dari segi manfaat dan kelebihan yang ditawarkannya, seperti kemudahan akses ke pendidikan dan kemampuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran antara guru dan siswa. Kinemaster adalah aplikasi penyuntingan video berbasis perangkat bergerak yang memiliki konsep bebas digunakan atau berlangganan untuk dukungan teknis. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan hasil belajar aspek kognitif. Hasil belajar aspek kognitif mengalami perbedaan rata-rata nilai pretest sebesar 59,30 dan posttest sebesar 85,28. Hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 25,98. Hasil uji t yang diperoleh bahwa t hitung > t tabel yaitu 3,269 > 1,688 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima, jadi dengan menggunakan video pembelajaran dengan alat bantu kinemaster dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi betapa pentingnya kehadiran teknologi yang sesuai dengan era masyarakat 5.0 dalam dunia pendidikan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis ICT, Kinemaster, Era Society 5.0

ABSTRACT

All aspects of society, including education, are affected by the development of information technology today. In education, the role of ICT (Information and Communication Technology) is huge in terms of the benefits and advantages it offers, such as easy access to education and the ability to improve the quality of learning between teachers and students. Kinemaster is a mobile-based video editing application that has a free-to-use or subscription concept for technical support. Kinemaster allows teachers to create learning media that can be adapted to the situation, conditions and environment of the students. Kinemaster is a mobile-based video editing application that has a free-to-use or subscription concept for technical support. Kinemaster allows teachers to create learning media that can be adapted to the situation, conditions and environment of the students. This is evidenced by the increase in learning outcomes in the cognitive aspect. Cognitive aspect learning outcomes experienced a difference in the average pretest score of 59.30 and posttest score of 85.28. Cognitive aspect learning outcomes increased by 25.98. The t test results obtained that t count > t table is 3.269 > 1.688 so that H₀ is rejected and H_a is accepted, so using learning videos with kinemaster tools can improve student learning outcomes. So how important is the presence of technology in accordance with the era of society 5.0 in the world of education to help students improve learning outcomes.

Keywords: ICT based Learning, Kinemaster, Era Society 5.0

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi orang yang memiliki keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, yang hanya berfungsi ketika kegiatan belajar dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memahami sepenuhnya proses belajar siswa mereka. Belajar dan mengajar tidak terjadi secara terpisah. Dalam merencanakan pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan media yang sesuai untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Saat ini, ada dua prioritas utama untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam persaingan di kancah internasional. Pertama, mengoptimalkan penggunaan, pembelajaran, dan pencetakan karakter mahasiswa di perguruan tinggi. Kedua, pendidikan di Indonesia harus memulai proses belajar sendiri dan menjadikan guru sebagai motivator. Saat ini, dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 5.0, yang ditandai dengan lebih banyak konektivitas dan interaksi, serta kemajuan dalam sistem digital, virtual, dan kecerdasan artifisial. Berbagai aspek kehidupan pasti akan dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi karena batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya semakin konvergen. Berpengaruh terhadap sistem pendidikan Indonesia adalah salah satunya. Sumber daya manusia (SDM) yang memadai diperlukan untuk menyesuaikan diri dan bersaing di tingkat global karena perubahan

eraini tidak dapat dihindari.

Pendidikan yang membentuk generasi yang inovatif, kreatif, dan kompetitif sangat penting untuk menghadapi era revolusi industri 5.0. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan, yang diharapkan dapat menghasilkan produk yang dapat mengikuti atau mengubah zaman. Indonesia juga harus meningkatkan kualitas lulusan agar sesuai dengan dunia kerja dan tuntutan teknologi digital. Kegiatan belajar mengajar adalah proses kegiatan di mana guru dan murid melakukan sesuatu bersama atau bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menyiapkan elemen pendukung pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, mulai dari menyusun kurikulum hingga membuat skenario pembelajaran di kelas. Kurikulum merdeka mewajibkan guru untuk membuat pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar. Menyediakan media pembelajaran juga merupakan bagian dari metode pembelajaran, serta membuat siswa aktif dan memotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat praktis dan berkontribusi pada proses pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media melakukan tugas melicinkan jalan menuju tujuan pendidikan. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah ini adalah dengan membuat video pembelajaran yang interaktif. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370). Video adalah gambar bergerak dengan suara dan

dapat ditayangkan melalui video atau compact disk (VCD). Saky, 2013:123). Video memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara realistik dan memiliki sejumlah fitur yang sangat bermanfaat untuk digunakan selama proses pembelajaran. Salah satu fiturnya adalah slow motion, yang berarti gerakan objek atau peristiwa tertentu yang sangat cepat dapat diperlambat untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah. Jadi kesimpulannya guru harus dapat membuat video pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Aplikasi kinemaster adalah aplikasi yang dapat digunakan guru di kelas untuk membantu siswa dalam memahami kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif, yaitu sebuah penelitian yang diawali dengan sebuah pemahaman terhadap suatu fenomena yang sedang terjadi kemudian dideskripsikan maupun digambarkan melalui sebuah kata-kata oleh peneliti tersebut. Menurut (Mukhtar, 2013) metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Peneliti berusaha memahami suatu peristiwa yang terjadi pada manusia lalu memaparkannya menggunakan cara pandang peneliti itu sendiri. Sedangkan Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diadakan secara luring di UPT SDN 064992 Medan Amplas pada Jumat, 11 Januari 2024. Guru sangat mengapresiasi dan merasa senang dengan kegiatan penelitian tersebut. "Kegiatan ini sangat bagus dijalankan demi menunjang peningkatan hasil belajar anak, dengan adanya kine master. Diterapkannya media dengan menggunakan kine master agar guru bisa melihat betapa antusiasnya siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berasal dari kine master. Harapannya, guru bisa membuat media pembelajaran berupa video pendek untuk bisa diterapkan di dalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan I pada tanggal 18 Desember 2023 dan pertemuan II pada tanggal 11 Januari 2024 dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif jenis eksperimen rancangan one-group pretest-posttest desaign. Metode yang digunakan penelitian ini menggunakan desain penelitian Pre Eksperimen Design. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa hasil belajar kognitif siswa. Teknik nontes berupa hasil belajar siswa. Penerapan media kine master dilaksanakan melalui tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Tahap perencanaan yaitu mempersiapkan sarana dan prasaranadalam proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan berupa kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

Penerapan media kine master dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 25,98, dilihat dari rata-rata pretest sebesar 59,30 dan rata-rata posttest sebesar 85,28, hasil uji t yang diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,269 > 1,688$. Setelah adanya penerapan media audio visual maka dapat disimpulkan terjadi perubahan tingkah laku

siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dalam proses pembelajaran dengan penerapan media audio visual, guru hendaknya lebih teliti dengan ketepatan waktu pembelajaran berlangsung, karena waktu yang kurang efisien dapat memicu keributan siswa dengan siswa yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya gambar dan suara dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar dikelas. Dengan menggunakan media kine master siswa menjadi semangat dan tidak mudah bosan ketika berada di dalam kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan hasil belajar aspek kognitif. Hasil belajar aspek kognitif mengalami perbedaan rata-rata nilai pretest sebesar 59,30 dan posttest sebesar 85,28. Hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 25,98. Hasil uji t yang diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,269 > 1,688$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi dengan menggunakan video pembelajaran dengan alat bantu kinemaster dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal., 2012, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Media Creative, Yogyakarta
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2012. Taksonomi Bloom –Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. E-Jurnal Ikip Madiun, No.2 Vol 2 98-117, <http://ejournal.ikipggrimadiun.ac.id/index.php/PE/article/view/50>
- Mukhtar. 2013. Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Octavianty, R. e. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa*, Vol. 1 No. 1, 280-286.
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. Al Hadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17(33), 81-95.
- Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P., 2016, Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 49 (2):48-58, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/9009>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. seminar nasional Program Studi PendidikanTekenologi Informasi. Sukabumi : Universitas Muhammadiyah.