

### Keefektifan Video Pembelajaran Berbantu Kinemaster pada Tema 7 Subtema 1 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD N 02 Banjarsari

Tikhkamatul Khasanah<sup>1\*</sup>, Fine Reffiane<sup>2</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [tikhka.khasanah@gmail.com](mailto:tikhka.khasanah@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [finereffiane@upgris.ac.id](mailto:finereffiane@upgris.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [qoriatimushafanah@upgris.ac.id](mailto:qoriatimushafanah@upgris.ac.id)

---

**Abstract.** *The purpose of this study was to determine whether or not the kinemaster-assisted learning video on the theme of 7 events in the life of subtheme 1 was effective on the learning outcomes of fifth grade students. This type of research is a quantitative study using experimental methods with a research design of One Group Pre-Test Post-Test Design. The population in this study were all fifth grade students of SD N 02 Banjarsari. using a non-probability sampling technique with saturated sampling type. Data collection techniques in this study were obtained through observation, interviews, tests and documentation. From the pretest value, it shows that the average value is 52.85 while the posttest value shows that the average value is 87.14 and based on the t-test analysis, it is obtained that tcount is 19.4210 with t table of 2.052. It can be concluded that arithmetic > ttable, meaning Ho is rejected. The analysis of completeness of learning before being treated is 14%, while after being given treatment is 93%. Thus, it can be concluded that the kinemaster-assisted learning video is overall effective on student learning outcomes.*

**Keywords:** *Effectiveness; Learning Videos; Learning Outcomes; Online.*

**Abstrak.** *Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya dari video pembelajaran berbantu kinemaster pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 1 terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD N 02 Banjarsari. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian One Group Pre-Test Post-Test Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD N 02 Banjarsari. Sampel yang diambil 14 peserta didik, dengan jumlah peserta didik perempuan 4 dan peserta didik laki-laki 10 menggunakan teknik non probability sampling jenis sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dari nilai pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 52,85 sedangkan nilai posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata 87,14 serta berdasarkan analisis uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 19,4210 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,052 dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya  $H_0$  ditolak maka rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan tidak sama. Analisis ketuntasan belajar sebelum diberi perlakuan yaitu 14%, sedangkan sesudah diberi perlakuan yaitu 93%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantu kinemaster secara menyeluruh efektif terhadap hasil belajar peserta didik.*

**Kata Kunci:** *Daring; Hasil Belajar; Keefektifan; Video Pembelajaran.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang penting dalam kehidupan. Tercapai ataupun tidaknya tujuan pembelajaran suatu negara bergantung pada kualitas pendidikan yang dilakukan. Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang berbunyi Pembelajaran merupakan usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pendidikan agar peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya sebagai potensi dalam mengembangkan nilai keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan akhlak mulia, dan keahlian yang dibutuhkan di lingkungan serta masyarakat dan negara. Pendidikan dan kurikulum sangat berkaitan erat sebab kurikulum merupakan pedoman dalam pendidikan. Kurikulum 2013 mempunyai tujuan untuk mempersiapkan generasi baru serta penerus bangsa agar mempunyai kemampuan hidup selaku individu serta masyarakat negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, serta afektif dan mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta peradaban dunia (Kemendikbud, 2016:2).

Salah satu permasalahan yang ada dalam pendidikan sekarang ini yaitu kurangnya teknologi informasi dalam pembelajaran. Terlebih sekarang Indonesia sedang berada di fase pandemi *Covid-19*, dimana jenjang sekolah dasar melakukan pembelajaran *daring*, hal tersebut menjadikan tantangan untuk guru agar mampu mengembangkan kemampuan inovasinya dalam menunjang pembelajaran karena akan berdampak dengan hasil belajar peserta didik. Kristin (2016: 78) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh akibat dari suatu aktivitas yang dilakukan dan mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Menurut Anugraheni (2017: 249) hasil belajar merupakan sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan oleh seseorang. Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai definisi hasil belajar, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah segala upaya yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur dengan menggunakan teknik tes dan non tes.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri agar peserta didik mampu melakukan aktivitas seluas-luasnya untuk belajar, hal ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari (Hamalik dalam Rohmawati, 2015). Dapat dikatakan efektivitas pembelajaran adalah suatu proses belajar yang berhasil dari interaksi peserta didik dengan guru dalam pemberian edukasi untuk mencapai tujuan pembelajaran ataupun tujuan pendidikan. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat mulai dari respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan pemahaman peserta didik tentang konsep yang dipelajari. Menurut (Rusman, dalam Pramudya, Kristin dan Anugraheni 2019: 254), pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok lebih aktif untuk menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan holistic, bermakna, dan autentik. Kesimpulannya adalah pembelajaran tematik merupakan gabungan dari beberapa muatan pelajaran yang dalam implementasinya pembelajaran tersebut lebih menekankan pada keterlibatan secara aktif oleh siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memperoleh pengalaman secara langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Dalam pembelajaran tematik terdapat berbagai intergrasi mata pelajaran.

Adanya perkembangan teknologi yang diharapkan pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, dan dapat mendorong peserta didik membangun hal yang sudah dipelajari. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar materi yang diajarkan lebih bermakna bagi peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat dimanfaatkan secara tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kehadiran media pembelajaran diharapkan mampu menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih fokus pembelajaran. Menurut Mustholiq (dalam Fauzan dan Rahdiyanta, 2017) media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Pemanfaatan media pembelajaran salah satunya menggunakan video pembelajaran yang menarik

menjadikan peserta didik tertarik untuk lebih giat dalam belajar. Azhar Arsyad (2017: 4) menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga layar terlihat gambar hidup. Video sebagai salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh penjuru di dunia pun bisa disaksikan secara mudah dan cepat, hal ini menjadikan dunia yang luas seakan menjadi sempit dan hampir tidak lagi dikenal dengan batas-batas waktu maupun tempat.

Di era digital sekarang ini banyak sekali variasi-variasi video pembelajaran yang berkembang salah satu video pembelajaran berbantu kinemaster. Video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster tentunya dapat dijadikan solusi untuk guru dalam menyampaikan proses pembelajaran *daring*. Peserta didik akan merasa tertarik dengan video pembelajaran yang bersifat menarik, namun tetap memuat isi-isi materi pelajaran yang akan diajarkan. Melalui video pembelajaran yang akan memuat materi tema indahnnya keberagaman di negeriku dapat menarik daya tarik peserta didik dan dapat mengurangi kejenuhan, peserta didik lebih memahami materi serta hasil belajar akan tercapai (Ulfah & Soenarto, 2017; Yuniarni et al., 2020 dalam Jannah, Rahmawati dan Reffiane., 2020). Menurut Kustandi dan Sudjipto 2011 (dalam Septianto, 2020) video merupakan film yang bergerak dengan cepat dan bergantian, sehingga memberikan visualisasi yang kontinyu.

Kinemaster dapat mengedit sebuah video menjadi video yang menarik, serta cara pengerjaan dalam mengedit di kinemaster tidak cukup sulit. Selain penggunaannya yang cukup mudah sekalipun itu pengguna baru, aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai *tools-tools* atau alat-alat yang tampilannya sangat mudah dipahami. Serta memiliki tema, *font* atau huruf yang sangat bervariasi dan mempunyai tema “*Kunci Roma*”, tema tersebut dapat digunakan untuk mengganti *background* atau latar belakang si pembuat video dengan *background* yang lebih menarik dan bervariasi, tidak hanya dinding yang dijadikan latar belakang dalam proses pembuatan video. Menurut Fajariyah (2017: 154) menyampaikan langkah-langkah menggunakan kinemaster untuk pembuatan cerita digital diantaranya membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (recording atau file), memberikan efek dan menyunting timeline dan menyimpan save video.

Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru perlu memahami empat strategi dasar guru dalam mengajar, yaitu: mengidentifikasi perilaku yang diharapkan; memilih pendekatan yang tepat yang sesuai dengan materi dan karakter siswa; menentukan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat; menetapkan ukuran keberhasilan (Syaiful Bahri Djamarah dalam Busyaeri, dkk 2016 05: 2002). Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 02 Banjarsari bahwa kurangnya penggunaan IT dalam pembelajaran, dimasa pandemic *Covid-19* proses pembelajaran dengan mengirimkan sebuah foto materi melalui *WhatsApp Grup*. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, hal ini menjadikan suasana pembelajaran *daring* yang membosankan dan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Beberapa penelitian relevan yang dilakukan oleh (1) Arista Rahmayanti (2016) memperoleh hasil penelitian bahwa media video terbukti signifikan efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. (2) penelitian yang dilakukan oleh Leni Susanti (2017) memperoleh hasil bahwa menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol maka penerapan model *Snowball Throwing* berbantuan media video pembelajaran lebih efektif dari model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar IPA. (3) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Syarah (2017) dengan Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Keefektifan Media Video dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Negeri Pacinongang Unggulan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa memperoleh hasil penelitian ini mendukung teori yang mengungkapkan, bahwa dengan menerapkan media audio visual di dalam pembelajaran terutama dirasakan benar dalam melatih melatih daya analisis sebagai bagian dari mengapresiasi peristiwa termasuk yang ada dalam video peristiwa alam. (4) Penelitian yang dilakukan Muhammad Muhyiddin, Ikha Ikha Listyarini, Henry Januar Saputra (2019) dengan Tujuan dari penelitian ini “untuk mengetahui apakah model role

playing berbantu video animasi efektif terhadap kemampuan berbicara siswa pada kelas V di SDN 01 Terban Kudus". Hasil analisis data akhir untuk pengujian hipotesis pada hasil belajar pretest dan posttest didapatkan thitung ( $21,47603$ ) > ttabel ( $1,725$ ) untuk nilai hasil belajar, dimana menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing efektif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas V SDN 01 Terban Kudus.

Terkait penelitian yang relevan tersebut, Peneliti mempunyai ide untuk melakukan penelitian dengan modifikasi video pembelajaran berbantu kinemaster. Hal ini didasarkan dengan adanya video pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran *daring*, agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu keterbaruan dalam penelitian ini adalah belum ada penelitian mengenai keefektifan video pembelajaran berbantu kinemaster terhadap hasil belajar peserta didik V SD N 02 Banjarsari. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana keefektifan video pembelajaran berbantu kinemaster terhadap hasil belajar dengan mengembangkan hipotesis penelitian video pembelajaran berbantu kinemaster secara menyeluruh efektif digunakan terhadap hasil belajar peserta didik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Dengan tipe *one group pre-test post-test*, yaitu terdapat satu kelompok subjek yang tidak diberikan perlakuan (*Pre-test*) dan setelah itu diberi perlakuan menggunakan video pembelajaran berbantu kinemaster serta selanjutnya diobservasi hasilnya (*Post-test*). (Sugiyono, 2019: 114). Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2019: 16-17). Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 02 Banjarsari yang berjumlah 14 orang. Teknik sampling yang digunakan *non probability sampling*, dengan teknik pengambilan sampling penelitian ini adalah sampling jenuh. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang meliputi lembar wawancara, observasi, tes dan dokumentasi.

Adapun definisi operasional variabel yang peneliti gunakan yaitu Video Pembelajaran berbantu kinemaster yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media atau alat pembelajaran berupa videodengan bantuan pengeditan menggunakan aplikasi kinemaster yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator setiap pembelajaran yang hendak dicapai. Dan Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi Tematik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, dengan menggunakan media atau alat video pembelajaran berbantu kinemaster. Serta menggunakan aplikasi software Kinemaster yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak digunakan untuk penyunting/ pengeditan video di smartphone, tablet, laptop maupun computer. Aplikasi ini dilengkapi berbagai efek untuk membuat editing menjadi menarik serta dapat mengedit berbagai lapisan video gambar dan juga teks. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 02 Banjarsari yaitu dengan Ibu Eka Prasetyani, S.Pd. untuk mengetahui permasalahan yang dialami peserta didik saat mengikuti pembelajaran *daring* pada mata pembelajaran tematik. Tes yang digunakan peneliti adalah tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan lembar soal *pre-test* dan *post-test*. Kemudian analisis data bersifat kuantitatif/statistik dalam penelitian ini yaitu uji normalitas *liliefors* dan Uji Hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* serta Uji ketuntasan Belajar individu dan klasikal dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tahap awal sebelum diberi perlakuan, peneliti mengambil data hasil belajar peserta didik menggunakan lembar soal *pre-test*. Kemudian di analisis menggunakan uji normalitas *liliefors* awal.

Berdasarkan perhitungan diperoleh  $L_{hitung} = 0,210$  dan  $L_{tabel} = 0,227$  dengan taraf signifikansi 5%. Dengan kesimpulan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data dinyatakan berdistribusi normal. Tahap akhir sesudah diberi perlakuan, peneliti kembali melakukan analisis menggunakan uji normalitas *liliefors* akhir menggunakan data hasil belajar peserta didik lembar *post-test*. Berdasarkan perhitungan diperoleh  $L_{hitung} = 0,195$  dan  $L_{tabel} = 0,227$  dengan taraf signifikansi 5%. Dengan kesimpulan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 1.** Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-rata *Pre-test Post-test*.

| Kelompok         | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Rata-rata |
|------------------|----------------|-----------------|-----------|
| <i>Pre-test</i>  | 33             | 80              | 52,85     |
| <i>Post-test</i> | 67             | 100             | 87,14     |

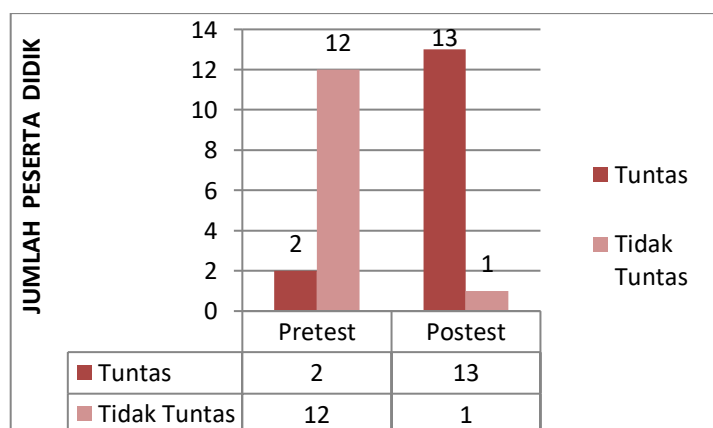
Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat bahwa selisih nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest*) tertinggi dan terendah berbeda jauh. Nilai tertinggi yaitu 80, sedangkan nilai terendahnya 33. Nilai terendah, nilai tertinggi dan rata-rata sesudah diberi perlakuan (*post-test*) lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan (*posttest*) dan nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pretest*).

**Tabel 2.** Hasil Uji Hipotesis.

| Pengujian        | Rata-rata | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ | Keterangan |
|------------------|-----------|--------------|-------------|------------|
| <i>Pre-Test</i>  | 52,85     | 19,4210      | 2,052       | Berbeda    |
| <i>Post-Test</i> | 87,14     |              |             |            |

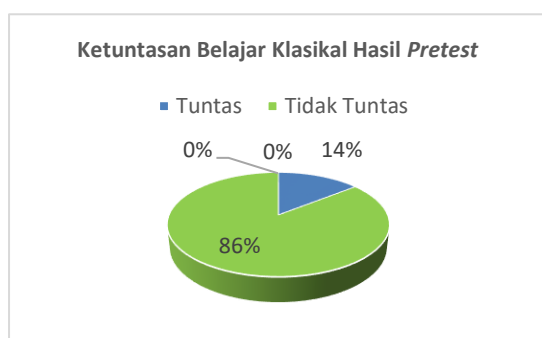
Berdasarkan Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test* yang telah dilakukan diperoleh nilai  $t_{hitung} > 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya rata-rata hasil belajar *Post-Test* tidak sama dengan rata-rata hasil belajar *Pre-Test*. Hal ini menunjukkan rata-rata hasil belajar *Post-Test* lebih baik dari rata-rata hasil belajar *Pre-Test*.

**Grafik 1.** Hasil Uji Ketuntasan Belajar Individu.



Berdasarkan Grafik 1. Uji ketuntasan belajar Individu pada hasil *pretest* hanya terdapat 2 peserta didik yang tuntas belajar dan 12 peserta didik tidak tuntas belajar. Sedangkan ketuntasan belajar pada hasil *posttest* terdapat 13 peserta didik tuntas belajar dan 1 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Dengan demikian, ketuntasan belajar peserta didik lebih banyak pada hasil *posttest* dari pada hasil *pretest*.

**Grafik 2.** Ketuntasan Belajar Klasikal *Pretest*



Berdasarkan diagram diatas, ketuntasan belajar klasikal hasil *pretest* hanya mencapai 14% dan 86% peserta didik tidak tuntas. Dengan demikian, hasil *pretest* dapat dikatakan tidak tuntas belajar secara klasikal karena <74% peserta didik tuntas belajar.

**Grafik 3.** Ketuntasan Belajar Klasikal *Posttest*.



Berdasarkan diagram diatas, ketuntasan belajar klasikal hasil *posttest* mencapai 93% dan 7% tidak tuntas. Dengan demikian, hasil *posttest* dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena  $\geq 74\%$  peserta didik tuntas belajar.

**Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian dimulai dari membuat instrumen penelitian berupa soal-soal pilihan ganda yang dibuat dengan kisi-kisi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Soal-soal tersebut kemudian di uji cobakan kepada peserta didik dan hasilnya dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas dan taraf kesukaran soal. Dari soal yang di uji cobakan terdapat 15 soal yang valid, kemudian digunakan untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran peserta didik kelas V diberi soal *Pre-Test* untuk mengetahui hasil belajar awal sebelum diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran berbantu kinemaster. Setelah pembelajaran berjalan selama 6 pembelajaran, selanjutnya peserta didik diberi soal *Post-test* untuk mengetahui hasil belajar sesudah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran kinemaster.

Hasil belajar *Pre-Test* peserta didik kelas V SD N 02 Banjarsari kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data bedistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh bahwa hasil belajar *Pre-Test* kelas V SD N 02 Banjarsari berdistribusi normal karena  $L_o < L_{tabel}$  yaitu  $0,210 < 0,227$ . Penelitian ini dilakukan menggunakan video pembelajaran berbantu kinemaster, pada tahap akhir pembelajaran dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan hasil belajar *Post-Test*. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh bahwa hasil belajar *Post-Test* berdistribusi normal karena  $L_o < L_{tabel}$  yaitu  $0,195 < 2,227$ .

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *t Paired Sample t-test* untuk mengetahui hasil belajar pada satu kelompok sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan perhitungan uji-t hipotesis diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 19,4210 dengan hasil  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$ ,  $db = n_1 + n_2 - 1 = 27$ ) sebesar 2,052. Karena hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbantu kinemaster secara menyeluruh efektif digunakan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 02 Banjarsari. Rata-rata nilai hasil belajar *Pretest* sebesar 52,82 dan rata-rata nilai hasil belajar *Post-test* sebesar 87,14. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantu kinemaster efektif digunakan.

Untuk mengetahui Video Pembelajaran berbantu kinemaster dapat dikatakan berhasil terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 02 Banjarsari mencapai kriteria kemampuan minimal 74%, peneliti menggunakan uji ketuntasan belajar individu dan klasikal. Perhitungan uji ketuntasan belajar individu *pre-test* terdapat 2 peserta didik tuntas dan 12 peserta didik tidak tuntas. Sedangkan uji ketuntasan belajar *Post-test* terdapat 1 peserta didik tidak tuntas dan 13 peserta didik tuntas. Selanjutnya peneliti menggunakan uji ketuntasan belajar klasikal, berdasarkan perhitungannya hasil belajar *pre-test* mencapai 14% dan hasil belajar *post-test* mencapai 93%. Sehingga dapat disimpulkan Hasil *pretest* tidak tuntas secara klasikal dengan 14% peserta didik tuntas belajar dan hasil *posttest* dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena  $\geq 74\%$  peserta didik tuntas belajar.

Proses pembelajaran yang berlangsung selama 6 kali pertemuan menggunakan video pembelajaran berbantu kinemaster dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di masa pandemic. Hal ini di buktikan oleh peneliti dengan melihat proses demi proses yang dijalani. Pada pertemuan pertama, banyak peserta didik yang kurang aktif merespon di *WhatsApp Group* dan masih terdapat beberapa peserta didik yang enggan bertanya di grup maupun di chat personal serta hasil belajar yang kurang maksimal. Untuk pertemuan selanjutnya peserta didik antusias merespon pada saat Peneliti mengirimkan materi tematik dengan menggunakan video pembelajaran dan hasil belajarnya dilihat dari (*post-test*) meningkat lebih baik dibandingkan (*pre-test*).

Terkait dengan penelitian dari (Jannah, Rahmawati, Reffiane 2020) *Keefektifan model pbl berbantu Media Audio Visual Terhadap hasil belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku*. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media video dikatakan efektif terhadap hasil belajar siswa SD jawisari. Media video juga dapat menarik daya tarik siswa dan dapat mengurangi kejenuhan sehingga siswa akan memahami materi serta hasil belajar akan tercapai. Hal berikut di ungkapkan oleh (Ulfah & Soenarto; Yuniarni et al, 2020). Dari analisis hasil penelitian, kajian teori dan penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbantu kinemaster efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD N 02 Banjarsari.

## SIMPULAN DAN SARAN

Terkait rumusan masalah, pengajuan hipotesis dan analisis hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran berbantu Kinemaster dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD N 02 Banjarsari secara menyeluruh efektif terhadap hasil belajar. Dari hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan saran bahwa Video Pembelajaran berbantu Kinemaster akan lebih baik jika diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alat atau media untuk menciptakan suasana baru dalam pembelajaran *daring* yang aktif serta menstimulus anak untuk semangat belajar. Dan Media pembelajaran Video berbantu Kinemaster yang dipilih dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tematik ataupun mata pelajaran lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). *Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(1).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Fajariyah, L. A. (2018). *Pembelajaran Teks Report dengan Proyek "Cerdig" Berbasis Kinemaster*. JURNAL DIDAKTIKA PENDIDIKAN DASAR, 2(1).
- Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Teori Pemesinan Frais*. Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin, 2(2), 82-88.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). *Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku*. MIMBAR PGSD Undiksha, 8(3), 342-350.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 24, tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013*.
- Muhyiddin, M., Listyarini, I. I., & Saputra, H. J. (2019). *Keefektifan Model Role Playing Berbantu Video Animasi terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Terban Kudus*. Jurnal Basicedu, 3(2), 564-571.
- Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tematik Menggunakan PBL*. NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 3(2), 320-329.
- Rahmayanti, A. (2016). *Kefektifan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 9(1), 15-32.
- Septianto, D. N. (2020). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Pembelajaran Interaktif Dalam Pemberian Edukasi Terhadap Pasien: Literatur Review* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, L. (2017). *Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas V SDN Karangayu 02 Kota Semarang*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang). Upayakan jumlah rujukan di daftar pustaka minimal 15 pustaka acuan.
- Syarah, S. (2017). *Keefektifan Media Video dalam Pembelajaran Menulis Puisi siswa Kelas V SD Negeri Pacinongang Kabupaten Gowa*.