

Pengaruh Video Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Kinemaster Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Flora Fauna Di Dunia Dan Indonesia Di SMAS Katolik Sint Carolus Kupang

Jekhsion Yunus Laa¹, Bella Theo T. Pamungkas², Agustinus Hale Manek³

¹Geography Education, Nusa Cendana University, jecklaa16@gmail.com

²Geography Education, Nusa Cendana University, bella.theo.tomi.pamungkas@staf.undana.ac.id

³Geography Education, Nusa Cendana University, agustinus.hale.manek@staf.undana.ac.id

Keywords:

Learning videos,
Kinemaster,
Learning outcomes

Abstract: This study uses Learning Videos as a medium in the learning process in class by utilizing Kinemaster as a video making application. This research aims to see whether there is an effect after using video in the learning process at Sint Carolus Catholic High School Kupang. Quantitative research using a quasy experimental method (Nonequivalent Control Group Design). Involved in this study were all XI IPS students. Which means that all the population is used as a sample or a saturated sample. This study obtained the following results: (1) there was a visible influence on learning outcomes after using learning videos which could be proven from the results of the T-Test test, namely the Significance-(2-tailed) value of 0.00 was smaller than 0.05, thus H₀ is rejected then H_a is accepted (2) there is an increase in student learning outcomes obtained by classes that use video in learning (experiments) as seen from the results of the N-Gain analysis test with a score of 0.62 including the moderate criteria with a percentage of 62.8% including the sufficient category effective

Kata Kunci:

Video pembelajaran,
Kinemaster,
Hasil belajar

Abstrak: Penelitian ini menggunakan Video Pembelajaran sebagai media dalam proses pembelajaran dikelas dengan memanfaatkan Kinemaster sebagai aplikasi pembuat video. adanya penelitian bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh setelah menggunakan video dalam proses pembelajaran di SMAS Katolik Sint Carolus Kupang. Penelitian kuantitatif dengan Metode berjenis quasy eksperimental (Nonequivalent Control Grup Design). Yang terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didi XI IPS. Yang artinya semua populasi dijadikan sebagai sampel atau sampel jenuh. Penelitian ini memperoleh hasil sebagai berikut: (1) adanya pengaruh yang terlihat pada hasil belajar setelah menggunakan video pembelajaran dapat dibuktikan dari hasil uji T-Test yaitu nilai Signifikansi-(2-tailed) 0,00 lebih kecil dari 0,05 dengan demikian H₀ ditolak maka H_a diterima (2) adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh kelas yang menggunakan video dalam pembelajaran (eksperimen) terlihat dari hasil uji analisis N-Gain yaitu dengan skor 0,62 termasuk pada kriteria sedang dengan presentase 62,8% termasuk kategori cukup efektif.

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran geografi akan melibatkan perbedaan karakteristik peserta didik dalam menyerap dan memproses pembelajaran yang diterima. Perbedaan karakteristik peserta didik dalam menyerap dan memproses pembelajaran tersebut dinamakan gaya belajar. Gaya belajar adalah kecenderungan yang dimiliki seseorang dalam menyerap informasi, kemudian mengatur informasi, dan mengelolah informasi tersebut menjadi bermakna

(De Porter & Hernaki, 2015). Gaya belajar akan mengidentifikasi pengalaman setiap siswa dari karakteristik pengetahuan, sikap, dan perilaku yang berfungsi sebagai indikator yang relatif stabil dalam memahami, berinteraksi, dan menanggapi lingkungan belajarnya (Khurshid, 2015). Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar memiliki peranan pada pembelajaran geografi.

Pendidikan adalah suatu tindakan terencana dalam menciptakan nuansa belajar dan kegiatan belajar agar peserta didik mampu mengembangkan apa yang ada pada dirinya dalam meningkatkan nilai keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, sikap dan tindakan, kecerdasan, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya maupun juga bagi masyarakat (UU SISDIKNAS No 20 tahun 2003). Kegiatan pembelajaran baik di dalam atau diluar kelas merupakan suatu kegiatan terencana agar dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan mampu mengembangkan segala potensi pelajar. Menurut (Samuel, T. 2021) Pendidikan merupakan suatu tindakan yang bertujuan untuk belajar dan mengembangkan potensi manusia, untuk itu sebagai suatu tindakan yang memiliki tujuan, maka segala prosesnya memiliki hubungan erat dan saling berkaitan dalam setiap sistem pendidikan. Pendidikan menjadi peran yang penting dalam meningkatkan potensi pelajar yang dapat menyaingi perkembangan global, dengan demikian meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan untuk dapat terciptanya pendidikan yang berkualitas dan tercapainya tujuan pendidikan. Penerapan kurikulum dan sistem pembelajaran juga harus diperhatikan agar saat diterapkan dalam proses pembelajaran dapat memberi efek terhadap hasil belajar.

Dalam upaya atau proses peningkatan mutu pendidikan dalam kegiatan pembelajaran, sering di jumpai peserta didik dengan tingkat pemahaman yang berbeda beda. Salah satu faktor fundamental yang berdampak pada hal tersebut ialah minimnya kreatifitas dalam memotivasi pelajar, untuk itu perlu adanya suatu pendorong agar meningkatnya partisipasi dan fokus dalam kegiatan belajar. Namun pada kenyataannya masih ditemukan beberapa masalah saat keberlangsungan belajar dan mengajar khususnya pelajaran geografi.

Pelajaran geografi adalah mata pelajaran pokok yang terumpun dalam pengetahuan sosial. Pelajaran geografi mempelajari kehidupan manusia dengan alam serta segala bentuk interaksi yang dilakukan manusia ke alam ataupun sebaliknya. Geografi lebih fokus pada mempelajari bumi dengan memperhatikan sisi keilmuan geografi seperti pendekatan keruangan, pendekatan kelingkungan serta pendekatan kompleks wilayah (Aksa dkk. 2019), sehingga pelajaran geografi dapat membahas berbagai hal karena memiliki sumber belajar yang beragam. Dengan demikian Pelajaran ini menjadi salah satu pelajaran menarik dan menyenangkan karena dalam materi yang telah disediakan membahas hal-hal yang ada disekitar kita seperti fenomena atau peristiwa alam sekitar, interaksi, maupun sosial budaya dalam ruang peserta didik tersebut berada dan juga dapat mempelajari segala fenomena yang terjadi pada wilayah lainnya. Salah satu materi dalam pelajaran geografi adalah materi persebaran flora dan fauna. Materi ini terdapat pada Kompetensi Dasar 3.2 yang membahas tentang perbedaan jenis flora dan fauna serta penyebab terjadinya perbedaan flora dan fauna yang terdapat di dunia dan Indonesia. Namun pada kenyataannya materi tersebut termasuk sulit untuk dibawa dalam kelas karena dapat menyita waktu, tenaga, serta memakan biaya yang cukup besar (Mariana R. W., dkk. 2021). Hal ini dikarenakan pada materi ini lebih tepat dipelajari di lingkungan yang tepat yaitu kebun binatang. Belum lagi bila materi tersebut tidak di bawa dengan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat

menumbuhkan rasa bosan dan tidak adanya ketertarikannya peserta didik terhadap materi tersebut. Masalah ini dapat timbul karena kurangnya kreativitas pendidik dalam mengelola pembelajaran dan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode klasik sehingga menyebabkan sebagian pelajar menjadi kesulitan dalam belajar. Kesulitan dalam belajar akan terlihat dari hasil belajar. Selain itu, kurangnya media sebagai alat perantara pembelajaran juga berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran tersebut. Untuk itu diperlukan solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dalam perkembangan zaman yang semakin maju, guru dituntut mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekarang. pemanfaatan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dalam pembelajaran merupakan hal penting agar terciptanya kegiatan belajar yang berdampak positif terhadap siswa dan juga berinovasi bagi guru. Tujuan memanfaatkan IPTEK pada pembelajaran agar meningkatnya mutu pendidikan, hal ini sesuai dengan kompetensi guru sebagai pedagogik dan professional yang tercantum dalam (Pasal 10 ayat 1 UU No.14 tahun 2005 tentang Kompetensi Guru dan Dosen). Selain itu, seorang guru harus mempunyai keterampilan yang mampu memberikan variasi dalam pembelajaran. Sebab dengan adanya variasi dapat membangkitkan nuansa belajar sehingga siswa tidak mudah jenuh saat pembelajaran (Vira, A. & Arwin A., 2021). Perkembangan pembelajaran saat ini juga menuntut peserta didik mampu mandiri dalam belajar serta dapat self-confident atau percaya akan dirinya dalam memecahkan masalah saat proses pembelajaran (Agustinus, dkk. 2019). Dengan demikian guru harus mampu memperhatikan segala aspek penopang keberlangsungan proses pembelajaran agar mampu memenuhi tuntutan – tuntutan tersebut. Salah satunya yang dapat diperhatikan dalam pembelajaran adalah penggunaan media yang tepat.

Dalam mempertimbangkan media yang akan digunakan, sebagai guru harus memperhatikan pemilihan alat atau media yang tepat dan sesuai kebutuhan belajar antara lain seperti gambar (visual), suara (audio), dan animasi atau gambar bergerak (Kinestetik). Artinya media pembelajaran yang digunakan harus memiliki ke tiga unsur gaya belajar peserta didik diatas agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media dengan ketiga unsur tersebut adalah Video Pembelajaran. hal ini karena media video dapat menampilkan ketiga unsur tersebut secara bersamaan dalam waktu yang sama. Agar video yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik, peneliti menggunakan salah satu aplikasi android yang dapat membantu dan menciptakan video pembelajaran yaitu aplikasi Kinemaster.

SMAS Katolik Sint Carolus kupang adalah salah satu sekolah di kota kupang yang saat ini memiliki beberapa masalah klasik dalam keberlangsungan kegiatan belajar di kelas khususnya pada pelajaran geografi yakni, minimnya partisipasi peserta didik saat pembelajaran, dan minimnya menjawab pertanyaan yang diberikan. Pemberian materi yang dilakukan juga masih mengikuti cara klasik yaitu pembelajaran masih mendominasi metode ceramah. Selain itu pemberian variasi dalam pembelajaran pun masih minim dilakukan hal ini dikarenakan ketersediaan media yang masih minim di sekolah tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi keseriusan dan juga kesulitan belajar dalam pembelajaran geografi. sehingga dilakukannya penelitian ini apakah dengan memanfaatkan Video Pembelajaran sebagai media dan sumber belajar dapat membantu guru dan peserta didik dalam keberlangsungan pembelajaran.

B. METODE

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode quasy eksperimental dengan bentuk desainnya yaitu Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini memiliki dua kelas yang tidak dipilih secara acak (random) antara lain kelas eksperimen dan kelas

eksperimen. Tahap pertama yang harus dilakukan kedua kelas ini akan dilakukannya prettest untuk melihat hasil belajar sebelum diberikan perlakuan . Pada tahap selanjutnya berikan perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas tersebut. kelas kontrol dengan pembelajaran secara konvensional sedangkan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan video pembelajaran. Kedua kelas ini diberikan pengajaran dengan materi yang sama pada mata pelajaran Geografi Kelas XI dengan SK.3.2 “Menganalisis sebaran Flora Fauna di Dunia dan Indonesia”. Setelah dilakukan pengajaran selanjutnya kedua kelas tersebut diberikan posttest untuk dilihat hasil belajarnya setelah menerima perlakuan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas Data

Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov (One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test)* dengan melihat signifikansi dari residual yang dihasilkan. Suatu data dikatakan normal jika nilai Sig. > 0,05 . Hasil pengujian normalitas data disajikan pada tabel 2.

Tabel 4. Normalitas

Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
<i>Unstandardized Residual</i>		<i>Unstandardized Residual</i>	
N	20	N	19
Asymp. Sig. (2-tailed)	.168c	Asymp. Sig. (2-tailed)	.147c

Sumber : Hasil olah data, 2023

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikan (*2-tailed*) kelas eksperimen $0.168 > 0.05$ dan nilai signifikan (*2-tailed*) pada kelas kontrol $0,147 > 0.05$. dari kedua kelas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai residual yang dihasilkan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data yang digunakan untuk mengetahui ada homogen atau tidaknya populasi yang diambil sampelnya. Pengujian ini menggunakan *Test of Homogeneity of Variances*. hasil homogenitas dapat dikatakan sama atau homogen jika nilai (sig.) lebih besar dari 0,05. Berikut ini disajikan hasil uji homogenitas.

Tabel 5. Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa (Posttest) Eksperimen & kontrol	<i>Based on Mean</i>	.066	1	37	.798
	<i>Based on Median</i>	.002	1	37	.968
	<i>Based on Median and withadjusted df</i>	.002	1	31.198	.969
	<i>Based on trimmed mean</i>	.063	1	37	.804

Sumber : Hasil olah data, 2023

Berdasarkan tabel “*Test of Homogeneity of Variances*” diketahui nilai signifikan dari hasil *posttest* kedua kelas tersebut adalah sebesar $0,798 > 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas ini berdistribusi sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

a. T-test

Jenis uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Independent Sample T-test*. Dasar pengambilan keputusannya dapat dirumuskan:

- a) Jika $p > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b) Jika $p < 0,05$, maka H_0 tolak, maka H_a diterima

Keterangan :

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

H_a : terdapat perbedaan yang terlihat dari hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Data yang digunakan untuk dianalisis yaitu nilai *Post-test* kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran) dengan nilai *Posttest* kelas kontrol (pengajaran secara konvensional). Hasil uji *Independen Sampel T-test* dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 6. *Independen Sample t-test*

		<i>t-test for Equality of Means</i>	
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	.000	13.382
	<i>Equal variances not assumed</i>	.000	13.882

Sumber : hasil olah data SPSS, 2023

Hasil uji *t-test* diatas diperoleh nilai Signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan rata - rata hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan video dengan kelas yang pengajarannya dilakukan secara konvensional.

Tabel 7. *Group Statistics*

kelas postest eksperimen dan kontrol		Mea n	Std. Deviation	Std. Error Mean	
N					
Hasil belajar PD kelaseksperimen dan kelaskontrol	EKSPERIMEN	20	85.75	8.156	1.824
	KONTROL	19	72.37	8.558	1.963

Sumber : hasil olah data SPSS, 2023

Berdasarkan pada tabel diatas, perolehan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 85,75 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,37.

b. N-Gain

Analisis berikut menunjukkan besaran selisih nilai yang diperoleh dari hasil pengujian N-gain.

Tabel 8. N-gain

Kelas Eksperimen (Video Pembelajaran Geografi)			
Pretest	Posttest	Gain Score	(%)
60,5	85,7	0.62	62.8%
Kelas Kontrol (Konvensional)			
Pretest	Posttest	Gain Score	(%)
60,2	72,3	0.31	31.1%

Sumber : Hasil olah data, 2023

Hasil pengujian data indeks gain (*n-gain*) pada tabel diatas menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan vidio (kelas eksperimen) memiliki gain skor sebesar 0,62 dengan presentase sebesar 62,8% sedangkan kelas dengan pengajaran konvensional (kelas kontrol) mendapatkan gain skor sebesar 0,3 dengan presentase sebesar 31,1%

Temuan penelitian ini yang didasari oleh hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa menggunakan video sebagai media dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang baik bagi peserta didik. Pengaruh tersebut dilihat dari:

1. Berdasarkan nilai signifikansi dari pengujian *t-test* yang dihasilkan yaitu 0.00 lebih kecil dari 0,05, artinya H_a diterima sedangkan H_0 ditolak atau tidak diterima. H_a menunjukkan terdapat perbedaan nilai yang di peroleh antara kelas eksperimen yang menggunakan vidio pembelajaran dengan kelas kontrol menggunakan pengajaran konvensional. Perolehan rata rata hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen (85,75%) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (72,37).
2. Nilai rata rata hasil belajar yang diperoleh menunjukan kelas eksperimen (0,62) berada pada kriteria sedang dengan nilai presentase yang dihasilkan (62,8%) di kategorikan dalam kelas cukup efektif.

Penggunaan vidio saat proses pembelajaran mampu memotivasi siswa untuk belajar sehingga berdampak positif pada hasil belajar. hal tersebut karena video yang disajikan memiliki beberapa komponen seperti audio, gambar, *backsound* dan animasi yang di edit dan disesuaikan dengan materi sebaran flora dan fauna Indonesia sehingga kegiatan belajar dan mengajar tidak terkesan membosankan. Selain itu dalam proses pembelajaran guru atau peneliti juga melakukan penegasan atau penjelasan kembali atas materi yang telah ditayangkan melalui vidio pembelajaran. penegasan kembali dilakukan saat video pembelajaran diberi penjedahan. Pemberian penegasan kembali bertujuan agar siswa dapat memahami secara baik materi yang ditayangkan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya penggunaan video dalam pembelajaran memberi pengaruh positif terhadap siswa. Hal ini terlihat pada :

1. Berdasarkan nilai signifikansi dari pengujian *t-test* memiliki nilai $0.00 < 0,05$, yang berarti H_a diterima sedangkan H_o ditolak, Artinya adanya perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan video dalam pembelajaran dikelas dengan kelas yang melaksanakan pembelajaran menggunakan konvensional atau ceramah. Hasil olah data menggunakan analisis data indeks gain (N-gain) menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (0,62) berada pada kriteria sedang dengan nilai presentase yang dihasilkan (62,8%) berada pada kategori cukup efektif.
2. Penggunaan video sebagai sumber belajar cukup efektif digunakan karena adanya peningkatan hasil belajar pada siswa setelah ditayangkan video tersebut. Selain itu dalam proses pembelajaran guru atau peneliti juga melakukan penegasan atau penjelasan kembali atas materi yang telah ditayangkan melalui video pembelajaran. penegasan kembali dilakukan saat video pembelajaran diberi penjedahan. hal ini dilakukan agar peserta didik benar-benar memahami dengan baik materi yang disampaikan guru/peneliti.

REFERENSI

- Aksa, F. I., Utaya, S., & Bachri, S. (2019). Geografi dalam perspektif filsafat ilmu. *Majalah Geografi Indonesia*, 33(1), 37-43.
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88-97.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Khasanah, U., Budiarmo, A. S., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA SMP. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(2), 235-244.
- Manek, A. H., Utomo, D. H., & Handoyo, B. (2019). Pengaruh model spasial based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(4), 440-446.
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43-52.
- Rahmi, U. (2020). *Media Pembelajaran : Video Pembelajaran*. diakses dari <http://www.youtube.com/watch?v=sqTuSirYGfk>
- Sudyana, I. N., & Frantius, D. (2016). Efektivitas Modul Konsep Asam Basa Berorientasi Keterampilan Generik Sains. In Prosiding Seminar Nasional MIPA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Toni, Samuel. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kimia Berbasis Kinemaster Pada Materi Sistem Koloid Untuk Kelas Xi SMA/MA. *Skripsi*. Kupang : Universitas Nusa Cendana.

UU No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen. Diunduh dari <https://jdih.usu.ac.id/phocadownload/userupload/UndangUndang/UU%2014-2005%20Guru%20dan%20Dosen.pdf>

Wadu, M. R., Samin, M., & Pamungkas, B. T. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Xi Di Sma Negeri 5 Kupang. *Jurnal Geografi*, 18(1), 108-