

## **Studi Deskriptif Efektivitas Media Gambar Berbasis Kinemaster terhadap Pemahaman Materi IPA di Kelas III MIS. Al khoeriyah Bogor**

**Fifi Amelia<sup>1</sup>, Salati Asmahasanah<sup>2</sup>, Fahmi Irfani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: fifiaa22@gmail.com<sup>1</sup>, salati@fai.uika-bogor.ac.id<sup>2</sup>, fahmiirfani@fai.uika-bogor.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media gambar berbasis KineMaster di Kelas III dan menjelaskan komponen-komponen yang mendukung efektivitas penggunaan media gambar berbasis KineMaster dalam pembelajaran IPA. Metode kualitatif deskriptif dipilih karena dianggap sebagai cara untuk menyelidiki masalah secara detail. Selain menjawab pertanyaan secara angka, menjelaskan secara rinci apa yang terjadi. Dari mengidentifikasi gejala hingga menyajikan solusi. Pengamatan kami menunjukkan bahwa media gambar berbasis KineMaster sangat efektif dalam pembelajaran perubahan energi. Rata-rata nilai memuaskan diperoleh pada tes materi yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Wawancara yang dilakukan untuk melengkapi data juga menemukan bahwa Media gambar berbasis KineMaster menarik perhatian siswa dan membantu pemahaman materi selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media gambar berbasis KineMaster dalam pembelajaran tentang perubahan energi di Kelas III MIS AL Khoeriyah berpotensi untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran yang perlu mereka pahami. itu sangat efektif dalam memahami materi.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Pembelajaran IPA, Media Gambar Berbasis KineMaster.

### **Abstract**

The purpose of this study is to describe the effectiveness of using KineMaster-based image media in Class III and explain the components that support the effectiveness of using KineMaster-based image media in science learning. The descriptive qualitative method was chosen because it is considered as a way to investigate the problem in detail. In addition to answering questions numerically, explain in detail what happened. From identifying symptoms to presenting solutions. Our observations show that KineMaster-based image media are very effective in energy change learning. The average satisfactory score was obtained on the material test conducted at the end of the lesson. Interviews conducted to supplement the data also found that KineMaster-based image media attracted students' attention and helped understanding the material during learning. Based on the results of this study, the use of KineMaster-based image media in learning about energy changes in Class III MIS AL Khoeriyah has the potential to attract students' attention and help them understand the subject matter they need to understand. it is very effective in understanding the material.

**Keyword:** Effectiveness, Science Learning, KineMaster-Based Image Media

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran dari program pemerintah yang dimulai dari mata pelajaran SD, SMP, SMA, dan beberapa perguruan tinggi. Fungsi mata pelajaran IPA adalah untuk menyampaikan pengetahuan tentang lingkungan

alam dan mengembangkan keterampilan teknis, wawasan, dan kesadaran terkait pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari (Subali & Mariyam, 2013).

Media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran IPA, salah satunya di jenjang Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah studi yang mengajarkan dan membimbing siswa dalam segala hal yang berkaitan dengan lingkungan alam. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan landasan pertama untuk mengembangkan siswa dengan pengetahuan, kompetensi sikap ilmiah, rasa ingin tahu tentang kondisi alam, dan pengetahuan tentang hubungan antara sains dan lingkungan. Belajar adalah kegiatan utama dalam pendidikan. Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya (Studi et al. 2019). Pemerolehan pemahaman tentang alam, kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah dapat dilakukan dalam pembelajaran IPA (Utami, 2020).

Menggunakan media gambar merupakan strategi yang sesuai dengan pembelajaran IPA. Dimana dengan media gambar mengajak siswa untuk mengamati kejadian-kejadian yang berkaitan dengan alam melalui gambar. Dengan adanya media, dapat membantu hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

Dalam kegiatan belajar mengajar, berbagai strategi, metode, dan sumber belajar serta media yang digunakan oleh guru tidak dapat dipisahkan untuk memungkinkan siswa belajar secara efektif dan efisien. Apa tujuan dari kegiatan pendidikan dan pembelajaran Dilihat dari konsep pendidikan dan pembelajaran terdapat dua proses atau kegiatan yaitu proses/kegiatan belajar dan proses kegiatan pendidikan. Kedua proses tersebut berkaitan erat. Proses belajar terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya (Yuliawati, 2018).

Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau bahan yang berisi informasi atau pesan pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang pengenalan dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendidikan yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami cara menggunakan media pembelajaran dengan mengadaptasi apa yang diajarkannya. Selain itu, belajar menjadi jauh lebih bermakna jika siswa terlibat dalam keseluruhan proses pembelajaran, menggunakannya tidak hanya sebagai objek pembelajaran, tetapi juga sebagai subjek yang dapat menentukan arah dan proses pembelajaran. Dalam hal ini pendidik perlu menyelenggarakan dan melaksanakan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya.

Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, Anda dapat mempengaruhi kemampuan belajar seorang siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif pendidik untuk efektif dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah penggunaan media gambar (Safitri & Kabiba 2020).

Berdasarkan obsevasi permasalahan yang terlihat di sekolah yang akan peneliti teliti adalah kurangnya media pembelajaran dan guru di sekolah tersebut kurang menguasai media pembelajaran berbasis digital, guru tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan di lanjut dengan pemberian tugas tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga siswa terlihat sangat bosan dan jenuh setiap kali pembelajaran dan kurangnya efektifitas dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti ingin menggunakan teknologi digital berupa media gambar berbasis aplikasi KineMaster, agar siswa tidak bosan dan jenuh sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Guru secara alami diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan Kemudian disusul keinginan untuk memperdalam ilmu yang lebih luas. Kurikulum ini memungkinkan implementasi yang diharapkan siswa Guru dapat beradaptasi dengan arah pendidikan untuk era 4.0. Selama ini, teknologi terus membuat langkah besar untuk memungkinkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran mereka di sekolah (Kelas et al. 2022)

Maka dari itu Media belajar yang akan di gunakan oleh peneliti adalah media gambar berbasis aplikasi KineMaster, aplikasi KineMaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang

khusus di gunakan untuk mengedit video yang bisa di dimanfaatkan untuk mengedit video pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak bosan dan jenuh dengan metode ceramah yang selalu di gunakan oleh sekolah tersebut.

Aplikasi kinemaster dapat membantu cara membuat media serta cara pemanfaatan pembelajaran dan aplikasi kinemaster merupakan aplikasi membuat video animasi dengan berbagai ragam bisa digunakan dengan handphone dan juga bisa menggunakan laptop, dalam menggunakan aplikasi ini hanya memakan kuota internet yang sedikit, jadi bagi semua pengguna tidak perlu khawatir akan data internet (Khaira, 2011 dalam Fitriyani 2021). Di sini peneliti akan menggunakan aplikasi KineMaster dengan mengaplikasikannya dengan media gambar yang akan di masukan di dalam aplikasi KineMater tersebut

Media gambar merupakan media ramah lingkungan yang mudah diperoleh dan dibuat. Alasan peneliti menggunakan media gambar untuk pembelajaran adalah agar siswa khususnya siswa sekolah dasar memahami materi karena siswa masih dalam tahap berpikir konkrit dan siswa belum dapat berpikir abstrak, karena membantu siswa pada umumnya bermanfaat bagi siswa. Kehadiran media berperan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu yang tidak dapat dijelaskan atau dijelaskan dengan bahasa, namun penjelasan guru yang dapat dijelaskan dalam media sederhana tersebut lebih spesifik dan tersajikan, dan penjelasan yang disampaikan guru bukan hanya bersifat verbalistis.

Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minat pada pembelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, bacaan, penulisan, serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku pelajaran.

Pengertian media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. Secara khusus, media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa, benda, tempat, dan sebagainya. Dan juga sebagai media yang mengombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar Media gambar dapat menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima dengan dengan mengandalkan indra penglihatan. Pesan dituangkan dalam bentuk simbol komunikasi visual yaitu gambar yang merupakan media sederhana, dan mudah pembuatannya (Amarodin, 2018).

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif untuk mengetahui Efektivitas penggunaan Media Gambar berbasis KineMater pada pembelajaran IPA kelas III di MI AL Khoeriyah Bogor. Dalam pendekatan penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Nugrahani, 2014) Penelitian lapangan (*field research*) adalah studi atau penelitian terhadap realisasi kehidupan sosial masyarakat secara langsung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang tidak menggunakan perhitungan atau statistik. Metode kualitatif cenderung didasarkan pada fenomena yang ada. Metode ini mencoba memahami dan menginterpretasikan peristiwa dan perilaku (Asmahasanah, Priatna & Supriatna, 2022). Menurut teori penelitian kualitatif, supaya penelitian dapat berhasil dengan dengan berkualitas, maka data yang dikumpulkan harus lengkap berupa data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber penelitian secara langsung dari subjek penelitian yang berkaitan dengan subjek penelitian, sebagai sumber informasi pertama peneliti yaitu siswa. Menurut Sandu dan Ali dalam (Sandu Siyoto & Aliz, 2015) data sekunder merupakan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (tabel, catatan, notulen, rapat, dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda, dan lain-lain yang dapat memperkaya data primer. Dalam sumber data sekunder peneliti yaitu kepala sekolah dan guru.

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) Dalam teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan tiga teknik, yaitu: metode wawancara, metode observasi dan metode dokumentasi. Dalam pihak yang bersangkutan pada penelitian ini, peneliti berwawancara supaya dapat mengetahui keefektifan penerapan media gambar berbasis KineMaster mata pelajaran IPA kelas III di SDN MIS AL Khoeriyah. Pada wawancara ini penelitian menggunakan wawancara tidak berstruktur. Menurut (Nugrahani, 2014). Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis data peneliti yaitu pengumpulan data, reduksi data dan verifikasi data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penerapan media gambar berbasis KineMaster pada pelajaran IPA kelas III MI Al Khoeriyah Bogor**

Setelah di lakukannya penelitian, bahwa MI AL Khoeriyah belum pernah menerapkan media gambar berbasis KineMaster pada pembelajaran khususnya di kelas III dan dalam pembelajaran IPA dan masih menggunakan metode ceramah yang di gunakan guru dalam pembelajaran dan setelah di lakukan wawancara dengan peserta didik kelas III di MI AL Khoeriyah, hampir semua peserta didik mengalami kebosanan dan kejenuhan saat pembelajaran berlangsung serta rendahnya pemahaman terhadap materi yang di sampaikan guru dalam pembelajaran.

Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, Anda dapat mempengaruhi kemampuan belajar seorang siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif pendidik untuk efektif dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah penggunaan media gambar. Pada dasarnya Media pembelajaran termasuk dalam tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu sangat penting pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran di MI AL Khoeriyah sangat penting di terapkannya media pada saat pembelajaran, maka dari itu penulis akan menerapkan media gambar berbasis KineMaster pada pembelajaran IPA di kelas III yang bertujuan mengetahui seberapa Efektivitas penerapan media gambar berbasis KineMaster pada mata pelajaran IPA di MI Al Khoeriyah Bogor.

### **Efektivitas penerapan media gambar berbasis KineMaster pada mata pelajaran IPA di MI Al Khoeriyah Bogor**

Setelah dilakukan serangkaian pengamatan dan tes, media gambar berbasis KineMaster terbukti efektif digunakan untuk perubahan energi di kelas III MI AL Khoeriyah. Efektivitas penggunaan media gambar berbasis KineMaster dalam pembelajaran perubahan energi tersebut diperoleh berdasarkan Hasil observasi menunjukkan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran menyimak drama yang melibatkan video. Hal ini ditunjukkan dengan respon peserta didik yang antusias dalam menyimak video dan aktif dalam diskusi, serta cekatan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru .

Hasil uji materi (tes tertulis) menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 80 dengan standar KKM 7,2. Dalam menjawab soal esay yang diberikan, rata-rata peserta didik tidak hanya bisa menyebutkan, tetapi juga mampu menjelaskan meski dengan bahasa mereka masing- masing. Ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mengingat materi yang diberikan tetapi juga memahaminya.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada tiga informan dari peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa media gambar berbasis KineMaster yang dilibatkan dalam pembelajaran membantu mereka memahami materi dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Meski kondisi belajar secara internal antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya berbeda-beda, terutama dalam hal kesiapan menerima materi pelajaran, tetapi media gambar berbasis KineMaster dianggap mampu menarik atensi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji efektivitas pada penelitian tersebut, dapat di lihat dari dua hal yang menjadi pengukuran efektifnya penggunaan suatu media dalam pembelajaran. Pertama,

peserta didik berpartisipasi aktif dalam dinamika kelas ketika pembelajaran dengan media sedang berlangsung. Kedua, hasil evaluasi berupa tes tertulis peserta didik nilainya mencapai atau melebihi KKM. Keefektifan tersebut tentunya diperoleh dengan melakukan serangkaian persiapan, baik yang dilakukan oleh guru, peserta didik, bahkan sekolah. Berikut adalah hal-hal yang mendukung efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbasis KineMaster dalam materi perubahan energi adalah Tercapainya komponen pembelajaran secara maksimal, Skill dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang sesuai, dukungan dari pihak sekolah.

Media pembelajaran kadang-kadang dianggap sebagai komponen pembelajaran yang sifatnya tidak wajib. Artinya, keikutsertaannya dalam sebuah pengajaran dianggap merepotkan. Padahal, pada pembelajaran modern ini keterlibatan media pembelajaran terutama media gambar berbasis KineMaster akan sangat memberi pengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar. Meski memang dalam perencanaan maupun teknis pelaksanaannya ditemui kesulitan dan hambatan yang mungkin akan merepotkan guru dan sekolah selaku penyelenggara pendidikan dan pengajaran. Namun, diharapkan seluruh personil sekolah bisa saling mendukung dan memfasilitasi segala bentuk kreativitas yang diupayakan. Sebab, semua itu pada akhirnya untuk memajukan kualitas dan mutu pendidikan itu sendiri.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu mengenai keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbasis KineMaster pada mata pelajaran IPA kelas III MI AL Khoeriyah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari nilai rata-rata setelah di terapkannya media gambar berbasis KineMaster pada mata pelajaran IPA siswa kelas III MI AL Khoeriyah maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut telah efektif. Pada penerapan media gambar berbasis KineMaster di MI AL Khoeriyah mata pelajaran IPA, terlihatnya efektif dari kemampuan siswa dalam mengingat ataupun memahami materi perubahan energi, aktif saat proses pembelajaran, siswa merasa senang dan bersemangat saat belajar menggunakan media gambar berbasis KineMaster.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amarodin. 2018. "Amarodin : Implementasi Media ... IMPLEMENTASI MEDIA GAMBAR DALAM Amarodin : Implementasi Media ...." 11(1):52–64.
- Asmahasanah, Salati, Oking Setia Priatna, and Irfan Supriatna. 2022. "Mengatasi Problematika Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Psychological Well Being (PWB)." *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 7(1):160. doi: 10.32832/educate.v7i1.6777.
- Kelas, Tematik, Rendah Di, S. D. Al, Azhar Syifa, and Budi Cibirong. 2022. "PROBLEMATIKA GURU DALAM MENERAPKAN VIDEO PEMBELAJARAN." 3(2):114–20.
- Nugrahani, Farida. 2014. "Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa." 1(1):305.
- Safitri, Apriani, and Kabiba Kabiba. 2020. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 3 Ranomeeto." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20(1). doi: 10.30651/didaktis.v20i1.4139.
- Sandu Siyoto, M. Ke., and M. A. Sodik M. Ali. 2015. "Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1." *Dasar Metodologi Penelitian* 1–109.
- Studi, Program, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, and Fakultas Agama Islam. 2019. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH DI MADRASAH IBTIDAIYAH Nurie Hasni , Santi Lisnawati
- Subali, Bambang, and Siti Mariyam. 2013. "Pengembangan Kreativitas Keterampilan Proses Sains Dalam Aspek Kehidupan Organisme Pada Mata Pelajaran Ipa Sd." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 3(3):365–81. doi: 10.21831/cp.v3i3.1625.

Utami, Yunita Setyo. 2020. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2(1):104–9. doi: 10.31004/jpdk.v1i2.607.