

---

---

## PENGARUH PENGGUNAAN KINEMASTER SEBAGAI APLIKASI PEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Oleh :

Riskyani<sup>1)</sup>, Lukman Hakim Siregar<sup>2)</sup> Febriani Hastini Nasution<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam

email: bayoreg@gmail.com

email: febriani.hastini@gmail.com

email: anirisky66@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan Kinemaster sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran terhadap minat belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan. Populasi penelitian terdiri dari 60 siswa yang terbagi dalam 2 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode simple random sampling. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket yang sudah diuji keabsahannya melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan Uji hipotesis dilakukan melalui uji regresi linear sederhana (ANOVA). Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS Statistic versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespon positif penggunaan video pembelajaran dengan tingkat "Baik" (53,3%) dan "Sangat Baik" (23,3%). Mayoritas siswa juga menunjukkan minat belajar yang tinggi (43,3%). Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan video pembelajaran dan minat belajar siswa dengan nilai p-value sebesar 0,045. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kinemaster sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan. Rekomendasi yang diberikan adalah mengadopsi penggunaan teknologi video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran komputer dan jaringan dasar.

**Kata Kunci :** Kinemaster, Minat, Video Pembelajaran

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta penggunaan *smartphone* yang semakin meningkat telah mempengaruhi kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kalangan pelajar. Namun, penggunaan *smartphone* yang terfokus pada media sosial dan permainan game dapat mengganggu konsentrasi belajar dan mengurangi minat siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan *smartphone* sebagai sumber belajar guna meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan siswa. Minat yang tinggi akan membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Namun, rendahnya minat siswa terhadap beberapa mata pelajaran

dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Di SMK Negeri 1 Panyabungan, penggunaan media pembelajaran masih terbatas, yang dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran komputer dan jaringan dasar. Oleh karena itu, diperlukan terobosan dalam pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran digital yang menarik.

Video pembelajaran merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif, khususnya untuk memahami konsep yang abstrak. Aplikasi Kinemaster dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran dengan mudah dan menarik, serta memungkinkan video tersebut dibagikan melalui berbagai platform media sosial.

Pemilihan aplikasi kinemaster sebagai aplikasi yang digunakan untuk mengedit dan membuat video pembelajaran dibanding aplikasi lain adalah aplikasi kinemaster dapat didownload dan dipasang secara gratis pada handphone android atau laptop, mudah dalam pengoperasian dan dilengkapi fitur menarik, serta kualitas video yang dihasilkan beresolusi tinggi. Penggunaan video pembelajaran berbasis kinemaster efektif digunakan hal ini dibuktikan oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Esa (2018:44) dilaporkan bahwa video pembelajaran telah valid dan praktis. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Annisa (2021:56) dilaporkan bahwa video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster layak untuk digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan Kinemaster sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran terhadap minat belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, peneliti, dan peneliti selanjutnya dalam meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan kondisi pembelajaran komputer dan jaringan dasar.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Panyabungan pada bulan Mei-Juni 2023 dengan metode penelitian *pre-experimental* tipe *one-shot case study*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan. Pengambilan sampel dilakukan dengan *simple random sampling*. Tahapan penelitian meliputi persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Data yang digunakan terdiri dari data primer (hasil angket) dan data sekunder (wawancara dengan guru dan dokumentasi pembelajaran). Instrumen

yang digunakan adalah angket minat belajar siswa. Uji keabsahan data angket menggunakan uji validitas dan reliabilitas, serta uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Uji hipotesis dilakukan dengan uji regresi linear sederhana (ANOVA) menggunakan *SPSS Statistic versi 26*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penggunaan Video Pembelajaran:

Penggunaan video pembelajaran pada desain jaringan Lokal Area Network (LAN) di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di atas, peneliti membagi angket untuk mengukur tingkat penggunaan video pembelajaran di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan. Hasil analisis deskriptif angket dapat dilihat pada Tabel

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan Video pembelajaran di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Kurang	2	6.7	6.7	6.7
Cukup	5	16.7	16.7	23.3
Baik	16	53.3	53.3	76.7
Sangat Baik	7	23.3	23.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan analisis Tabel 1, dapat dilihat bahwa dalam kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Panyabungan, sebagian besar siswa menggunakan video pembelajaran dengan tingkat "Baik" (53.3%), diikuti oleh tingkat "Sangat Baik" (23.3%). Jumlah siswa yang menggunakan tingkat "Kurang" (6.7%) dan "Cukup" (16.7%) lebih sedikit. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa adalah baik hingga sangat baik dalam menggunakan video, yang menunjukkan adanya tingkat penerimaan yang positif terhadap penggunaan teknologi tersebut dalam

proses pembelajaran.

Minat Belajar Siswa:

Setelah siswa mengisi angket penggunaan video, selanjutnya peneliti membagi angket minat untuk mengukur minat belajar siswa terhadap pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan. Hasil analisis deskriptif angket dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	5	16.7	16.7	16.7
Cukup	12	40.0	40.0	56.7
Tinggi	13	43.3	43.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan analisis Tabel 2, dapat dilihat bahwa mayoritas siswa (43.3%) memiliki minat belajar yang tinggi, diikuti oleh siswa dengan minat belajar cukup (40.0%). Jumlah siswa dengan minat belajar rendah (16.7%) relatif lebih sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang baik, terutama yang memiliki minat belajar tinggi.

Hasil Analisis Data:

Hasil uji normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.142	30	.129	.946	30	.13

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, dapat disimpulkan bahwa data yang diuji cenderung mengikuti distribusi normal. Hal ini dapat disimpulkan karena p-value yang diperoleh dari kedua metode tersebut (0.129 dan 0.131) lebih besar dari tingkat signifikansi yang umum digunakan ( $\alpha = 0.05$ ).

Hasil uji hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (ANOVA)

Model		ANOVA <sup>a</sup>				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.149	1	2.149	4.385	.045 <sup>b</sup>
	Residual	13.718	28	.490		
	Total	15.867	29			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Video

Berdasarkan hasil uji ANOVA yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel "Penggunaan Video" dengan variabel dependen "Minat Belajar Siswa". Hal ini dapat dilihat dari nilai p-value yang diperoleh (0.045) yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umum digunakan (misalnya  $\alpha = 0.05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video berpotensi mempengaruhi minat belajar siswa.

Tabel 5. Koefisien Regresi Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.973	.631		3.128	.004
	Penggunaan Video	.329	.157	.368	2.094	.045

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan analisis koefisien regresi diperoleh koefisien Beta (0.368) sehingga persamaan regresi linear yang terbentuk berdasarkan adalah:

$$y = 1.973 + 0.329 x$$

Dalam persamaan di atas, "Minat Belajar Siswa" adalah variabel dependen yang ingin diprediksi, sedangkan "Penggunaan Video" adalah variabel prediktor. Koefisien konstanta (1.973) merupakan intercept, yaitu nilai "Minat Belajar Siswa" ketika "Penggunaan Video" memiliki nilai 0. Koefisien untuk "Penggunaan Video" (0.329) menunjukkan seberapa besar pengaruh atau perubahan yang dihasilkan dalam "Minat Belajar Siswa" untuk setiap peningkatan satu unit dalam "Penggunaan Video". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam variabel "Penggunaan Video" akan diikuti oleh peningkatan sebesar 0.368 dalam "Minat Belajar Siswa" dalam satuan standar.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Kinemaster sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran terhadap minat belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan. Hasil tersebut didapatkan melalui analisis data yang melibatkan pengumpulan data dari siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya. Hasil yang signifikan menunjukkan bahwa penggunaan Kinemaster secara positif

---

mempengaruhi minat belajar siswa.

Asumsi peneliti, penggunaan kinemaster sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan beberapa alasan berikut: 1). Visualisasi materi; Dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang cenderung bersifat teknis dan abstrak, video dapat membantu menggambarkan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Visualisasi yang menarik dalam video dapat membangkitkan minat siswa dan memudahkan mereka untuk memahami materi, 2). Pembelajaran berbasis konteks: Pembelajaran berbasis konteks ini dapat membantu siswa melihat relevansi dan manfaat praktis dari materi yang dipelajari, yang dapat meningkatkan minat belajar mereka, 3). Pengalaman belajar menyenangkan: Dalam suasana yang santai dan kreatif, guru dapat mengeksplorasi berbagai fitur dan efek visual dalam kinemaster untuk membuat video yang menarik. Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Penggunaan Kinemaster yang menarik dan interaktif dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa, sehingga meningkatkan minat belajar mereka. Teori yang dapat mendukung penelitian ini adalah teori pembelajaran multimedia dan teori motivasi. Teori pembelajaran multimedia mengemukakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif, seperti video pembelajaran, dapat memperbaiki pemahaman dan retensi informasi siswa (Mayer, 2019). Sementara itu, teori motivasi, seperti teori Self-Determination Theory (Teori Determinasi Diri), menyatakan bahwa motivasi intrinsik berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa (Deci & Ryan, 2015).

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang

menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Siswa yang aktif menggunakan video pembelajaran dalam pembelajaran cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi (Prasetyo, 2021). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap komputer dan jaringan dasar. Video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Ruslan, 2019).

#### 4. KESIMPULAN

##### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan kinemaster sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran terhadap minat belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Panyabungan.

##### Saran

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan penggunaan Kinemaster: Guru dan siswa perlu menguasai dengan baik fitur-fitur Kinemaster melalui pelatihan dan pembekalan yang adekuat. Hal ini akan membantu dalam menciptakan video pembelajaran yang menarik dan efektif.
- b. Kolaborasi antara guru dan siswa: Mendorong kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembuatan video pembelajaran dapat meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap pembelajaran dan relevansi video pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa.
- c. Membuat bank materi video pembelajaran: Guru dapat menyusun bank materi video pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa di luar jam pelajaran. Hal ini akan membantu siswa dalam mengulang materi, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan minat belajar.
- d. Melibatkan siswa dalam evaluasi: Guru dapat mengumpulkan umpan balik dari siswa terkait video pembelajaran yang telah digunakan.

---

Melibatkan siswa dalam evaluasi akan membantu meningkatkan kualitas video pembelajaran di masa mendatang.

- e. Menjaga keterlibatan siswa: Selain penggunaan Kinemaster, penting untuk menjaga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. Guru dapat mengadopsi pendekatan pembelajaran yang aktif, inklusif, dan menarik dengan memanfaatkan metode dan teknologi lainnya.

## 5. REFERENSI

- Annisa, R. (2021). *Pembelajaran Aktif dan Kreatif Menggunakan Teknologi Kinemaster*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Belajar.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2015). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Esa, A. (2018). *Pengantar Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Prasetyo, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 112-125.
- Ruslan, A. (2019). Penggunaan Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*,