
Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD

Aan Widiyono¹,
¹PGSD UNISNU Jepara
¹aan.widiyono@unisnu.ac.id

ABSTRAK

Hasil penelitian ini bertujuan untuk memahami penerapan aplikasi KineMaster dalam pembelajaran IPA melalui LMS di Program Studi PGSD. Desain penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui angket. Hasil penelitian diperoleh, bahwa: 1) Pengetahuan tentang Aplikasi KineMaster dari mahasiswa sangat tinggi sejumlah 82%, 2) Pembuatan Media Pembelajaran melalui Aplikasi KineMaster mudah diterapkan mahasiswa sejumlah 63%, 3) Kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan Aplikasi KineMaster dalam hal pengembangan materi mencapai 38%, 4) Kemudahan mahasiswa dalam menampilkan video di LMS sejumlah 63%, dan 5) Hasil persentase kebermanfaatan penggunaan aplikasi KineMaster bagi Pembelajaran IPA sejumlah 89% dengan tingkat manfaat 76-100%. Dengan demikian, penerapan aplikasi KineMaster dapat digunakan dalam mengembangkan materi dan bahan ajar bagi para Dosen, Guru, dan Mahasiswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Kata Kunci: KineMaster, Pembelajaran IPA, *Learning Management System* (LMS)

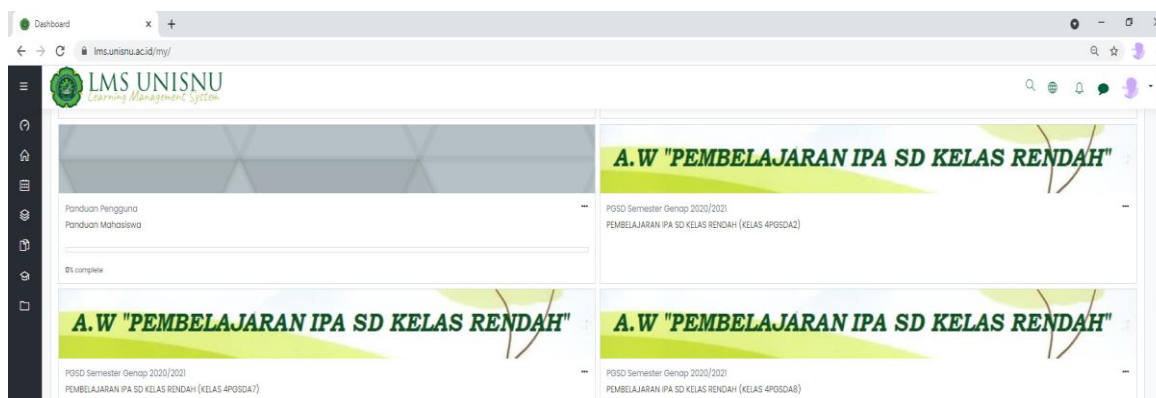
I. Pendahuluan

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 2005, guru diharapkan memiliki kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, dan kompetensi professional. Keempat kompetensi tersebut, merupakan kunci keberhasilan dalam menyelenggarakan Pendidikan (Khaira et al., 2020). Hal ini tentu menjadi tantangan berat bagi para guru karena profesi guru bukanlah pekerjaan yang sederhana, karena guru merupakan ujung tombak dalam

Pendidikan. Kualitas tidaknya pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru sehingga guru menjadi faktor penentu dalam kemajuan pendidikan di Indonesia.

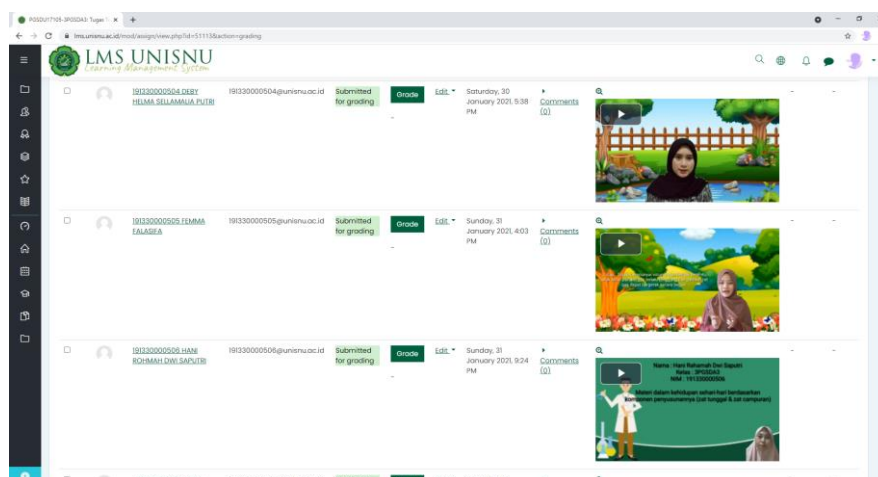
Fakta menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih tertinggal jauh jika dibandingkan dengan negara lain di ASEAN (Zamroni, 2011). Rendahnya kualitas pendidikan pada dasarnya disebabkan banyak faktor, salah satunya adalah faktor kualifikasi guru dan belum sesuainya bidang keilmuan yang dimiliki (Indriani, 2015). Kondisi ini tentu berpengaruh pada kualitas guru itu sendiri, di mana dalam mengajar, sebagian guru masih menggunakan pendekatan konvensional yakni pembelajaran berpusat pada guru, strategi dan metode yang digunakan belum bervariasi, metode ceramah lebih dominan dan belum memanfaatkan sumber belajar selain buku, sehingga pembelajaran *textbooks oriented*, dan buku pegangan siswa dijadikan sebagai acuan dalam melangsungkan pembelajaran di kelas. Beberapa hasil penelitian mengemukakan bahwa pengelolaan pembelajaran IPA masih rendah (Indriani, 2015).

Permasalahan pembelajaran IPA perlu dicarikan solusi supaya dapat tertangani dengan tepat. Salah satu langkah dalam membuat pembelajaran IPA yang efektif adalah dengan merancang bahan ajar atau media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat digunakan guru untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Media video animasi dapat menjadi solusi ketika sulit melakukan tatap muka di dalam kelas di masa pandemi seperti saat ini (Khaira et al., 2020). Kondisi ini dapat dijadikan acuan dalam proses perkuliahan di Program Studi PGSD dalam mata kuliah pembelajaran IPA SD kelas rendah.



Gambar 1. Tampilan Pembelajaran IPA menggunakan LMS

Pada saat ini intensitas penerapan pembelajaran daring di berbagai Lembaga Pendidikan baik tingkat SD sampai Perguruan tinggi sangat tinggi khususnya di masa pandemi Covid-19 (Widiyono, 2020). Khusus di UNISNU Jepara perkuliahan daring difasilitasi dengan menerapkan *Learning Managament System* (LMS). *Learning Management System* (LMS) merupakan sistem yang terintegrasi dan komprehensif serta tergolong sebagai platform *e-learning*. Fitur LMS antara lain, yaitu manajemen proses pembelajaran, manajemen isi pelajaran, administrasi mata pelajaran, chatting, diskusi, serta evaluasi dan ujian yang dilakukan secara online (Trivedi, Rajender Kumar and Mohd, Noor and Sharma, 2013). LMS merupakan sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan (Ryann K. Ellis, 2010). Penerapan LMS dapat ditambahkan penjelasan materi melalui video animasi dengan KineMaster.



Gambar 2. Penggunaan LMS dipadukan dengan aplikasi KineMaster

KineMaster merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android (Darmawan, 2018). Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan pengajar membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti

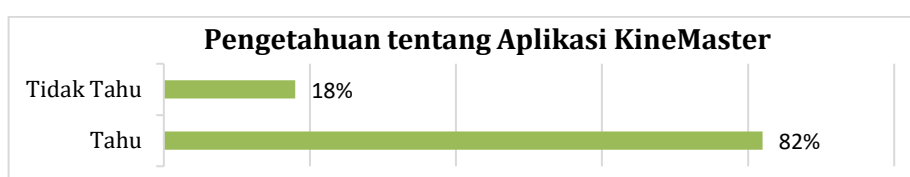
YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik (Khaira et al., 2020). Proses pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi Kinemaster ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. Kondisi ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. Hasil ini diharapkan dapat memberikan edukasi bagi para calon guru supaya dapat lebih berinovasi dan terampil dalam mengembangkan media yang menarik dan disukai oleh peserta didik.

II. Pembahasan

Pada kegiatan penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui *Learning Management System* (LMS) pada Mahasiswa Prodi PGSD dilakukan selama perkuliahan satu semester dengan tahap evaluasi di akhir semester. Desain penelitian bersifat kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disebarkan melalui *google form*. Subyek penelitian berasal dari semua Mahasiswa di Semester IV pada tahun ajaran 2020/ 2021. Hasil sebaran angket dapat digambarkan sebagai berikut:

a. Pengetahuan tentang Aplikasi KineMaster

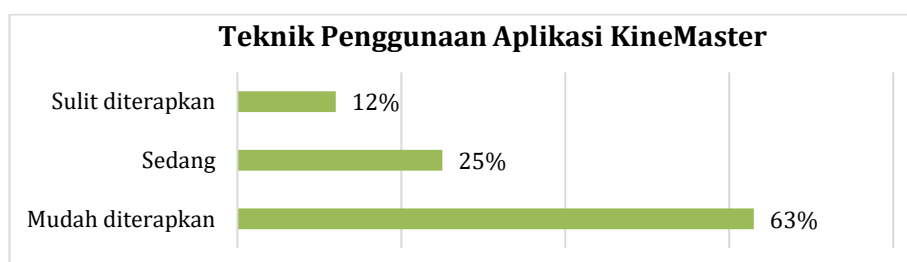


Hasil angket diperoleh bahwa pengetahuan mahasiswa tentang aplikasi KineMaster sejumlah 82% dan yang belum mengetahui sejumlah 18%. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa mahasiswa PGSD UNISNU Jepara sudah mengenal aplikasi KineMaster sebagai media pembelajaran yang inovatif. Aplikasi KineMaster merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari

video biasa menjadi video yang lebih menarik (Darnawati et al., 2021). Aplikasi KineMaster memiliki tampilan yang mudah dipakai dan memiliki fitur yang menyerupai editor pada komputer, sehingga banyak pengguna yang menyukainya. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan KineMaster dapat dipublish secara online dan dapat diputar berulang secara offline. Mahasiswa dapat belajar menggunakan aplikasi tersebut dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

b. Teknik Penggunaan/ Pengoprasian Aplikasi KineMaster

Teknik penggunaan aplikasi KineMaster bagi mahasiswa PGSD ditemukan bahwa mahasiswa yang menjawab sulit diterapkan sejumlah 12%, mahasiswa yang menjawab sedang sejumlah 25%, dan mahasiswa yang menjawab mudah diterapkan sejumlah 63%. Dengan demikian, mayoritas mahasiswa menjawab mudah diterapkan jadi penggunaan aplikasi KineMaster dapat digunakan pada materi-materi selama perkuliahan berlangsung.



Mahasiswa ketika membuat materi menggunakan aplikasi KineMaster dapat menambahkan sisipan berupa gambar, musik, video bergerak, sisipan kata bahkan animasi-animasi menarik dan dilengkapi dengan berbagai transisi. Tombol-tombol dan panel pada aplikasi KineMaster cukup sederhana terutama pada antarmuka penyuntingan video. Bagian paling besar pada layar diambil oleh *preview video* yang tampil di daerah kiri atas sedangkan di bagian bawah terdapat *panel timeline* yang dapat digeser seperti video editor di PC, ruang kerjanya dapat diperbesar untuk melihat komponen-komponen yang terpasang pada video. Di bagian kanan atas terdapat tombol *settings* yang sangat sederhana berisi *audio fade-in dan fade-out*. Kemudian di bawahnya terdapat tombol-tombol kontrol seperti menambah video atau photo dalam proyek, rekam video baru atau ambil photo, tambah lagu dan tambah efek. Seluruh antarmuka aplikasi ini dibalut dengan warna gelap khas peralatan video yang membuatnya semakin

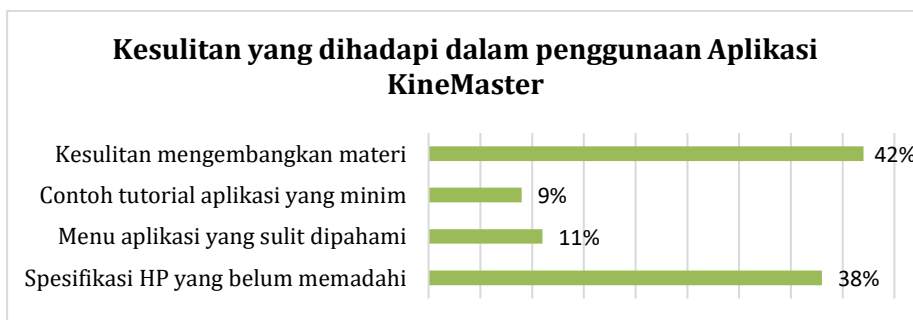
terlihat canggih dan mewah. Aplikasi ini tidak memiliki banyak hiasan dan langsung pada sasaran yaitu edit video. Namun panel kontrol tidak ada tulisan keterangan, tetapi gambar tombol cukup mewakili fungsinya bila kita cermati.



Gambar 3. Fitur-fitur aplikasi KineMaster

Aplikasi KineMaster memberikan fitur edit video yang cukup lengkap, seluruh fitur dasar software edit video ada di sini. Tidak hanya menggabungkan video, suara dan gambar, aplikasi ini juga dapat secara langsung mengeditnya ditempat tanpa harus pindah ke aplikasi lain. KineMaster juga memiliki multitrack timeline untuk mendukung seluruh komponen audio dan visual dan mengendalikannya secara langsung.

c. Kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan Aplikasi KineMaster



Berdasarkan hasil angket ditemukan bahwa kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan Aplikasi KineMaster paling tinggi dalam hal pengembangan materi mencapai 42%. Hasil ini memberikan gambaran bahwa para mahasiswa masih perlu meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam menyuguhkan materi-materi yang menarik sesuai dengan topik yang dibahas.

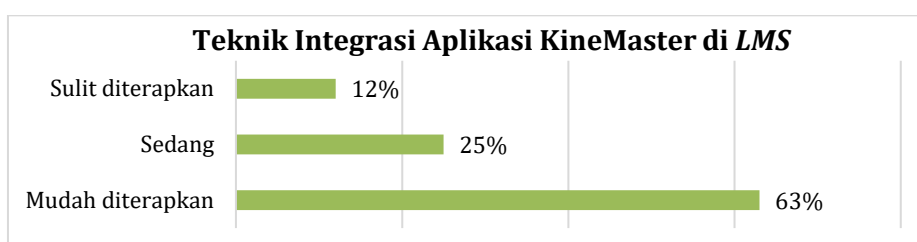
Urutan kedua kesulitan penerapan Aplikasi KineMaster pada tahap spesifikasi HP yang belum memadai dengan persentase 38%. Kondisi ini dapat disimpulkan bahwa HP yang dimiliki mahasiswa masih belum optimal

dikarenakan *Processor*, Sistem Operasi, Layar, Memori dan Ram masih kecil, sehingga jika dipaksakan dalam melakukan edit video, HP mudah trouble.

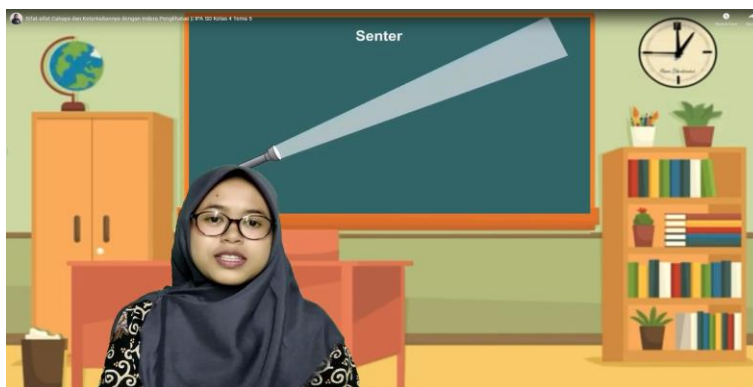
Kesulitan penerapan aplikasi KineMaster pada urutan ketiga dalam tahap menu aplikasi KineMaster yang sulit dipahami sejumlah 11%. Kondisi ini dapat disimpulkan bahwa menu-menu dan fitur perlu dipahami lebih mendalam supaya dalam penggunaan aplikasi tersebut tidak mengalami kendala dan kesulitan.

Tahap kesulitan penerapan aplikasi KineMaster di urutan keempat dalam tahap minimnya tutorial yang dicontohkan sejumlah 11%. Kondisi ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa masih perlu browsing mencari tutorial yang sesuai dan berlatih secara terus menerus dalam menggunakan aplikasi tersebut.

d. Teknik Integrasi Aplikasi KineMaster di *Learning Management System* (LMS)



Hasil penerapan integrasi Aplikasi KineMaster di LMS ditemukan bahwa mahasiswa mudah menampilkan video di LMS sejumlah 63%. Kondisi memungkinkan bahwa LMS sangat membantu dalam proses kegiatan perkuliahan dengan berbagai platform untuk diintegrasikan dalam proses perkuliahan. Hasil pemanfaatan Aplikasi KineMaster dari mahasiswa Prodi PGSD dapat amati pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Tampilan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster oleh Nurul Nisah (<https://youtu.be/B-l4JelvD8o>)

e. Persentase kebermanfaatan Aplikasi KineMaster bagi Pembelajaran IPA



Hasil persentase kebermanfaatan penggunaan aplikasi KineMaster bagi Pembelajaran IPA sejumlah 89% dengan tingkat manfaat 76-100%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi KineMaster untuk mengolah materi dalam bentuk video animasi dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien pada mahasiswa karena tersedia gambar-gambar penuh warna (animasi). Disamping itu, kajian terkait penerapan LMS dalam pembelajaran IPA SD memberikan beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa (Widiyono, 2021). Mayoritas mahasiswa memberikan tanggapan positif yaitu merasa bahagia ketika ada aplikasi baru yang mampu dijadikan wadah dalam kegiatan proses perkuliahan (Sanova, 2018). Sedangkan pada penggunaan pembelajaran berbasis LMS dalam perkuliahan di PGSD telah mendorong mahasiswa untuk lebih mandiri dalam perkuliahan, mengajak mahasiswa berinteraksi secara online (*collaborative learning*), dan membuat mahasiswa melakukan penelitian (Hardini, 2017).

Dengan demikian penggunaan aplikasi KineMaster di LMS merupakan sistem penyedia sarana belajar khususnya pada mata kuliah pembelajaran IPA secara efektif dengan berbagai manfaat dan kemudahan yang dapat dijalankan. Melalui aplikasi KineMaster seorang Dosen, Guru, dan Mahasiswa dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran agar dapat disesuaikan dengan situasi, kondisi dan lingkungan. Salah satu hasil penerapan aplikasi KineMaster dari mahasiswa Prodi PGSD dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Tampilan video pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster oleh NIA Uzlifatun Ni'mah (<https://youtu.be/9xrOTNyZFJM>)

III. Penutup

Pemanfaatan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi dalam bentuk video animasi diharapkan dapat mempermudah penyerapan informasi secara efektif dan efisien materi yang disampaikan menjadi menarik dan tidak membosankan. Hasil penerapan aplikasi Kinemaster pada *Learning Management System* (LMS) di diperoleh, bahwa: 1) Pengetahuan tentang Aplikasi KineMaster dari mahasiswa sangat tinggi sejumlah 82%, 2) Pembuatan Media Pembelajaran melalui Aplikasi KineMaster mudah diterapkan mahasiswa sejumlah 63%, 3) Kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan Aplikasi KineMaster dalam hal pengembangan materi mencapai 38%, 4) Kemudahan mahasiswa dalam menampilkan video di LMS sejumlah 63%, dan 5) Hasil persentase kebermanfaatan penggunaan aplikasi KineMaster bagi Pembelajaran IPA sejumlah 89% dengan tingkat manfaat 76-100%. Dengan demikian, penerapan aplikasi Kinemaster dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

Daftar Pustaka

- Darmawan, A. (2018). Membuat Media Video Pembelajaran. In *Jakarta: Pusat Teknologi Informasi*.
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100–105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>
- Hardini, A. T. A. (2017). Pembelajaran berbasis LMS dalam perkuliahan di prodi PGSD: Peran, peluang dan tantangannya. *Prosiding Seminar Nasional*, 135–144.

- [http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2017/16 Agustina UKSW.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2017/16%20Agustina%20UKSW.pdf)
- Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena*, 7(1), 17. <https://doi.org/10.21093/fj.v7i1.267>
- Khaira, H., Pascasarjana, P., & Medan, U. N. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai*. 39–44.
- Ryann K. Ellis. (2010). A Field Guide to Learning management systems. *International Anesthesiology Clinics*, 48(3), 27–51.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20616636>
- Sanova, A. (2018). Learning Management System (LMS) Sebagai Aplikasi Pengembangan Materi Interaktif Pada mata Kimia Lingkungan dengan Metode Computer Assisted Instruction. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 2, 227–249.
- Trivedi, Rajender Kumar and Mohd, Noor and Sharma, R. (2013). Proposed Framework For Open Source Based E-Learning Implementation In Uttarakhand. *International Journal Of Engineering Research & Technology*, 2(11), 2276–2277.
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177.
<https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>
- Widiyono, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan LMS dan Aplikasi Telegram terhadap Aktivitas Belajar The Effect of Using LMS and Telegram on Students ' Learning Activities*. 14(1), 91–101.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Zamroni. (2011). Reformulasi Sistem Pendidikan Pesantren dalam Mengantisipasi Perkembangan Global. *Dinamika Ilmu*, 11(2), 1–20. https://iain-samarinda.ac.id/ojs/index.php/dinamika_ilmu/article/view/53