

## PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN APLIKASI *KINEMASTER* DALAM MENULIS PANTUN

Dila Febrianti

SD Muthiah Islamic School (MIS) Kayuagung  
[dilafebri86@gmail.com](mailto:dilafebri86@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran aplikasi *KineMaster* dalam menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen semu. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VII. Sampel penelitian berjumlah 66 orang, dengan rincian 33 orang siswa kelas VII.1 (kelas eksperimen) menggunakan media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* dan 33 orang siswa kelas VII.2 (kelas kontrol) menggunakan media pembelajaran visual. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes menulis pantun. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh tingkat kemampuan siswa dalam menulis pantun, kenaikan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen 19,7 dan kelas kontrol 13,56. Rata-rata nilai awal kelas eksperimen 60,53 dan kelas kontrol 58,86. Selanjutnya rata-rata nilai akhir kelas eksperimen 80,23 dan kelas kontrol 72,42. Hasil analisis data menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol,  $80,23 > 72,42$ . Berdasarkan hasil hipotesis menunjukkan nilai  $t_{hitung} (4,939) > t_{tabel} (1,669)$  dengan derajat keabsahan 64 (df 64) dengan signifikansi  $< 0,05$ . Ini berarti  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Artinya, ada perbedaan kemampuan menulis pantun, siswa yang diajarkan dengan menggunakan media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran visual.

**Kata kunci:** media video pembelajaran aplikasi *KineMaster*, menulis pantun

### PENDAHULUAN

Media adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan, merangsang pikiran, dan perhatian serta kemauan siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua hal yang dapat digunakan sebagai menyampaikan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk memperoleh tujuan

pembelajaran (Nurdyansyah, 2019 h. 46).

Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi dan juga perkembangan zaman yang sedang terjadi. Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ialah media visual, media audio, dan media audiovisual. Terkait dengan hal ini berharap kedepannya guru akan lebih kreatif dalam memanfaatkan aplikasi yang sudah canggih ini, agar bisa

mempermudah untuk berkreatifitas Dasem et al (dalam Yanti, 2021, h. 113).

Berdasarkan pernyataan tersebut, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audiovisual yaitu berupa video pembelajaran aplikasi *KineMaster*. Menurut Shofiyah, dkk. (2021, h. 1) aplikasi *KineMaster* adalah salah satu aplikasi untuk *editing* video. Dalam penggunaannya aplikasi *KineMaster* ini dapat menyatukan video, memisahkan video, menambahkan video, gambar, suara, musik, stiker, dan teks ataupun tulisan. Kelebihan dari aplikasi ini ialah mudah digunakan, menarik, dan memiliki fitur yang lengkap, sehingga aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran.

Menurut Dalman, (2018, h. 3) menulis ialah suatu kegiatan komunikasi yaitu menyampaikan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa lisan sebagai alat atau medianya. Kemampuan menulis salah satu dari empat keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa, kemampuan menulis membuat siswa menuangkan ide dan pikirannya dengan jelas salah satunya adalah menulis sebuah pantun.

Menurut Waridah, (2014, h. 34) pantun merupakan salah satu jenis puisi

lama. Menurut Shofiyah, dkk. (2021, h. 6-20) fitur-fitur aplikasi *KineMaster* adalah sebagai berikut. Fitur-fiturnya adalah adanya dukungan media (jenis format media dapat dimasukkan) yaitu berupa foto/gambar, stiker, dan video. Adanya fitur audio (musik/rekaman), selain itu adanya jenis *font* (teks/tulisan), adanya fitur lainnya yaitu, tool editing (cut, copy, crop, color dan masih banyak lagi). Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang sangat luas, dan dikenal sebagai bahasa-bahasa nusantara.

Sebagai puisi lama, pantun mempunyai ciri-ciri yaitu (1) tiap bait terdiri atas empat baris(larik); (2) tiap baris terdiri atas 8 - 12 suku kata; (3) rima akhir setiap baris adalah a-b-a-b; (4) baris pertama dan kedua merupakan sampiran; (5) baris ketiga dan keempat merupakan isi (Waridah, 2014, h.34). Selanjutnya, pantun juga memiliki fungsi, meliputi fungsi Pendidikan, fungsi kasih sayang dan cinta, fungsi penghargaan atau terima kasih, dan fungsi kecerdasan bahasa (Santoso dalam Setiawan 2018, h. 41).

Kemampuan menulis pantun ialah salah satu hal yang tidak mudah dilakukan, karena dalam menulis pantun pemilihan media harus mampu membuat siswa tertarik akan media yang

## *Pengaruh Media Video Pembelajaran Aplikasi Kinemaster dalam Menulis Pantun*

digunakan. Dengan pemilihan media yang tepat akan berdampak pada prestasi siswa. Sesulit apapun materi pembelajaran yang diberikan, akan diterima oleh siswa, jika media sesuai dengan apa yang siswa butuhkan. Kurang menariknya media pembelajaran menulis pantun akan menjadi hambatan utama yang dikeluh kesahkan oleh siswa. Video pembelajaran aplikasi *KineMaster* ialah salah satu media pembelajaran yang berbasis audiovisual. Menurut Leshin, dkk. (dalam Sufajar, 2019, h. 12-13) dalam media audiovisual adanya tahap menggabungkan visual dan suara dalam proses produksinya serta melibatkan indera penglihatan dan pendengaran.

Media audiovisual aplikasi *KineMaster* ini berupa video pembelajaran yang mengandung kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* dipilih peneliti sebagai media pembelajaran dalam menulis pantun berdasarkan beberapa pertimbangan, diantaranya dari segi keperluan dan kondisi siswa, yaitu untuk membuat pembelajaran menulis pantun menjadi menyenangkan, menarik, serta memotivasi siswa. Siswa yang sulit

mengembangkan ide, gagasan, dalam menulis pantun diharapkan dapat terbantu dengan adanya media video pembelajaran aplikasi *KineMaster*, ingin adanya perpaduan antara teknologi dan pendidikan atau memanfaatkan teknologi (Zahra Alwi, dkk. 2020, h. 64).

Dari hasil Observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Rantau Panjang pada Jumat 13 Februari 2023, ada beberapa masalah yang dialami siswa dalam menulis pantun ialah kesulitan mengembangkan ide dalam menulis pantun, pembelajaran yang tidak menarik, kurang termotivasi dalam menulis pantun. Menurut Ayu Andriani, S.Pd. (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia) jika dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia standar kompetensi menulis hanya ada beberapa siswa yang mencapai standar ketuntasan minimum yakni 65. Adapun penelitian serupa pernah dilakukan Agung Nova Krismauf dengan judul penelitian "*Penggunaan aplikasi KineMaster dalam pembelajaran pembacaan dan pemusikalisasi puisi siswa kelas X SMK Waskito Tenggerang Selatan tahun pelajaran 2021/2022*" jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Dari hasil penelitian pembacaan dan pemusikalisasi puisi sudah cukup baik karena sudah sesuai dengan tema dan aspek penilaian, selain itu hasil penelitian menyatakan media aplikasi *KineMaster* dapat digunakan dalam proses pembelajaran pembacaan dan pemusikalisasi puisi. Adapun, persamaan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yaitu media aplikasi *KineMaster*, yaitu berupa video pembelajaran aplikasi *KineMaster*, sedangkan perbedaannya pada materi pelajaran dan sekolah yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang dalam menulis pantun. Untuk itu peneliti menggunakan media aplikasi *KineMaster* sebagai alternatif solusi dari permasalahan dalam kemampuan menulis pantun. Adapun judul penelitian ini yaitu “*Pengaruh Media Video Pembelajaran Aplikasi KineMaster terhadap Kemampuan Menulis Pantun pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang*”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian

eksperimen kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2020, h. 72). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu atau *quasi eksperimental* adalah desain yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak seutuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan kegiatan eksperimen (Sugiyono, 2020, h. 79). Pada penelitian ini teknik pengumpulan data berupa teknik tes yaitu tes unjuk kerja. Menurut Sudijono (2013, h. 66) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi, pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, setelah itu diolah menggunakan program SPSS 22. Populasi dalam penelitian ini adalah 2 kelas seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 66 orang, terdiri dari (29) orang siswa laki-laki dan (37) siswa perempuan.

Menurut Sugiyono (2020, h. 84) definisi *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak

## Pengaruh Media Video Pembelajaran Aplikasi Kinemaster dalam Menulis Pantun

memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel, dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh atau sering disebut juga sensus. Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh dari populasi yang diambil, yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

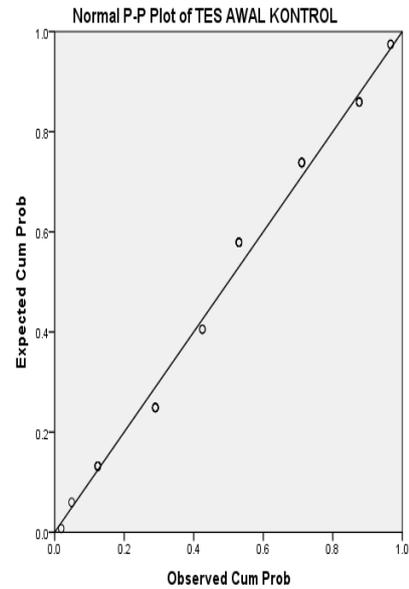
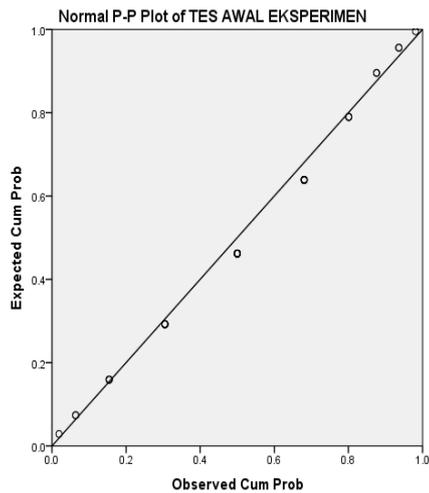
#### 1. Pengujian Prasyarat Analisis

Pembahasan ini berupa deskripsi data skor kemampuan dalam menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang Kecamatan Rantau Panjang Kabupaten Ogan Ilir yang dipilih sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada 24 April – 24 Mei 2023. Siswa kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII.2 sebagai kelas kontrol. Kedua kelas diberikan tes menulis pantun dalam lingkungan dan waktu yang relatif sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat pengajaran menulis pantun dengan perlakuan, yaitu menggunakan media video pembelajaran aplikasi *KineMaster*. Kelas kontrol adalah kelas belajar yang mendapat pengajaran dengan media pembelajaran visual yaitu

media pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Dalam pengujian prasyarat analisis data diperlukan pengujian sembarang sampel. Pengujian sembarang sampel dilakukan untuk mengetahui normalitas sampel. Uji prasyarat merupakan langkah awal dalam pengujian hipotesis, meliputi uji normalitas dan homogenitas.

#### a. Uji Normalitas kelas Eksperimen

Satu Sampel Uji Kolmogorov-Smirnov		
		Tes Awal Eksperimen
N		33
Normal Parameter <sup>a,b</sup>	Rata-rata	60,53
	Std. Deviasi	5,547
Perbedaan	Mutlak	,144
	Positif	,144
	Negatif	-,080
Tes Statistik		,144
Asymp. Sig. (2-penyesuaian)		,080 <sup>c</sup>



b. Uji Normalitas kelas Kontrol

Satu Sampel Uji Kolmogorov-Smirnov		
		Tes Awal Kontrol
N		33
Normal Parameter <sup>a,b</sup>	Rata-rata	58,86
	Std. Deviasi	5,697
Perbedaan	Mutlak	,145
	Positif	,145
	Negatif	-,132
Tes Statistik		,145
Asymp. Sig. (2-penyusunan)		,075 <sup>c</sup>

Berdasarkan kedua tabel di atas terlihat bahwa data tersebut berdistribusi normal hal ini terbukti dari signifikansi yang diperoleh  $> 0,05$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemampuan menulis pantun taraf signifikasinya adalah  $0,080 >$  dari  $0,05$  pada kelas eksperimen dan  $0,075 >$  dari  $0,05$  pada kelas kontrol.

Dari gambar P-P Plot menulis pantun di atas, baik kelas eksperimen maupun kontrol terlihat bahwa jarak nilai pengamatan dengan nilai harapan minimum. Hal ini terlihat dari banyak titik-titik sampel yang berada di sekitar garis normal. Jadi, sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## Pengaruh Media Video Pembelajaran Aplikasi Kinemaster dalam Menulis Pantun

### 2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan setelah data menulis pantun menunjukkan hasil yang normal dan homogen. Untuk menjawab hipotesis dalam penelitian,

data dianalisis dengan menggunakan uji-t pengujian data perbandingan nilai tes awal dan tes akhir kelas eksperimen dan control.

Uji Sampel Independen										
		Tes levene untuk kesetaraan varian		Uji-t untuk persamaan						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Rata-rata perbedaan	Perbedaan kesalahan standar	95% interval kepercayaan perbedaan	
									Rendah	Tinggi
Tes Akhir	Varian yang diasumsikan	.088	.768	4,939	64	.000	7,803	1,580	4,647	10,959
	Varian yang tidak diasumsikan			4,939	63,303	.000	7,803	1,580	4,646	10,960

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai  $t_{hitung}$  4,939 dengan signifikan (2 *tailed*) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (4,939) >  $t_{tabel}$  ( 1,669 ) dengan derajat keabsahan 64 (df 64). Dengan memperhatikan kriteria pengujian, yaitu level > 0,05, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, dengan ditolaknya  $H_0$  berarti  $H_a$  diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan kemampuan menulis pantun siswa yang di ajar

menggunakan media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* dengan siswa yang di ajar dengan menggunakan media pembelajaran visual.

Media aplikasi *KineMaster* ini juga memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya adanya fitur lengkap, mulai dari efek, stiker, transisi, tulisan, musik, dan audio, selain itu mudah dioperasikan/gunakan, dan hasil video yang diedit berkualitas, sehingga dengan adanya kelebihan ini siswa lebih menyukai apabila melihat video pembelajaran aplikasi *KineMaster*,

karena apabila media pembelajaran menarik atau disenangi, maka hal ini akan berdampak pada hasil yang diperoleh, hal inilah yang membuat media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* ini sangat berpengaruh untuk dijadikan media pembelajaran terutama pada materi menulis pantun siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang Kabupaten Ogan Ilir.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* terhadap kemampuan menulis pantun pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Rantau Panjang Kabupaten Ogan Ilir. Hal ini terbukti dari adanya perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* dan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran visual. Perbedaan juga terlihat pada hasil perhitungan uji-t yaitu terdapat perbedaan nilai rata-rata tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen, yaitu 80,23 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol, yaitu 72,42.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh  $t_{hitung} (4,939) >$  dari  $t_{tabel} (1,669)$  dengan derajat kebebasan 64(df 64) karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , data ini menunjukkan bahwa hipotesis ( $H_0$ ) telah ditolak dan ( $H_a$ ) telah diterima. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* berpengaruh dalam pembelajaran menulis pantun. Dengan demikian,  $H_a$  yang berbunyi ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran aplikasi *KineMaster* terhadap kemampuan menulis pantun siswa SMP Negeri 3 Rantau Panjang Kabupaten Ogan Ilir diterima.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alwi Zahra, Ernalida, dan Lidyawati. 2020. *Perencanaan Pembelajaran berbasis Pendidikan Karakter dan Pendekatan Saintifik sebagai Upaya Penyiapan Tenaga Guru Profesional*. Karanganyar Jawa Tengah: Surya Pustaka Ilmu.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Nurdiyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Efektif*. Jawa Timur:UMSIDA Press.
- Setiawan, G., K. 2018. *Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun*

*Pengaruh Media Video Pembelajaran Aplikasi Kinemaster dalam Menulis  
Pantun*

- dengan Metode Menulis Berantai Studi Eksperimen pada Kelas VII SMPN Kadunggoro Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2016/2017. Vol 7 No 1.*
- Shofiyah, N., Aulina, C.N., Efendi, N., Laily, M. 2021. *Modul Pembuatan Video Pembelajaran KineMaster*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Sidijono Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Waridah, E. 2014. *Kumpulan Majas, Pantun, dan Pribahasa Plus Kesusastraan Indonesia*. Bandung: Ruang Kata Inprint Kawan Pustaka.
- Yanti, Fitri, Mudililah. A. 2021. *Penerapan KineMaster sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di masa Covid 19*. STAINU perworejo. Vol 4. No. 2.