

PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD IT AL-BINA 01 KOTO BARU

Nadiya Elsa Putri

nadiyaelsaputri1361@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

Adam Mudinillah

adamudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, Sumatera Barat, Indonesia

Abstract

Thematic learning at SD IT Al-Bina 01 Koto Baru during the covid-19 pandemic has decreased in terms of quality and in the learning process. After researching this happens because of the ineffectiveness of the learning process and the less optimal of teachers in conveying information related to learning materials. Where we know that usually during face-to-face learning, students are more focused and more effective in the teaching and learning process with directives and delivery from the teacher. Compared to current online learning, the use of smartphones as a communication tool in online learning is considered ineffective and efficient. Because as we know that there are many other non-educational applications on smartphones that can interfere with students' concentration and focus. This is certainly closely related to the learning system and the use of inappropriate learning media. This study uses a descriptive research method, using data analysis of the comparison of student scores in the last three years. After the operation of this thematic learning video media to students, it turned out that the survey proved that with these learning media videos, the quality of student learning outcomes at SD IT Al-Bina 01 has increased.

Keywords : Kinemaster app, Media, Thematic Learning

Abstrak

Pembelajaran tematik pada SD IT Al-Bina 01 Koto Baru selama pandemi covid-19 mengalami penurunan dari segi kualitas serta dalam proses pembelajaran. Setelah diteliti hal ini terjadi karena kurang efektifnya proses pembelajaran dan kurang optimalnya guru dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran. Dimana kita ketahui bahwa biasanya pada saat pembelajaran tatap muka, siswa lebih fokus dan lebih efektif dalam proses belajar mengajar dengan arahan dan penyampaian dari guru langsung. Berbanding dengan pembelajaran online saat ini, penggunaan smartphone sebagai alat komunikasi pada pembelajaran online di anggap tidak efektif dan efisien. Karena sebagaimana kita tahu bahwa banyaknya aplikasi lain non-edukatif yang ada dalam smartphone yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa. Hal ini menyebabkan dampak yang cukup besar baik bagi siswa, guru maupun orang tua. Hal ini tentu berkaitan erat dengan sistem pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, dengan menggunakan analisis data perbandingan nilai siswa tiga tahun terakhir. Kesimpulan yang didapatkan adalah pada awal

pandemi hasil belajar siswa di SD IT Al-Bina 01 Koto Baru menurun drastis. Karena belum adanya kreasi dan inovasi pada proses pembelajaran daring. Akan tetapi seiring berjalannya waktu, para guru SD IT Al-Bina 01 Koto Baru mulai bangkit dan menemukan inovasi-inovasi pada pembelajaran daring terkhusus pada pembelajaran tematik. Dalam pembuatan video tersebut para guru menggunakan aplikasi kinemaster sebagai pendukung dalam hal ini. Setelah dioperasikannya media video pembelajaran tematik ini kepada siswa, ternyata survei membuktikan bahwa dengan video media pembelajaran tersebut, kualitas hasil belajar siswa di SD IT Al-Bina 01 Koto Baru mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Aplikasi Kinemaster, Media, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Dampak yang ditimbulkan oleh pandemi covid-19 sangat berpengaruh besar dalam semua sektor kehidupan umat manusia di seluruh dunia, salah satunya adalah sektor pendidikan di Indonesia.¹ Berbagai macam dampak yang ditimbulkan terkhusus pada dunia pendidikan, dampak yang ditimbulkan adanya dampak positif maupun dampak negatif². Dampak negatif yang ditimbulkan seperti peralihan sistem pendidikan yang bersifat memaksa dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran *daring* (online)³. Dan hal ini memicu kurangnya efektifitas pembelajaran dalam dunia pendidikan⁴. Kemudian satu-satunya dampak positif pandemi covid-19 ini terhadap dunia pendidikan yaitu adanya tranformasi dalam penyelenggaraan sistem pembelajaran dalam berbagai lini kegiatan, termasuk di dalamnya pembuatan media pembelajaran.⁵

Media pembelajaran merupakan segenap sesuatu yang dapat guru gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran lalu dapat membuat pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa terangsang⁶. Media pembelajaran juga merupakan kesatuan yang tidak mudah dilepaskan dari dunia pendidikan, sebab dengan bantuan media pembelajaran informasi terkait materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan maksimal dan juga dapat diterima dengan maksimal oleh siswa⁷. Dalam Pembuatan media pembelajaranpun kreatifitas guru sangat dituntut, yang

¹ Luh Devi Herliandry and others, 'Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22.1 (2020), 65–70 <<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>>.

² Wahyu Aji Fatma Dewi, 'Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 55–61 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>>.

³ Rizqon H Syah, 'Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran', *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7.5 (2020) <<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>>.

⁴ Matdio Siahaan, 'Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan', *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1.1 (2020), 73–80 <<https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>>.

⁵ Harri Jumarto Suriadi, Firman Firman, and Riska Ahmad, 'Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2021), 165–73 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>>.

⁶ Rizki Wahyuningtyas and Bambang Suteng Sulasmono, 'Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 23–27 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>>.

⁷ Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>.

perlu dilakukan guru yakni mencari cara bagaimana agar pembelajaran bisa dimengerti siswa dengan bantuan media pembelajaran, yang tentunya juga harus inovatif dan edukatif.⁸ Media pembelajaran tidak harus mahal dan bagus, yang terpenting disini adalah makna dan kebermanfaatan media tersebut dalam menunjang dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran.⁹

Kebijakan pemerintah terhadap berlangsungnya pendidikan selama covid-19 membuat semua model pembelajaran di semua sektor pendidikan berbasis online atau pembelajaran jarak jauh (PJJ)¹⁰ dan membuat transformasi media pembelajaran terjadi¹¹. Dengan kata lain media pembelajaran pun juga harus dibuat secara online atau berbasis teknologi digital. Dalam hal ini guru dituntut mampu menyajikan pembelajaran sebaiknya-baiknya dengan menggunakan metode yang efisien dan efektif serta alat bantu yang kreatif guna tercapainya tujuan pembelajaran¹². Seperti yang diterapkan juga di SD IT Al-Bina 01 Koto Baru terhadap pembelajaran *daring* (online), dan berbagai problemapun terjadi dalam proses belajar mengajar. Terutama pada proses belajar tematik MI/SD.

Proses pada pelajaran tematik adalah suatu konsep proses belajar terpadu yang mengaitkan bermacam mata pelajaran pada satu tema tertentu sehingga memberikan pengalaman bermakna dan menyenangkan bagi siswa¹³. Dengan arti kata, pembelajaran tematik mengutamakan keterlibatan dan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran yang dilaksanakan¹⁴. Maka dari itu, peserta didik mendapatkan pengalaman langsung atau pengimplemetasian pembelajaran secara nyata¹⁵. Penunjang pembelajaran tematik juga sangat diperlukan dalam hal ini, dengan tujuan agar pemahaman dan pengetahuan siswa bisa tercapai

⁸ A. D. Kurniawan, 'Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa SMP', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2.1 (2013), 8–11 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2503>>.

⁹ Abdul Istiqal, 'Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi', *Jurnal Kepemimpinan Dan Peguruan Sekolah*, 3.2 (2018), 139–44 <<https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>>.

¹⁰ Sofyan Hadi, 'Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Prosiding TEP & PDs*, 1.15 (2017), 96–102 <Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar>.

¹¹ Lalu Gede and Zainuddin, 'Transformasi Media', *Al Hikmah: Jurnal Study Islam*, 1.1 (2020), 82–93 <Transformasi Media>.

¹² Setiono Panut and Intan Rami, 'Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar Panut Setiono 1 Dan Intan Rami 2', 2.2 (2017), 219–36 <Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar>.

¹³ Mohammad Syaifuddin, 'Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 139 <<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>>.

¹⁴ Komang Sujendra Diputra, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2 (2016), 125 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>>.

¹⁵ Rizki Ananda and Fadhilaturrehmi Fadhilaturrehmi, 'Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd', *Jurnal Basicedu*, 2.2 (2018), 11–21 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>>.

dengan maksimal¹⁶. Peran guru dalam pengembangan media pembelajaran pun juga harus maksimal dalam hal ini.¹⁷

Pada era globalisasi 5.0 ini tidak bisa kita pungkiri bahwa kehidupan sangat berkaitan erat dengan teknologi informasi¹⁸. Terfokus kepada pembelajaran online, di masa globalisasi yang kita rasakan pada saat sekarang ini banyaknya aplikasi media pembelajaran online. Akan tetapi, tidak hanya disitu, pembuatan video media pembelajaran online pun menjadi alternatif bagi para guru¹⁹. Karena video merupakan media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan gambar untuk menciptakan kesan dinamis dan menarik bagi para siswa²⁰. Dengan begitu, proses belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) tetap dapat kita wujudkan²¹. Kemudian media pembelajaran video juga membantu meringankan siswa dalam memperoleh informasi dan memaknai materi pelajaran yang disampaikan guru.²²

Bentuk video media pembelajaran yang dapat direfleksikan oleh guru contohnya berwujud video yang didalamnya terdapat musik pendukung, video guru tatap muka, penjelasan dan animasi materi yang menarik²³. Terkait media pembelajaran tematik, tentunya guru lebih dituntut untuk membuat video pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan efisien²⁴. Oleh karena itu, video media pembelajaran tidak dapat tercipta begitu saja. Akan tetapi, diperlukan aplikasi pendukung untuk mengolah dan mengedit video tersebut²⁵. Aplikasi kinemaster salah satunya, yang merupakan aplikasi pendukung dalam mengolah dan mengedit video pembelajaran

¹⁶ Mohamad Muklis, 'Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda', *Fenomena*, IV.1 (2012), 63–76 <PEMBELAJARAN TEMATIK>.

¹⁷ M. Miftah, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 2.1 (2014), 1 <<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>>.

¹⁸ Ramadhan Prasetya Wibawa and Dinna Ririn Agustina, 'Peran Pendidikan Berbasis', *Equilibrium*, 7.2 (2019), 137–41 <PERAN PENDIDIKAN BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI ERA SOCIETY 5.0 SEBAGAI PENENTU KEMAJUAN BANGSA INDONESIA%0A>.

¹⁹ Arif Yudianto, 'Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 2017, 234–37 <Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran>.

²⁰ Hamdan Husein Batubara and Dessy Noor Ariani, 'Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI', *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2.1 (2016), 47 <<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>>.

²¹ Pande Made Aditya Pramana, 'Pengaruh Model Pembelajaran PAIKEM Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4.3 (2020), 436 <<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27441>>.

²² Nur Amanina Haziqah Abdul Halim and Nor Hafizah Adnan, 'Implementasi Video Pengajaran Dalam Pembelajaran HTML Melalui Massive Open Online Courses (MOOCs)', *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2.2 (2020), 205–12 <<http://myjms.moe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/10333>>.

²³ Agustiningsih Agustiningsih, 'Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar', *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4.1 (2015), 50 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>>.

²⁴ Mhd Ridha, Firman, and Desyandri, 'Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 154–62 <<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>>.

²⁵ Dwi Yunita and Astuti Wijayanti, 'Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa', *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3.2 (2017), 153–60 <<https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>>.

tersebut. Pemanfaatan aplikasi kinemaster merupakan alternatif efektif yang dapat digunakan guru dalam pembuatan video media pembelajaran kreatif²⁶.

Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam mengolah dan mengedit video maupun foto dengan fitur yang lengkap²⁷. Aplikasi ini dirilis pada 26 Desember 2013 untuk pertama kalinya²⁸. Disebut aplikasi edit video terbaik karena adanya fitur-fitur yang lengkap seperti dukungan semua media baik itu audio, video, teks, efek, dan berbagai alat yang dapat menghasilkan video berkualitas tinggi²⁹. Di samping itu aplikasi kinemaster juga termasuk aplikasi yang mudah digunakan³⁰. Oleh karena itu penggunaan aplikasi kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran sangat komprehensif³¹.

Dilihat dari berbagai problema yang terjadi dalam proses penunjang pembelajaran *daring* di SD IT Al-Bina 01 Koto Baru, salah satunya yaitu pada proses pembuatan video pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Mengingat sebagaimana diketahui menurunnya kualitas belajar, minat dan perhatian siswa SD IT AL-Bina 01 Koto Baru terhadap pembelajaran berbasis online ini. Maka dari itu, para guru bersigap untuk mencari cara bagaimana supaya cita-cita pembelajaran tercapai dengan baik. Dan salah satu cara atau alternatif yang ditemukan guru yaitu adanya aplikasi pengolah dan pengedit video yang profesional dan mudah dipakai. Jadi, tujuan penyelidikan ini adalah untuk memahumi pengaruh dari kebermanfaatan aplikasi kinemaster sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan video media pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

METODE PENELITIAN

Cara/metode yang diterapkan dalam penelitian ini berdasarkan penggunaan metode penelitian deskriptif. Dengan menggunakan analisis data perbandingan nilai siswa yang dilakukan melewati pengumpulan sampel nilai pembelajaran tematik sekelompok siswa/i SD IT Al-Bina 01 Koto Baru pada saat pembelajaran tatap muka sebelum pandemi covid-19 dan pembelajaran online setelah pandemi covid-19 berlangsung. Kemudian hasil perbandingan

²⁶ H Khaira, 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 2021, 39–44 <<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>>.

²⁷ Darnawati Darnawati, Irawaty Irawaty, and Waode Ade Sarasmita Uke, 'Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster Dan Screencast O Matic', *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12.1 (2021), 100–105 <<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>>.

²⁸ Melda Agarina, Arman Suryadi, and Linda Septarina, 'Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT Di Lampung', 2021, 7–12 <Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung>.

²⁹ Jamroni, 'PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI PICTURE DAN VIDEO KINEMASTER PADA ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI', 3.September (2021), 207–12 <PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI PICTURE DAN VIDEO KINEMASTER PADA ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI>.

³⁰ Putu Budi Adnyana, Desak Made Citrawathi, and Ni Putu Sri Ratna Dewi, 'Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video Dengan Smartphone Dan Aplikasi Kinemaster (Program PkM)', *Jurnal Senadimas Undiksha*, 2020, 1758–65 <Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM)>.

³¹ Aan Widiono, 'Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran IPA Melalui LMS Pada Mahasiswa Prodi PGSD', 3, 2021, 12–21 <https://scholar.google.co.id/citations?user=jB1AlvoAAAAJ&hl=id#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Did%26user%3DjB1AlvoAAAAJ%26citation_fo_r_view%3DjB1AlvoAAAAJ%3A_FxGoFyzp5QC%26tzm%3D420>.

tersebut kita hubungkan dengan sistem dan media pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam proses belajar yang dilaksanakan. Tujuannya agar kita mengetahui dampak dari proses pembelajaran *daring* selama pandemi dan proses pembelajaran tatap muka sebelum pandemi. Serta untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi kinemaster dalam pembuatan media pembelajaran. Yang disajikan dalam diagram batang.

PEMBAHASAN

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran dengan konsep mengaitkan beberapa mata pelajaran dari beberapa materi pembelajaran dalam satu kesatuan yang dikemas dalam bentuk. Pembelajaran tematik lebih mengedepankan keaktifan peserta didik pada proses belajar mengajar. Kemudian dari pada itu, siswa mendapatkan pengalaman langsung atau pengimplemetasian pembelajaran secara nyata. Baik itu individu maupun kelompok dituntut aktif menggali dan menemukan konsep atau informasi serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Pada pembelajaran ini juga sebagai pola mata pelajaran yang mengintegrasikan sikap pembelajaran dengan memanfaatkan tema, pengetahuan, keterampilan, kemahiran dan nilai.

Menurut³² pembelajaran tematik merupakan wujud pembelajaran terpadu, yang menunjang partisipasi siswa terhadap pembelajaran, mengikutsertakan siswa secara aktif pada proses pembelajaran dan menciptakan suasana pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, pembelajaran tematik memungkinkan siswa belajar dan bermain dengan tingkat kreativitas yang tinggi. Senada dengan yang dikatakan³³ pembelajaran integratif tematik adalah pembelajaran integratif dengan satu tema yang mana pada proses pembelajarannya dikaitkan dengan aktualisasi kehidupan sehari-hari dan dunia siswa, sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif terhadap siswa. Pada pembelajaran tematik kreatifitas guru sangat dituntut dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran tematik bisa kita lakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu : *pertama*, pada setiap pertemuan disediakan materi dari berbagai mata pelajaran; *kedua*, hanya mono mata pelajaran yang disajikan pada setiap pertemuan yang dilaksanakan. Dilihat dari maknanya, pada cara kedua ini, tema adalah sebagai pemersatu dalam mengikat keterpaduannya. Dalam keterkaitan ini, maksudnya dalam menyajikan satu materi pembelajaran, satu tema itu dapat menguatkan materi pembelajaran yang lain. Pembelajaran tematik selalu memperkuat pemahaman konsep sebab adanya sinergi pemahaman antar konsep yang dikelompokkan pada topik. Oleh karena itu, pembelajaran tematik disebut pembelajaran terpadu dan pembelajaran integratif.

Beberapa karakteristik atau ciri khas yang dimiliki pembelajaran tematik, yaitu :

1. Pembelajaran tematik memberikan pengetahuan yang realistis dan proses pembelajaran yang bermakna dalam dorongan perkembangan dan kebutuhan anak.
2. Pemilihan aktivitas yang cocok dalam proses pembelajaran tematik diukur dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Hasil pencapaian yang tahan lama karena proses pembelajaran yang berkesan, bermakna dan menyenangkan.

³² Muklis (2012)

³³ Hidayah (2015)

4. Membantu siswa dalam mengembangkan kreatifitas dan keterampilan belajar.
5. Menyajikan proses pembelajaran yang realistik dengan mengaitkan permasalahan yang ada di lingkungan siswa, sehingga siswa mampu memahami pembelajaran dengan cepat.
6. Membantu siswa dalam pengembangan keterampilan sosial, seperti kerjasama, toleransi, berinteraksi serta kritis terhadap gagasan orang lain.

Menurut³⁴ pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri ada 6 (enam), yaitu : *pertama*, pusat atau titik fokus pembelajaran tematik adalah siswa; *kedua*, pada pembelajaran tematik memsuplei pengalaman yang realistik dan berarti kepada siswa; *ketiga*, menyatukan beberapa materi dan media pembelajaran dalam satu tema tanpa terlihat bahwa itu adalah materi dan mata pelajaran yang berbeda; *keempat*, pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses belajar; *kelima*, pembelajaran tematik yang bersifat luwes dan; *keenam*, pada pembelajaran tematik sangat diperhatikan kesesuaian hasil perkembangan pembelajaran dari minat, bakat dan kebutuhan siswa yang didik.

Manfaat dari pembelajaran tematik yang menunggangi tema, adalah sebagai berikut :

1. Berkurangnya tumpang tindih dalam materi pembelajaran karena adanya penghematan dalam pengintegrasian kompetensi dasar, indikator serta isi mata pelajaran.
2. Dengan materi atau isi pembelajaran yang berperan bukan sebagai tujuan akhir, akan tetapi sebagai saran atau alat, hal ini mewujudkan siswa yang mampu mengamati hubungan yang bermakna.
3. Dengan tema proses dan materi pembelajaran tidak terpecah-pecah, sehingga mewujudkan pembelajaran yang utuh dan berintegrasi.
4. Semakin baik dan meningkatnya penguasaan konsep pembelajaran dalam pemaduan antar mata pelajaran.

Kemudian prinsip yang digunakan dalam pembelajaran tematik ada 4 (empat), yaitu : *pertama*, prinsip eksplorasi tema; *kedua*, prinsip manajemen pembelajaran; *ketiga*, prinsip evaluasi dan *keempat*, prinsip aksi reaksi. Masing-masing akan diuraikan sebagai berikut :

1. Prinsip eksplorasi tema

Prinsip eksplorasi tema ini adalah titik utama atau prinsip utama dalam pembelajaran tematik. Maksudnya, yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran tematik adalah bagaimana pokok masing-masing mata pelajaran saling berkaitan dan tumpang tindih. Ada beberapa yang harus dipenuhi dalam eksplorasi tema :

- a. Pokok pembahasan yang dipilih harusnya berskala kecil, namun dapat digunakan dengan mudah dalam menyatukan berbagai mata pelajaran.
- b. Pokok pembahasan yang signifikan, maksudnya tema yang dipilih untuk teliti hendaknya tema yang dapat membekali siswa pada pembelajaran selanjutnya.
- c. Tema yang dipilih hendaknya harus sinkron dalam meningkatkan psikologi perkembangan anak.

³⁴ Nurdyansyah, 'Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti – Korupsi Pada Pelajaran Tematik Di Madrasah Ibtida ' Iyah Muhammadiyah 1 Pare', *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 14.1 (2015), 13–22 <Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti – Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida ' iyah Muhammadiyah 1 Pare>.

- d. Pokok pembahasan yang dikembangkan mesti menempati sebagian besar bakat dan minat siswa.
 - e. Mempertimbangkan peristiwa-peristiwa yang outentik terjadi dalam memilih tema pada saat rentang waktu belajar.
 - f. Mempertimbangkan kurikulum yang berlaku dan relevansi masyarakat dalam pemilihan tema.
 - g. Memperhatikan tersedianya sumber belajar dalam memilih tema.
2. Prinsip manajemen pembelajaran
Manajemen proses belajar dapat optimal ketika guru dapat menyesuaikan dengan semua proses. Artinya guru dapat memposisikan diri sebagai moderator dan mediator dalam proses pembelajaran.
 - a. Pendidik tidak boleh menjadi aktor tunggal yang mendominasi percakapan dalam proses pembelajaran;
 - b. Penugasan tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas untuk setiap tugas yang membutuhkan kolaborasi kelompok;
 - c. Guru harus mempertimbangkan ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam perencanaan.
3. Prinsip Evaluasi
Evaluasi pada dasarnya adalah pusat dari semua kegiatan. Beberapa cara positif yang dapat dilaksanakan pada melakukan proses belajar tematik, yaitu:
 - a. Menawarkan kesempatan lebih kepada siswa untuk penilaian diri (self-assessment) di sisi bentuk penilaian lainnya;
 - b. Pengajar harus meminta siswa untuk menguji hasil belajar yang didapat terhadap tolok ukur untuk mencapai maksud yang siswa inginkan.
4. Prinsip Aksi Reaksi
Dalam semua kasus, guru harus bertindak terhadap tindakan didikan dan tidak fokus pada aspek yang sempit, tetapi pada satu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran topik memungkinkan hal ini dan guru perlu menemukan kiat untuk memunculkan apa yang telah dicapai.
Setelah kita lihat beberapa pemaparan pengertian, disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang didalamnya ada bermacam mata pelajaran dari berbagai materi proses belajar yang di integrasikan pada wujud satu pokok pembahasan untuk mengedepankan pengalaman yang berarti bagi peserta didik disebut pembelajaran tematik. Kemudian dalam proses pembelajaranpun siswa lebih dituntut aktif dan dengan proses pembelajaran yang mengaitkan kehidupan sehari-hari dan dunia siswa. Maka dari itu, media pembelajaran yang tepatpun menjadi acuan dalam proses pembelajaran tematik. Kreatifitas guru dalam mengembangkan keterampilan serta pengetahuan siswa juga di utamakan dalam hal ini. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran tematik menjadi tolak ukur kreatifitas guru itu sendiri.

Media pembelajaran adalah alat yang mendukung terselenggaranya proses belajar mengajar, mulai dari buku hingga penggunaan perangkat elektronik di dalam kelas. Makna dari media itu sendiri adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pihak satu ke pihak lain. Alat yang digunakan dalam media pembelajaran dapat berupa alat grafik, visual, elektronik, dan audio yang digunakan untuk mempermudah informasi yang disampaikan kepada siswa. Kondisi belajar yang nyata dapat diciptakan dengan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, pesan yang abstrak dapat diubah menjadi pesan yang konkrit. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran tergantung pada pola pikir siswa. Hal ini terjadi karena tahap perkembangan pemikiran, dari konkrit ke abstrak, diikuti oleh tahap pemikiran manusia.

Peranan media pembelajaran sangat penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Peran media pembelajaran terutama untuk memberikan materi kepada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kualitas dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Untuk memperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan memiliki pengaruh yang relevan terhadap proses belajar mengajar, maka perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat serta direncanakan dalam penerapannya. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat maka media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara efektif dan tidak sia-sia. Berikut uraian beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang kita jadikan patokan, yaitu :

- a. Media pembelajaran yang digunakan harus relevan dan signifikan berkenaan dalam tujuan yang akan dicapai.

Setiap pembelajaran yang dilaksanakan mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Maka dari itu, dengan adanya penggunaan media supaya bisa menunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Dibutuhkan media yang dapat menopang proses pembelajaran hingga menuju tujuan yang akan dicapainya. Oleh karena itu, tumpang tindih atau kepentingan lain yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan tidak akan terjadi.

Pemilihan media pembelajaran yang harus dapat mendorong pembelajaran menuju tujuan yang dicapai. Jadi, adanya kelangsungan hubungan di antara media dan tujuan pembelajaran. Apabila hal ini sulit untuk dapat dilakukan, tentu saja media tidak dapat digunakan sebagai sarana belajar. Kemudian yang dapat dilakukan adalah keharusan dalam mencari jenis media lain yang lebih cocok.

- b. Memperhatikan sifat-sifat media yang akan digunakan dalam konteks proses pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat yang relevan. Karena apabila tidak berhubungan, pasti pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan penuh dengan hambatan. Oleh karena itu, tahap pertama yang perlu kita lakukan, kita perlu memperhatikan secara baik kegunaan dan bentuk media dalam proses pembelajaran. Tentu saja ketidakcocokan fitur dapat memicu ketidaksesuaian dengan proses pembelajaran itu sendiri.

- c. Media pembelajaran yang dipilih dapat mengakomodasi dari materi pembelajaran.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menunjang materi pembelajaran. Untuk merancang alat bantu dalam proses pembelajaran hendaknya

cocok dengan syarat yang ada, maka perlunya dukungan dalam materi pembelajaran. Apabila unsur-unsur tersebut tidak terpenuhi, alangkah baiknya media pembelajaran tidak digunakan. Karena apabila tetap dioperasikan, tentunya hasil akan mengecewakan dan tidak seperti yang diharapkan.

d. Kemudahan kita dalam memperoleh media tersebut

Selain kriteria di atas, sangat penting untuk memperhatikan betapa mudahnya mendapatkan media tersebut. Karena risiko merusak media pembelajaran selalu bisa muncul. Oleh karena itu, mutlak diperlukan untuk mencari pengganti media baru. Itulah mengapa sangat penting untuk mengingat betapa mudahnya mendapatkan media. Jelas, lebih mudah untuk mendapatkan media pengganti ketika rusak dan perlu diganti.

e. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mudah diakses

Pemenuhan kriteria seperti aksesibilitas sebagai penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran, juga sangat dibutuhkan. Ini penting karena adanya kaitan secara realistis terhadap keterampilan serta pengalaman pengguna. Apabila media sulit untuk digunakan oleh pengguna, maka media tersebut tidak dapat digunakan.

Benar saja ini merupakan permasalahan baru yang timbul sebelum masalah lama terpecahkan. Akses yang sulit dapat menghalangi pengguna untuk menggunakan media yang ada dengan benar. Media harus menunjang pembelajaran yang dilakukan. Bahkan bisa menyebabkan terhambatnya pengoptimalan proses pembelajaran karena pengguna tidak dapat mengakses atau menggunakannya. Ini secara otomatis berlebihan dan tidak berguna karena pengguna harus mendapat manfaat darinya, pada kenyataannya yang terjadi adalah sebaliknya.

f. Media pembelajaran yang digunakan tidak menghabiskan waktu.

Pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Disini, tidak perlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan media yang akan digunakan. Karena bermacam media pembelajaran yang menghabiskan waktu dan justru itu dapat menghalangi proses pembelajaran yang dilakukan karena persiapannya memakan waktu lama. Hal ini tentunya merugikan proses pembelajaran itu sendiri, karena waktu yang dapat digunakan secara langsung untuk pembelajaran justru digunakan dalam penyusunan media yang menghabiskan waktu.

g. Media pembelajaran hendaknya konsistensi dengan cara siswa berpikir

Perlu ditekankan bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan cara berpikir siswa pada komunikasi pembelajaran. Kemampuan ini dapat membangkitkan minat siswa untuk menyukai dan menikmati proses pembelajaran yang dilakukan, begitu juga sebaliknya.

Di sisi lain, media tentunya dapat mengalihkan cara berpikir siswa agar lebih berminat pada proses pembelajaran yang dilakukan. Apabila tidak, tentu saja media pembelajaran tidak dapat digunakan. Karena media pembelajaran tidak dapat memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif.

h. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya relevan dengan suasana dan kondisi lingkungan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan situasi dan suasana. Misalnya, kita berada pada tempat yang tidak tersedia listrik, maka dari itu penggunaan media yang membutuhkan listrik tidak dapat kita gunakan. Atau sebaliknya, di sekolah-sekolah pedesaan, yang tentu saja tidak memiliki pengetahuan teknis, sarana canggih tidak dapat digunakan.

Untuk penggunaan media pembelajaran yang tepat, penggunaannya harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.

- i. Memperhatikan relevansi kemampuan guru dan efektifitas media dalam penggunaan media pembelajaran yang dipilih.

Relevansi dengan kemampuan guru maksudnya, bagaimana media pembelajaran nantinya bisa digunakan dan diaplikasikan oleh guru secara optimal. Karena, sebagai dan secanggih apapun media pembelajaran yang dibuat, jika guru saja kesulitan dalam penggunaannya. Maka, media pembelajaran tersebut tidak maksimal dan optimal dalam kegunaannya. Memperhatikan efektifitas media pembelajaran juga adalah hal penting. Sebab, sama seperti yang dijelaskan sebelumnya, jika media pembelajaran tidak efektif dan menghabiskan waktu. Maka, media pembelajaran tersebut belum bisa dikatakan media pembelajaran yang tepat karena kurang optimal dan maksimalnya dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Disamping media pembelajaran, dalam sebuah proses pembelajaran juga membutuhkan yang namanya model atau strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berbeda dengan istilah metode atau strategi pembelajaran, model pembelajaran merupakan kerangka aplikasi khusus dari suatu metode, pendekatan, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang bagaimana melaksanakan pembelajaran untuk membantu siswa belajar mencapai tujuan tertentu. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum, tetapi tetap memiliki tujuan tertentu. Tentu saja, metode pembelajaran juga termasuk alat bantu dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

Menurut³⁵ ada 3 (model pembelajaran), yaitu :

- a. Model Pencapaian konsep

Dalam model ini, penekanannya adalah pada pemahaman sifat konsep, strategi konstruksi konsep, dan konsep penalaran tertentu dalam komunikasi. Sifat konsep merupakan hal utama yang harus dipahami siswa sebelum mempelajari strategi konstruksi konsep dalam bahan ajar. Kemampuan siswa dalam memahami esensi konsep yang diikuti dengan strategi pembelajaran untuk membentuk konsep kurikulum memungkinkan siswa dengan mudah menyampaikan materi ajar melalui guru, baik melalui lembar kegiatan maupun melalui penggunaan sarana lain. Selain itu, bahan ajar yang dipahami siswa dapat diajarkan dengan menguasai konsep berpikir logis.

- b. Model Induktif Kata Bergambar

³⁵ Thamrin Tayeb, 'Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4.02 (2017), 48–55 <Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran>.

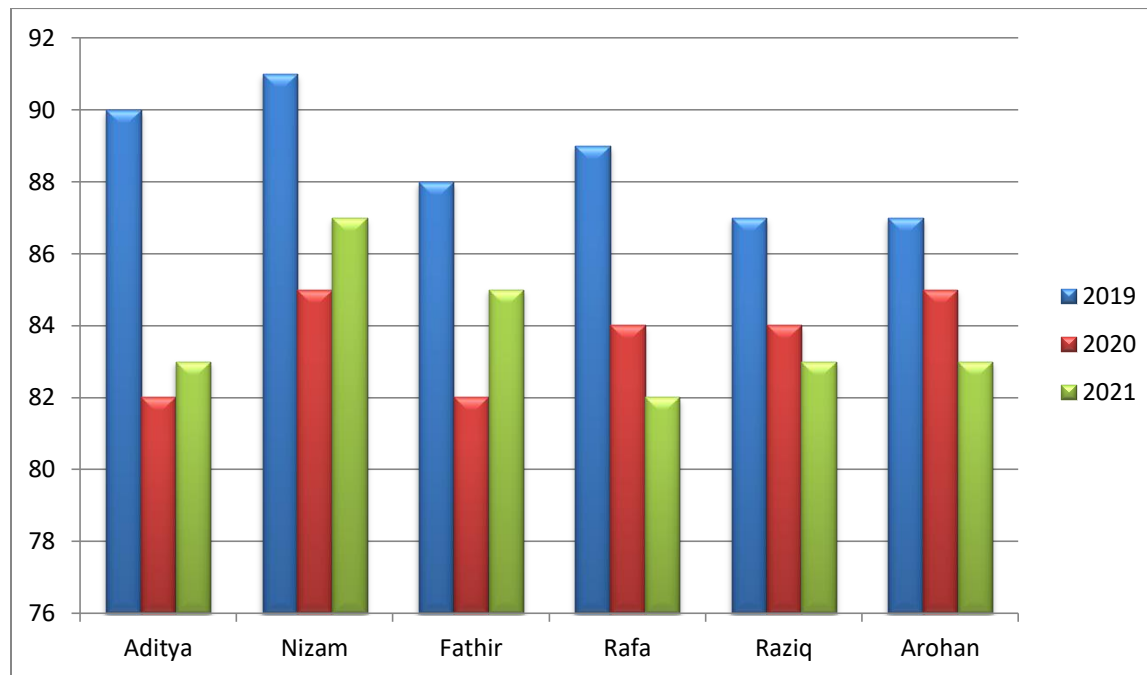
Pelajaran dari model ini bagi siswa adalah kemahiran berbahasa, keterampilan membaca, dan konseptualisasi dalam membaca dan menulis. Kemahiran berbahasa merupakan sesuatu yang sangat membantu siswa memahami, memiliki, dan menguasai bahan ajar. Keterampilan membaca dan menulis merupakan dua keterampilan yang saling berkaitan yang membantu dalam pembentukan konsep dari bahan ajar. Penerapan model ini akan mendorong siswa untuk mengekspresikan diri melalui membaca dan menulis, di samping menumbuhkan budaya membaca bagi siswa.

c. Model Latihan Penelitian atau Observasi

Siswa diharapkan menguasai strategi observasi dan memiliki jiwa kreatif dalam penelitian. Strategi observasi dan antusiasme untuk penelitian dapat mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi ide-ide mereka dan menjadi terbiasa untuk belajar dengan caranya masing-masing. Keterampilan mereka akan lebih mudah untuk dikembangkan dan kepekaan terhadap masalah di sekitar mereka akan selalu mendorong mereka untuk menemukan solusi. Penerapan model ini memiliki keunggulan yaitu siswa memiliki keterampilan proses ilmiah, kemandirian belajar dan toleransi terhadap ketidakpastian.

Dilihat dari situasi kondisi dunia pendidikan saat ini, perubahan sistem pembelajaran yang semula tatap muka menjadi pembelajaran berbasis online. Membuat para guru lebih ekstra dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik. Dimana hampir semua lini kegiatan dalam dunia pendidikan dilakukan melalui interaksi secara virtual. Pembuatan media pembelajaran inovatif pun menjadi tolak ukur dalam hal ini. Maka dari itu, pengaruh media pembelajaran yang digunakan, tentu menjadi ukuran dalam pembelajaran berbasis online. Dan inovasi media pembelajaran sangat diperlukan dalam hal ini. Kemudian yang akan kita tinjau adalah seberapa besar pengaruh sistem pembelajaran online terhadap kualitas hasil belajar siswa.

Di samping itu, penerapan model pembelajaran yang tepat juga menjadi tolak ukur dalam optimalnya proses pembelajaran. Jika model pembelajaran yang digunakan sinkron dengan media pembelajaran, maka proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan terwujud. Siswa dapat mengefektifkan potensi yang dimiliki secara optimal melalui model-model pembelajaran yang telah guru kembangkan dengan pengintegrasian media pembelajaran. Model pembelajaran yang dikembangkan terutama didasarkan pada perbedaan berbagai karakteristik siswa. Karena siswa memiliki ciri-ciri kepribadian, kebiasaan, dan modalitas belajar yang berbeda yang bervariasi dari satu individu ke individu lainnya, model pengajaran guru tidak boleh terbatas pada model tertentu, tetapi harus bermacam-macam.



Gambar 1. Diagram batang nilai belajar Pembelajaran Tematik siswa kelas 5 SD IT Al-Bina 01 Koto Baru dalam beberapa tahun terakhir.

Dari diagram batang di atas, dapat kita simpulkan nilai pembelajaran tematik kelas 5 SD IT Al-Bina 01 Koto Baru mengalami penurunan di tahun 2020 yaitu pada awal pandemi. Ini terjadi karena pada saat pemberlakuan pembelajaran online baru dilakukan, sehingga mengakibatkan kesulitan bagi siswa, guru maupun orang tua dalam proses pembelajaran. Apalagi keadaan seperti ini sangat menyulitkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dilihat lagi dari kurva 2021 yang dominan mengalami peningkatan, dan mendapatkan hasil survei yaitu para guru SD IT Al-Bina 01 Koto Baru telah melakukan inovasi pada pembelajaran tematik. Inovasi yang dilakukan tersebut yaitu inovasi pada media pembelajaran dengan pembuatan media video melalui aplikasi pendukung dalam mengedit video yaitu aplikasi kinemaster.

Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan dalam mengolah dan mengedit video maupun foto dengan fitur yang lengkap. Aplikasi ini dirilis pada 26 Desember 2013 untuk pertama kalinya. Disebut aplikasi edit video terbaik karena adanya fitur-fitur yang lengkap seperti dukungan semua media baik itu audio, video, teks, efek, dan berbagai alat yang dapat menghasilkan video berkualitas tinggi. Di samping itu aplikasi kinemaster juga termasuk aplikasi yang mudah digunakan. Oleh karena itu penggunaan aplikasi kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran sangat komprehensif.

Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai pendukung pembuatan video media pembelajaran tematik dianggap efektif, kreatif dan inovatif bagi para guru. Dikarenakan pada aplikasi kinemaster ini memiliki banyak keunggulan dan fitur-fitur pengedit video yang lengkap. Seperti animasi-animasi yang menarik bagi siswa dengan beragam warna, sehingga menarik siswa dalam menonton atau melihat video yang disajikan guru. Kemudian aplikasi kinemaster juga menghasilkan video dengan kualitas tinggi. Serta kemudahan dalam menggunakan atau

mengupload video yang telah dibuat ke platform media sosial, seperti adanya dukungan dari YouTube, Whatsapp, Facebook, Google dan lain sebagainya. Jika kita kaitkan dengan kehidupan yang serba instan, kemudian dekatnya kehidupan kita dengan teknologi seperti saat sekarang. Penggunaan aplikasi YouTube sebagai platform upload video media pembelajaran sangat dianggap bagus karena dimana kita lihat para siswa sekarang sangat tertarik dalam penggunaan media sosial terutama YouTube.



Gambar 2. Gambaran penggunaan aplikasi kinemaster untuk video media pembelajaran

Aplikasi kinemaster termasuk sebagai aplikasi terbaik dalam mengedit video, karena selain mudah di operasikan juga memiliki animasi dan fitur yang beragam. Dalam penggunaannya sebagai aplikasi pendukung untuk mengedit video media pembelajaran, aplikasi kinemaster juga mendukung kinemaster pro. Maksudnya adanya fitur-fitur berbayar yang lebih bagus dan sempurna untuk mengedit video atau foto. Tidak perlu khawatir, fitur-fitur aplikasi kinemaster reguler tidak kalah jauh dari kinemaster pro. Jadi, dengan begitu kita tetap bisa memakai dan menggunakan kinemaster reguler untuk pembuatan video media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya aplikasi kinemaster, guru lebih mudah dan lebih efektif dalam pembuatan media pembelajaran.

Aplikasi kinemaster memiliki kelebihan dan kekurangan, namun tidak berarti aplikasi kinemaster tidak menjadi aplikasi terbaik dalam *editing* video. Disetiap kelebihan pasti ada kekurangan, setiap kita bicara mengenai kelebihan tidak afdhol jika kita tidak membahasa mengenai kurang. Kelebihan aplikasi kinemaster yaitu: *pertama*, mudah digunakan dan didapatkan; *kedua*, aset yang ada bersama fitur-fitur yang lengkap; *ketiga*, mudah dioperasikan dan digunakan; *keempat*, video yang dihasilkan berkualitas tinggi; dan *kelima*, adanya fitur video layer dan lapisan seperti *greenscreen*. Adapun kekurangan aplikasi kinemaster yang menurut saya mengganggu yaitu: *pertama*, layar editor atau layar kerja yang kecil; *kedua*, adanya tampilan iklan untuk kinemaster free; dan *ketiga*, adanya watermark untuk kinemaster free.

Adapun cara-cara dalam penggunaan aplikasi kinemaster ini yaitu pertama, download dan instal terlebih dahulu aplikasi kinemaster di playstore atau appstore; kedua, buka aplikasi kinemaster; Ketiga, pilih media browser pada menu; Keempat, cari dan buka file yang akan

diedit; kelima gunakan dan nikmati fitur yang ada di kinemaster, seperti menambahkan teks, audio, animasi dan lain sebagainya. Untuk cara penggunaan aplikasi kinemaster sebenarnya cukup mudah, karena kemajuan teknologi yang ada, pada saat ini tutorial-tutorial baik itu pemakaian aplikasi maupun informasi-informasi sudah sangat mudah untuk ditemukan dalam teknologi informasi yang ada. Seperti bisa kita searching di aplikasi google, YouTube, mozilla firefox, dan lain sebagainya.

Jadi, pemanfaatan aplikasi kinemaster dalam dunia pendidikan saat ini sangat besar. Salah satunya yaitu pada pembuatan video media pembelajaran tematik. Dengan adanya aplikasi kinemaster memudahkan guru dalam proses pembelajaran daring. Disamping itu juga dapat meningkatkan kualitas, menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran daring. Lebih daripada itu juga meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik dengan pengaplikasian secara nyata dari materi pembelajaran yang diinstruksikan guru dalam video pembelajaran. Dengan begitu besar harapan bangsa dan negara dalam dunia pendidikan selama pandemi ini supaya pendidikan di Indonesia hendaknya semakin progresif dan bertumbuh, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak positif dan negatif pandemi covid-19 sangat berpengaruh pada dunia pendidikan. Terutama berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia yang mana terjadi karena perubahan secara paksa sistem pembelajaran dari tatap muka kepada pembelajaran *daring* (online) diseluruh Indonesia. Dengan begitu, berbagai problema terhadap proses belajar mengajar terjadi. Terutama pada pembelajaran tematik, dimana guru dituntut harus kreatif, inovatif, efektif dan efisien dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu problema yang terjadi selama pembelajaran daring ini yaitu sulitnya guru dalam memaksimalkan tujuan pembelajaran. Ditemukannya alternatif dan inovasi baru dalam pembuatan video media pembelajaran yaitu dengan adanya aplikasi pendukung pembuatan video yang disebut kinemaster. Dengan begitu besar harapan bangsa dan negara dalam dunia pendidikan selama pandemi ini supaya pendidikan di Indonesia hendaknya semakin progresif dan bertumbuh, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga menunjang optimalnya guru dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran yang telah dibuat. Jika model pembelajaran yang digunakan sinkron dengan media pembelajaran, maka proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan terwujud. Siswa dapat mengefektifkan potensi yang dimiliki secara optimal melalui model-model pembelajaran yang telah guru kembangkan dengan pengintegrasian media pembelajaran. Model pembelajaran yang dikembangkan terutama didasarkan pada perbedaan berbagai karakteristik siswa. Karena siswa memiliki ciri-ciri kepribadian, kebiasaan, dan modalitas belajar yang berbeda yang bervariasi dari satu individu ke individu lainnya, model pengajaran guru tidak boleh terbatas pada model tertentu, tetapi harus bermacam-macam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim, Nur Amanina Haziqah, and Nor Hafizah Adnan, 'Implementasi Video Pengajaran Dalam Pembelajaran HTML Melalui Massive Open Online Courses (MOOCs)', *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2.2 (2020), 205–12 <<http://myjms.moe.gov.my/index.php/jdpdp/article/view/10333>>
- Aditya Pramana, Pande Made, 'Pengaruh Model Pembelajaran PAIKEM Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4.3 (2020), 436 <<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27441>>
- Adnyana, Putu Budi, Desak Made Citrawathi, and Ni Putu Sri Ratna Dewi, 'Efektivitas Pelatihan Pembuatan Flipped Classroom Video Dengan Smartphone Dan Aplikasi Kinemaster (Program PkM)', *Jurnal Senadimas Undiksha*, 2020, 1758–65 <Efektivitas pelatihan pembuatan Flipped classroom video dengan Smartphone dan aplikasi Kinemaster (Program PkM)>
- Agarina, Melda, Arman Suryadi, and Linda Septarina, 'Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT Di Lampung', 2021, 7–12 <Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung>
- Agustiningsih, Agustiningsih, 'Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar', *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4.1 (2015), 50 <<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72>>
- Ananda, Rizki, and Fadhilaturrehmi Fadhilaturrehmi, 'Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sd', *Jurnal Basicedu*, 2.2 (2018), 11–21 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.42>>
- Batubara, Hamdan Husein, and Dessy Noor Ariani, 'Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI', *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2.1 (2016), 47 <<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>>
- Darnawati, Darnawati, Irawaty Irawaty, and Waode Ade Sarasmita Uke, 'Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster Dan Screencast O Matic', *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12.1 (2021), 100–105 <<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>>
- Dewi, Wahyu Aji Fatma, 'Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 55–61 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>>
- Diputra, Komang Sujendra, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5.2 (2016), 125 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>>
- Hadi, Sofyan, 'Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Prosiding TEP & PDs*, 1.15 (2017), 96–102 <Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar>
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Heru Kuswanto, 'Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19', *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22.1 (2020), 65–70 <<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>>

- Hidayah, Nurul, 'Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar', *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2 (2015), 33–49 <Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar>
- Istiqlal, Abdul, 'Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi', *Jurnal Kepemimpinan Dan Peguruan Sekolah*, 3.2 (2018), 139–44 <<https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>>
- Jamroni, 'PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI PICTURE DAN VIDEO KINEMASTER PADA ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI', 3.September (2021), 207–12 <PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI PICTURE DAN VIDEO KINEMASTER PADA ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI>
- Khaira, H, 'Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT', *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 2021, 39–44 <<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>>
- Kurniawan, A. D., 'Metode Inkuiri Terbimbing Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa SMP', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2.1 (2013), 8–11 <<https://doi.org/10.15294/jpii.v2i1.2503>>
- Lalu Gede, and Zainuddin, 'Transformasi Media', *Al Hikmah : Jurnal Study Islam*, 1.1 (2020), 82–93 <Transformasi Media>
- Miftah, M., 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 2.1 (2014), 1 <<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>>
- Muklis, Mohamad, 'Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda', *Fenomena*, IV.1 (2012), 63–76 <PEMBELAJARAN TEMATIK>
- Nurdyansyah, 'Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti – Korupsi Pada Pelajaran Tematik Di Madrasah Ibtida ' Iyah Muhammadiyah 1 Pare', *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 14.1 (2015), 13–22 <Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti – Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida ' iyah Muhammadiyah 1 Pare>
- Panut, Setiono, and Intan Rami, 'Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar Panut Setiono 1 Dan Intan Rami 2', 2.2 (2017), 219–36 <Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar>
- Ridha, Mhd, Firman, and Desyandri, 'Efektifitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 154–62 <<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>>
- Siahaan, Matdio, 'Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan', *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1.1 (2020), 73–80 <<https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>>
- Suriadi, Harri Jumarto, Firman Firman, and Riska Ahmad, 'Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2021), 165–73 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>>
- Syah, Rizqon H, 'Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran', *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7.5 (2020) <<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>>
- Syaifuddin, Mohammad, 'Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta', *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.2 (2017), 139 <<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>>

- Tafonao, Talizaro, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103
<<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>
- Tayeb, Thamrin, 'Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4.02 (2017), 48–55 <Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran>
- Wahyuningtyas, Rizki, and Bambang Suteng Sulasmono, 'Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 23–27 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>>
- Wibawa, Ramadhan Prasetya, and Dinna Ririn Agustina, 'Peran Pendidikan Berbasis', *Equilibrium*, 7.2 (2019), 137–41 <PERAN PENDIDIKAN BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI ERA SOCIETY 5.0 SEBAGAI PENENTU KEMAJUAN BANGSA INDONESIA%0A>
- Widiono, Aan, 'Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran IPA Melalui LMS Pada Mahasiswa Prodi PGSD', 3, 2021, 12–21
<https://scholar.google.co.id/citations?user=jB1AlvoAAAAJ&hl=id#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Did%26user%3DjB1AlvoAAAAJ%26citation_for_view%3DjB1AlvoAAAAJ%3A_FxGoFyzp5QC%26tzom%3D420>
- Yudianto, Arif, 'Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran', *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 2017, 234–37 <Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran>
- Yunita, Dwi, and Astuti Wijayanti, 'Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa', *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3.2 (2017), 153–60 <<https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>>