

## **Penggunaan Aplikasi Kinemaster untuk Media Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN 34 Kinali**

### **Using The Kinemaster Application for Social Education Learning Media in Class V 34 Kinali Elementary School**

**Asmarita<sup>1</sup>, Adam Mudinillah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Batusangkar; <sup>2</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah  
Pariangan Batusangkar

<sup>1</sup> [asmarita476@gmail.com](mailto:asmarita476@gmail.com); <sup>2</sup> [adammudinillah@stai.alhikmahpariangan.ac.id](mailto:adammudinillah@stai.alhikmahpariangan.ac.id)

#### **Abstract**

*Based on the current situation during the COVID-19 pandemic, as well as regulations made by the government to conduct online learning processes, SDN 34 Kinali follows the circulating rules by studying online to help reduce the transmission of COVID-19 that is being faced. So to continue to carry out the learning process, media is needed in conveying material to students, learning media is a tool used to convey material messages to students that stimulate students' minds and attract students' interest in carrying out learning in order to achieve the expected goals in learning. In this study, the purpose of this study was to use an application for editing learning videos at SDN 34 Kinali Pasaman Barat in class V theme 6 sub-theme 1, in making videos in the Kinemaster application, namely by using various features in order to attract students' interest in listening to lessons during the pandemic. Faced at this time. In the current condition, learning videos are very much used so as not to make students lazy in participating in learning that is carried out if only through wa only. Therefore, the kinemaster used in video editing is a good electronic tool and easy to apply.*

**Keyword:** kinemaster, learning media, covid-19

#### **Abstrak**

Berdasarkan keadaan pandemi covid-19 saat ini sebagaimana peraturan yang dibuat pemerintah, maka SDN 34 Kinali mengikuti aturan yang beredar dengan belajar secara online. Maka untuk terus menjalankan proses pembelajaran diperlukan media dalam menyampaikan materi kepada siswa, media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan materi kepada siswa yang merangsang pikiran siswa serta menarik minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan pada pembelajaran. Maka perbedaan media pembelajaran pada masa pandemic tentu berbeda dengan pembelajaran sebelum pandemic, yaitu aplikasi media yang digunakan tentu yang menarik fokus siswa dalam belajar. Dalam implementasinya aplikasi media pembelajaran dapat diperoleh oleh semua siswa dalam pembelajaran sehingga dapat memahami penggunaan aplikasi dan materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik. Pada penelitian kali ini memiliki tujuan penggunaan

aplikasi untuk editing video pembelajaran pada SDN 34 Kinali Pasaman Barat pada kelas V tema 6 subtema 1, pada pembuatan video di aplikasi kinemaster yaitu dengan menggunakan fitur yang beragam agar dapat menarik minat siswa dalam menyimak pelajaran pada masa pandemi yang dihadapi pada saat ini. Pada kondisi saat ini video pembelajaran sangat digunakan agar tidak membuat siswa menjadi malas dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan bila hanya dengan melalui wa saja. Oleh karena itu kinemaster yang digunakan dalam editing video merupakan alat elektronik yang baik dan mudah dalam pengaplikasiannya. Sehingga dengan begitu siswa ketika melihat materi yang disampaikan melalui aplikasi media pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin untuk menarik simpatik siswa agar tertarik kemudian diharapkan mudah dalam menerima materi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kinemaster, media pembelajaran, covid-19

## Pendahuluan

Keadaan di dunia sekarang berubah setelah virus covid-19 datang dibelahan dunia yang menimbulkan dampak bagi Negara dan masyarakat, Negara Indonesia pun mengalaminya pada akhir tahun 2019, yang mana angka penyebaran virus covid-19 sangat cepat dan mematikan, yang awal kerjanya dengan menyerang organ dalam tubuh manusia misalnya pada paru-paru yang dapat menyebabkan sesak pada pernapasan manusia, sehingga manusia tidak banyak yang dapat bertahan ketika menghadapi penyakit covid-19.<sup>1</sup> Yakni pada awal tahun 2020 semakin meningkat

terutama yang menyebabkan pemerintah membuat peraturan baru dalam melaksanakan segala kebiasaan, pada keadaan sebelum covid datang sampai dengan adanya covid-19 pada saat ini yang membawa dampak pada manusia.<sup>2</sup> segala aktifitas berubah dari yang sebelumnya bisa dilaksanakan secara berkerumunan dan berkelompok dengan keadaan bertatap muka berubah menjadi sebaliknya, dengan tujuan untuk menghindari angka penularan virus covid-19.<sup>3</sup> Kebijakan pemerintah yang membuat kegiatan dari tatap muka atau offline menjadi tidak tatap muka atau yang disebut daring yang dapat dilaksanakan dari berkelompok menjadi

<sup>1</sup> Anita Wardani and Yulia Ayriza, "Analisis Kendala Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 772, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>.

<sup>2</sup> Wibowo Hadiwardoyo, "Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid-19," *Baskara:*

*Journal of Business and Entrepreneurship* 2, no. 2 (2020): 83–92, <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.83-92>.

<sup>3</sup> B.Widuroyekti D. Khasanah, H. Pramudibyanto, "No Title," *Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covivid 19* 10, no. 1 (2020): 41–48.

individu di rumah masing-masing terutama di dunia pendidikan yang awalnya melaksanakan pembelajaran di dalam kelas secara bersama-sama dengan tatap muka. kemudian menjadi proses pembelajaran yang dilakukan secara daring di rumah masing-masing melalui berbagai media yang memungkinkan dilaksanakan untuk mengurangi virus covid-19 tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran secara daring tentu memerlukan media yang kreatif sehingga membangkitkan semangat siswa dalam memahami materi, maka dengan bantuan aplikasi kinemaster sangat membantu dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.<sup>4</sup>

Dengan perantaraan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pemerintah sudah melarang kegiatan dengan pengadaan tatap muka secara langsung<sup>5</sup>, oleh karena itu dialihkan menjadi pembelajaran secara daring. Karena

pendidikan yang perannya sangat penting dimana pendidikan nasional yang berada di Indonesia sudah membuat tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mencapai potensi dan kemampuan terkhusus bagi sumber daya manusia yang berada di Negara Indonesia ini.<sup>6</sup> Maka penggunaan aplikasi dapat diharapkan membantu dalam meningkatkan sumber daya manusia agar lebih baik dimasa pandemic<sup>7</sup> yang terdapat pada pasal 3, dimana pendidikan nasional yang tujuannya adalah membimbing serta mengembangkan segala bakat siswa, tidak meninggalkan ketaatannya kepada Allah swt serta siswa yang inovatif dan juga kreatifitas. Dengan keadaan saat diharapkan tidak mengurangi semangat siswa dalam belajar dengan adanya aplikasi untuk pembuatan media yang lebih menarik lagi. keseriusan dalam mengikuti pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pendidik<sup>8</sup>, karena pada

<sup>4</sup> Noly Shofiyah et al., *Modul Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster Diterbitkan Oleh JI. Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN : 978-623-6292-13-6 Copyright © 2021 . Authors All Rights Reserved, 2021.*

<sup>5</sup> Iqbal Faza Ahmad, "Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 195–222, <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136>.

<sup>6</sup> H Permadi, "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif," *Jurnal*

*el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 4, Nomor 1, March 2022*

*Transformatika, Volume 9, No. 2, Januari 2012 : 72 – 78, no. September (2017): 72–78.*

<sup>7</sup> Meriska Defriani, Mochzen Gito Resmi, and Dede Irmayanti, "Pelatihan Daring Cara Edit Video Mudah Dan Menarik Untuk Memaksimalkan Pembelajaran Siswa Tingkat Pre-School" 2, no. 2 (2021): 159–63.

<sup>8</sup> Yesi Nurmaliza, Edy Susanto, and Diah Selviani, "Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital," *Journal Of Dehasen Educational Review* 2, no. 01 (2021): 12–16, <https://doi.org/10.33258/jder.v2i01.1398>.

dasarnya siswa sekolah dasar yang menyenangkan berbagai hal-hal yang bersangkutan dengan kehidupannya sehari-hari akan aktif dan menarik minatnya dalam belajar.<sup>9</sup> Oleh sebab itu pendidik dalam menyampaikan materi hendaklah dapat menyampaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa dengan bantuan dalam bentuk video yang menarik, maka guru dituntut agar dapat menggunakan aplikasi yang mendukung pembuatan materi bahan ajar yang menarik untuk keberlangsungan pembelajaran yang dilaksanakan<sup>10</sup>.

Dalam pelaksanaannya video yang buat hendak dapat merangsang keaktifan siswa serta menantang untuk menarik minat siswa dalam belajar memahami materi tersebut.<sup>11</sup> Dengan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah, maka peran serta kebijakan pendidik atau guru sangat dibutuhkan

pada kondisi yang menimpa pendidikan dengan strategi-strategi yang mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar agar dapat terlaksana dengan baik. Dalam proses pembelajaran diperlukan beberapa komponen untuk mencapai keberhasilan pembelajaran diantaranya media atau fasilitas belajar yang mendukung misalnya dalam penggunaan kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran pada masa pandemic covid-19.<sup>12</sup> Media atau bahan ajar merupakan suatu keahlian pengetahuan keterampilan serta sikap yang dikuasai oleh pendidik yang kemudian diajarkan kepada siswa yang hendak di didik dengan benar.<sup>13</sup> Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan suatu langkah yang dilakukan dengan bertahap agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik serta tersusun.<sup>14</sup> Dengan kecang-

---

<sup>9</sup> Matdio Siahaan, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan," *Jurnal Kajian Ilmiah* 1, no. 1 (2020): 73–80, <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>.

<sup>10</sup> Leni Arbaatin Annisa and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru" 5 (2021): 4790–94.

<sup>11</sup> NKAS Lestari and I W Sujana, "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan Ips Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi ...* 4 (2021): 117–26.

16

<sup>12</sup> Ganda Wismawatisiti, Salwa Cut Marlina, and Helminsyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Subtema 1 Benda Hidup Dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 SD," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (2021).

<sup>13</sup> I Made Harman Sulaksana, I Made Citra Wibawa, and Ni Wayan Arini, "Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture Dan NHT Dalam Pembelajaran IPS Tingkat SD" 9, no. 1 (2021): 64–73.

<sup>14</sup> Article Info, "Implementasi Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Engaged Learning Dalam el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 4, Nomor 1, March 2022

gihan teknologi yang ada pada saat ini pendidik dapat membuat media pembelajaran dengan berbagai variasi yang dapat mendukung minat siswa dalam belajar, misalnya dengan membuat video. Video merupakan suatu alat yang bergerak yang dapat menyampaikan isi atau pesan materi yang hendak dijelaskan kepada siswa yakni yang berupa gambar atau animasi bergerak serta dukungan suara yang tujuan mencapai tujuan materi yang dijelaskan.<sup>15</sup>

Dalam pendidikan pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan melakukan interaksi antara siswa dan guru yang didukung dengan beberapa sumber dalam kegiatan pembelajaran itu untuk pelaksanaannya maka media yang dilakukan hendak dapat mendorong siswa serta memotivasi dan merangsang siswa untuk dapat memahaminya dengan melakukan penulisan serta ikut dalam melaksanakan pembacaan materi dalam kegiatan pembelajaran itu.<sup>16</sup> Namun tidak semua pendidik dapat

menjalankan media untuk mendukung pembelajaran yang ingin dilaksanakan, maka untuk itu selain tuntutan pendidik yang harus bisa maka media awal yang dapat digunakan untuk pemula yang mudah adalah media audio visual, karena media audio visual dapat dipraktikkan atau dipaparkan secara langsung serta dapat didengar dengan secara langsung oleh siswa dalam pembelajaran secara daring.<sup>17</sup> Terdapat beberapa penelitian yang efektif mengenai audio visual.<sup>18</sup> dimana media audio visual dapat diterapkan dalam kelas V SD yang pada tahap ini dapat membantu siswa dalam keterampilan menyimak dengan baik dan teliti untuk pembelajaran yang hendak dicapai secara bersama-sama dengan penyimak yang dibutuhkan dengan konkrit antara guru dengan siswa pada saat penyampaian materi, karena siswa akan merasa paham dengan melihat secara langsung gerak dari guru

---

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran” 24, no. 3 (2021): 507–20.

<sup>15</sup> Pandemi Covid-, Moh Rusnoto Susanto, and Dwi Susanto, “SOSIOHUMANIORA : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora Jurnal Homepage : <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/Sosio> Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster Di Masa

Info Artikel Aplikasi KineMaster , Efektivitas , Pan” 7, no. 2 (2021): 29–38.

<sup>16</sup> Mutmainnah, “Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII-A” 2 (2018): 96–107.

<sup>17</sup> Tri Astuti Arigiyati, Krida Singgih Kuncoro, and Betty Kusumaningrum, “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto,” *Kanigara* 1, no. 2 (2021): 140–49.

<sup>18</sup> Nita Astuti, “No Title” 1, no. 1 (2021): 15–22.

tersebut ketika dalam penyampaian materi.<sup>19</sup>

Pada pembelajaran yang dilakukan dari rumah untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif dan efisien maka upaya yang dapat dibantu oleh pemerintah yaitu dengan pemberian bantuan pada siswa melalui alat komunikasi wali murid dengan pemberian bantuan berupa kuota yang juga dapat dipergunakan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, karena pada sekolah dasar siswa memerlukan bimbingan secara langsung maka untuk itu dapat dilakukan melalui virtual untuk menyampaikan materi kepada siswa apalagi mengenai materi yang bersifat praktek dan materi yang membutuhkan pemahaman secara langsung, misalnya bagaimana siswa dapat bersosialisasi dengan teman sejawatnya.<sup>20</sup> maka dengan begitu pembelajaran dapat terlaksana walau melalui daring dengan menggunakan media yang menarik seperti kinemaster tersebut, yang mana dalam penggu-

naanya didasarkan dengan berbagai variasi untuk menarik serta meningkatkan semangat peserta didik.<sup>21</sup> Maka dengan begitu hambatan dalam proses pembelajaran dapat diatasi secara bersama-sama dengan penggunaan media tersebut, sehingga diharapkan dapat mencapai tujuan bersama serta demi pendidikan di Indonesia agar terus maju dan berkembang tidak tertinggal oleh berbagai pendidikan yang ada di belahan dunia yang sudah memiliki pendidikan yang memadai dan maju dengan baik.<sup>22</sup>

Pembelajaran yang dilakukan jarak jauh atau yang sering disebut dengan belajar secara daring pada dunia pendidik yang tentu memerlukan komunikasi yang hendaknya terus berjalan dan tidak ada keterputusan komunikasi pada siswa karena pendidikan merupakan kegiatan formal yang berjalan dengan terstruktur dengan beberapa komponen pada kegiatan yang disebut pendidik yang disebut guru, peserta didik yang disebut siswa,

<sup>19</sup> Garuda Pancasila and Sekolah Dasar, "Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Media Audio Visual Materi Makna" 8, no. 1 (2021): 30-39.

<sup>20</sup> Laily Nurlina and Akhmad Fauzan, "Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring," *Jurnal Abdikarya* 3, no. 1 (2021): 32-41.

<sup>21</sup> Darmin Tuwu, "Kebijakan Pemerintah Dalam Penanganan Pandemi Covid-19," *Journal*

*Publicuho* 3, no. 2 (2020): 267, <https://doi.org/10.35817/jpu.v3i2.12535>.

<sup>22</sup> Nur Dwi Sukmono and Dhevi Agustinawati, "JURNAL CEMERLANG : Pengabdian Pada Masyarakat ANGKA MENGGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT DAN JURNAL CEMERLANG : Pengabdian Pada Masyarakat" 3, no. 2 (2021): 185-95.

perangkat pendidikan lain yaitu berupa anggota TU, kepala sekolah, dan masyarakat yang berada dalam lingkungan sekolah seperti pengurus kebersihan, pedagang pada sekolah atau kantin yang berada di lingkungan sekolah lainnya yang mana pada pembelajaran daring yang dirasakan setiap siswa yang berada dalam kondisi pandemi covid-19 yang membuat segala perangkat harus dapat saling berkontribusi dengan baik satu sama lainnya.<sup>23</sup> Dari semua aspek yang telah tercantum maka guru harus dapat dilakukan adalah dengan dapat membuat semua kondisi baru dapat beradaptasi dengan lingkungan baru semua merupakan segala media, karena keberhasilan dari semua aktifitas dilihat dari kekreatifan video yang dipaparkan dalam pembelajaran secara optimal agar segala pembelajaran yang diharapkan atas ketercapaian siswa dapat terlaksanakan dengan baik dan terstruktur, property seperti pembuatan video dengan kreatif dapat meningkatkan intelektual siswa mengenai penggunaan media pada

tamplet gambar video yang dibuat.<sup>24</sup> Setiap gugusan, yayasan, dan kontribusi lainnya tentu akan membuat cara yang berbeda dengan setiap kegiatan pembelajarannya dengan penggunaan aplikasi pada android masing-masing dan pada keterbutuhan yang digunakan dalam satuan pendidikan yang efektif.<sup>25</sup> Tentu dalam segala aktivitas yang akan dilakukan memerlukan persiapan baik jasmani atau material maupun rohani atau spiritual siswa dan pendidik dalam menghadapi pandemi yang ada, maka untuk dapat memenuhi dari semuanya perlu didukung dengan sumber-sumber yang berkaitan untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran misalnya pada jasmani siswa yang memerlukan dana dalam pengaksesan video yang diinginkan didapatkan dari pendidik terkait materi yang disampaikan, serta dana dalam pengisian paket data siswa untuk mengikuti pembelajaran dan rohani siswa mengenai kekesiapan dalam mengikuti pembelajaran dengan kesiapan keseha-

<sup>23</sup> Miftahul Hakim, Arifin Nur Budiono, and Benny Afandi, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Ma' Arif Jember," 2020, 217–24.

<sup>24</sup> H Khaira, "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT,"

*Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 2021, 39–44.

<sup>25</sup> Djoko Rohadi Wibowo, "Problematis Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar 7*, no. 2 (2020): 183–92.

tan jiwa dan mental siswa didepan layar android siswa.<sup>26</sup>

Dengan pandemi yang saat ini dihadapi tidak mengurangi peran orang tua kepada siswa, yang mana siswa mendapatkan pendidikan yang pertama dari lingkungan keluarga terutama bimbingan orang tua dan cara mengajarkan kebaikan kepada anak, diantaranya yaitu dengan mendukung anak untuk terus mengeluarkan bakat dan minatnya sedari dini dengan mengedepankan pendapat anak yang disertai dengan bimbingan orang tua, kemudian bimbingan pada setiap pergaulan anak dengan sesama teman sejawatnya.<sup>27</sup> Karena orang tua yang mengadakan pendidikan anak pada saat pandemi tentu merasa khawatir akan keselamatan anak dengan tidak tertular oleh covid-19 yang mudah menular dan penyakit yang mematikan tersebut.<sup>28</sup> Maka kebutuhan anak dalam pendidikan tidak boleh terhenti begitu saja agar pendidikan dapat berjalan terus dengan

baik sesuai dengan perkembangan era zaman sekarang yang serba menggunakan media elektronik untuk pembelajaran. Yang diharapkan dalam hal ini agar siswa dapat mempertahankan kebangsaannya yaitu dengan menghargai antara sesama, saling melindungi dan dapat perlindungan Hak Asasi Manusia (HAM) oleh pemerintah untuk ketercapaian suatu Negara yang NKRI dan tidak tertinggal dengan pendidikan diberbagai belahan dunia yang pendidikannya yang maju dan berkembang sampai pada dunia tingkat internasional agar dapat mengharumkan nama bangsa Indonesia ketika melakukan kompetisi olimpiade dalam bidang pendidikan, baik pendidikan formal seperti lomba sains sampai pada cabang lainnya seperti olahraga seperti lomba pada pencak silat antar satuan pendidikan. Setelah memahami materi pembelajaran yang diberikan siswa SDN 34 Kinali dapat mengikuti olimpiade sains dengan memahami materi dari media yang

---

<sup>26</sup> Devira Aulia Bidari and Meti Febriana, "Pengaruh Keadaan Sosial Ekonomi PENGARUH KEADAAN SOSIAL EKONOMI ORANG TUA TERHADAP HASIL BELAJAR DI TAMAN PENDIDIKAN AL- QUR ' AN BAITUL Kamaruzaman , Sudanto , Devira Aulia Bidari , Meti Febriana , Nufikha Pengaruh Keadaan Sosial Ekonomi Pendahuluan Pend" 2, no. 1 (2021): 87-94.

<sup>27</sup> Agustin Lilawati, "Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah 20

Pada Masa Pandemi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 549, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>.

<sup>28</sup> I Putu Yoga Purandina and I Made Astra Winaya, "Pendidikan Karakter Di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi COVID-19," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2020): 270-90, <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.454>.

sudah disiapkan untuk terus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui aplikasi pengeditan kinemaster yang menarik.<sup>29</sup>

### Metode

Dalam metode penelitian ini peneliti melakukan beberapa tahap untuk menyampaikan bagaimana cara menggunakan aplikasi kinemaster melalui power point kepada peserta didik di SDN 34 Kinali Pasaman Barat, peneliti mendatangi sekolah untuk mengajarkan bagaimana cara penggunaan aplikasi kinemaster ini kepada siswa dan wali murid yang akan merupakan pembimbing siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang diberikan. Adapun penyampaian kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam pemaparan penggunaan media dengan aplikasi kinemaster yakni, 1. Tahap persiapan, pada tahap ini peneliti melakukan pendataan peserta didik dan observasi pada kegiatan yang akan dilakukan. 2. Tahap pelaksanaan, pada tahap kegiatan ini yaitu penjelasan tentang aplikasi, bagaimana cara pengoperasian dan penggunaan pada aplikasi kinemaster. 3. Tahap rencana keberlanjutan, pada tahap ini yang dilakukan

peneliti adalah bagaimana program yang dilakukan dalam kegiatan selanjutnya, pada tahap ini peneliti melakukan praktek penggunaan dan diskusi mengenai evaluasi yang dilakukan baik sebelum sosialisasi maupun setelah dilakukan sosialisasi pada kegiatan selanjutnya. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan diskusi tanya-jawab mengenai cara penggunaan aplikasi kinemaster sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran secara daring

### Temuan dan Pembahasan

Dengan kondisi yang sama-sama dirasakan dampaknya tentang keterbatasan dalam melakukan kegiatan dengan tatap muka, maka pada problem ini peneliti merangkum suatu hal yang dapat dilakukan dengan kondisi yakni penggunaan teknologi yang semakin diperlukan dan berperan penting dalam segala aspek kegiatan, baik komunikasi, interaksi dan kegiatan lainnya, oleh sebab itu teknologilah yang dapat berperan untuk keberlangsungan yang akan diterapkan yang tentunya akan mengalami beberapa perubahan dan perbedaan dalam implementasinya

---

<sup>29</sup> Belinda Gunawan, "Analisis Yuridis Pendidikan Jarak Jauh Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia Dalam Undang-Undang Dasar NRI 1945 Pada Masa Pandemi Covid-19 Di el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 4, Nomor 1, March 2022

Indonesia," *Jurnal HAM* 11, no. 3 (2020): 387, <https://doi.org/10.30641/ham.2020.11.387-404>.

terutama dalam bidang pen-didikan pada sekolah dasar yang mesti melakukan pembelajaran secara langsung, karena siswa Sekolah Dasar yang merupakan awal dari dunia baru bagi mereka yang akan dihadapi dengan pertemuan dari berbagai daerah yang tentu akan memiliki beberapa budaya, bahasa, suku dan ras yang belum mereka ketahui sebelum memasuki dunia pendidikan.

Pada kesempatan ini peneliti menemukan sebuah hasil bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara daring yakni memerlukan suatu kekreatifan seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dimana penelitian yang dilakukan untuk mengetahui bisa atau tidaknya penggunaan media dalam penyampaian materi, serta tentang keberagaman yang ada dilingkungan siswa agar siswa selalu dapat saling menghargai satu sama lain kapan pun dan dimana siswa beradaptasi, maka yang dapat dilakukan adalah dengan membuat suatu konsep yang menarik perhatian serta minat siswa dalam proses belajar misalnya dengan pembuatan video yang menarik dan bervariasi, maka untuk dapat melakukan pembuatan video tersebut perlu dukungan dari sebuah aplikasi, pada kesempatan ini peneliti melakukan

penggunaan aplikasi kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran tersebut. Yang mana pada penggunaan aplikasi kinemaster sangat membantu guru dalam membuat peragaan sebuah video yang menarik karena dalam pengaplikasiannya yang mudah dan dapat diterapkan misalnya dengan penempelan animase pada video serta suara asli dari pendidik yang hendak menyampaikan materi, oleh karena itu dalam penggunaan aplikasi kinemaster pendidik juga dapat menyampaikan motivasi pada siswa setiap pembelajaran agar dapat membangkitkan kesenangan siswa dalam belajar. Karena pada kebiasaan siswa sangat menyukai suatu apresiasi dan motivasi dari pendidik terutama bagi anak Sekolah Dasar. Pada saat guru memberikan sebuah materi pada hari pembelajaran yang berupa video diharapkan dalam penggunaan video harus dengan jelas dan mudah dipahami, misalnya ketika menyampaikan tentang interaksi yang dilakukan manusia dengan lingkungan budaya. Nah dalam kesempatan tersebut guru dalam pembuatan video materi disertai dengan gambar pendukung berupa interaksi yang dilakukan manusia dengan lingkungan budaya yakni dapat berupa gambar

nyata atau kartun animasi yang menarik supaya siswa bisa melihat secara langsung bagaimana interaksi yang berlangsung antara manusia dengan lingkungan budaya tersebut dimana dengan harapan agar siswa juga bisa merasakan betapa pentingnya menjaga hubungan antara manusia dengan budaya yang ada lingkungan dan juga seluruh budaya yang ada di Negara Kesatuan Republik Indonesia tempat siswa beradaptasi.

Pada tahap penelitian yang dilakukan yakni dengan mewawancarai guru kelas V pada SDN 34 Kinali Pasaman Barat. Dari wawancara yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam penyampaian materi pada kelas V tema 6 subtema 1 tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, dan ekonomi dan budaya yang dibantu dengan media audio visual berupa video dengan penggunaan aplikasi kinemaster. Karena kinemaster yang sudah tersedia di sebuah pendownload tan berbagai aplikasi seperti playstor, karena kinemaster yang banyak digunakan untuk pengeditan video yang bagus. Oleh karena itu guru menggunakannya pada materi yang mengandung konsep praktek maka video yang dibuat guru dapat membantu dengan jelas interaksi

manusia dengan lingkungan sekitar. Namun dengan segala usaha yang dilakukan guru tidak semua siswa dapat menerima dengan baik terutama bagi siswa yang belajar dengan penggunaan media milik wali siswa, oleh Karena itu dalam persoalan ini guru yang dituntut dengan kekreatifannya serta pembuatan yang memadai kondisi siswa agar dapat diterima baik oleh siswa maupun walinya. Misalnya dengan pemberian batas waktu pemberian tugas yang tidak terburu-buru agar siswa dapat memahaminya dengan baik.



**Gambar 1.** Cover pembelajaran IPS

Pada kesempatan kali ini peneliti menggunakan aplikasi yang sudah dijelaskan diatas yakni aplikasi kinemaster tersebut yang sangat mudah diakses oleh pengguna android karena dalam aplikasi sudah tersedia berbagai model yang dapat digunakan dalam pembuatan sebuah video, misalnya seperti pengeditan teks, menempelan animase dan gambar, serta gaya font serta lapisan yang banyak disediakan

dalam kinemaster sesuai dengan kebutuhan pada saat penjelasan materi pada siswa, serta pada aplikasi yang dapat disesuaikan dengan suara yang diinginkan tentang tinggi rendahnya volume pada penjelasan materi. Pada aplikasi kinemaster juga dapat dilakukan dengan penyelipan media pada pembahasan yang akan disampaikan. Dengan kata lain bahwa pada video yang dibuat dapat dilakukan pengembangan media yang diperlukan dengan mudah membantu disetiap pertengahan pada saat penggunaan aplikasi kinemaster itu. Dimana dalam pengeditan video bukan hanya terfokus pada tulisan melainkan bisa juga dengan bantuan pergantian alat peraga disetiap pembedaan materi yang hendak disampaikan, dengan tujuan agar siswa tidak mudah merasa bosan dengan animase yang dibuat hanya satu animase saja.

Berbicara tentang kinemaster sebuah aplikasi pengeditan video yang biasa menjadi lebih menarik yang tidak hanya pada pengeditan tulisan dan font yang diinginkan, pada fitur-fitur soft yang lain juga terdapat kelebihan dari aplikasi kinemaster ini diantaranya penggabungan video yang terpisah atau kata lain penyampaian materi yang dilakukan dalam dua perekaman video maka dapat

digabungkan menjadi satu tanpa harus pindah menggunakan aplikasi lain untuk penggabungannya seperti yang tertera pada gambar diatas. Pada saat pengeditan video atau editing dapat dilakukan pembesaran layar jika pengguna aplikasi memiliki keterbatasan dalam melihat dari kejauhan, serta pada aplikasi pengguna yang hendak melakukan editing dapat menentukan latar tamplet sesuai dengan yang diinginkan untuk dapat membuat video dengan semaksimal dan sekreatif mungkin untuk diperlihatkan kepada peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran. Pada aplikasi yang ditunjukan pada gambar diatas dapat dilihat tentang penambahan gambar, tulisan stiker, teks serta tulisan yang akan disampaikan kepada siswa dengan kata lain berupa materi yang akan disampaikan dan jelaskan. Dalam melakukan pengeditan suatu video tentu akan memerlukan kesiapan si editor agar video yang dibuat dapat dengan maksimal teredit. Maka pada kali ini peneliti memaparkan hal yang hendak disiapkan editor terutama guru yang ingin menyampaikan pesan materi kepada siswa, adapun persiapannya sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan materi yang akan disampaikan pada anak serta lengkap dengan tujuan pada pembelajaran yang akan disampaikan.
2. Membuat teks pada lembaran yang akan di editing pada kinemaster, tujuannya agar pada saat pengeditan tidak memakan waktu yang lama.
3. Menggunakan latar sesuai dengan yang diinginkan seperti penjelasan pada sebelumnya, tujuan dari pemilihan latar video yakni agar video sesuai dan sinkron dengan materi yang akan dijelaskan.
4. Guru menyediakan berbagai property pendukung dalam pengeditan video.
5. Judul yang dibuat hendaknya menarik minat siswa.

Setelah semua komponen utama dalam pengeditan video dapat diterapkan atau dilakukan maka video pembelajaran yang sudah di editing dapat di ekstrak dalam bentuk mp3 hal ini juga masih menunjukkan kemudahan dalam pengaksesan vidio dengan tujuan agar dapat memudahkan siswa mengaksesnya ke alat elektronik dengan mudah yaitu ke handphone genggamnya. Dalam proses penyampaian materi siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar materi yang belum dipahami oleh siswa, pada proses

ini juga berfungsi untuk mengetahui tentang keantusiasme siswa terhadap materi yang disampaikan karena dari situ dapat dilihat sampai dimana pemahan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui video dengan penggunaan kinemaster tersebut. Pada penyampaian materi dilakukan dengan sesi tanya jawab yang akan dilakukan untuk memahami pemahaman siswa terhadap materi tersebut, proses pembuatan video disesuaikan dengan interaksi manusia dengan berbagai animase yang mendukung pembelajaran.

Pada pembuatan media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi kinemaster mendapat antusias juga bagi guru-guru yang mengajar pada SD 34 Kinali Pasaman Barat, karena dengan begitu membuat sebuah program berbentuk pelatihan bagi guru-guru untuk terus dapat menggunakan media elektronik sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman yang semakin hari-semakin menggunakan media elektronik, seperti yang disebutkan diatas bahwa siswa yang diharapkan dapat menggunakan media dengan baik, dari persoalan tersebutlah kesiapan guru yang harus semakin bisa dalam pengaplikasian media dalam pelaksa-

naan pembelajaran itu. Setelah berlangsungnya program yang dilakukan oleh guru-guru yang kemudian mendapat tanggapan dari siswa yang mana mereka merasa senang dengan media yang digunakan dapat kita pantau dari setiap siswa yang mengajukan pertanyaan.

Pelaksanaan editing video menggunakan aplikasi kinemaster berasal dari guru yang mulai gelisah dan resah dalam membuat kondisi belajar yang harus tetap berjalan dengan baik terutama pada saat pandemi yang dialami saat ini. Maka guru-guru telah melakukan berbagai kegiatan salah satunya dengan mendatangi rumah siswa satu persatu, namun dengan kondisi pandemi sangat tidak memungkinkan untuk selalu melakukan kunjungan rumah siswa tersebut. Maka pembuatan video yang kreatif merupakan suatu solusi dalam menghadapi permasalahan dalam menyampaikan materi kepada siswa. maka seorang dosen dari informatika yang mengadakan pelatihan dalam penggunaan teknologi dalam upaya memecahkan masalah yang di alami oleh pendidik. Dengan kegiatan tersebut para pendidik hendak antusias dalam mengikutinya karena sudah memiliki

wadah untuk pembuatan video yang menarik dan kreatif bagi siswa.

Dalam proses pembelajaran secara daring yang dilaksanakan bukan hanya mengenai tentang penggunaan media aplikasi yang dihadapkan melainkan juga mengenai kekuatan jaringan yang tersedia pada keberadaan siswa, karena dengan jaringan yang tidak memadai akan membuat proses pembelajaran juga terhambat. Karena sejatinya dengan kekuatan jaringan internetlah yang dapat mengakses setiap pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada para siswa, maka diharapkan kepada siswa yang terkendala dalam pengaksesan internet harus mendapatkan tempat atau kondisi yang memadai pada koneksi jaringan, selain itu perlu juga kesiapan para pemerintah daerah untuk dapat menyediakan koneksi internet yang baik dan mudah diakses secara bersama-sama. Dengan kendala jaringan yang terjadi maka dalam hal ini kesiapan pengajar atau guru-guru sangat diperlukan agar dapat memantau siswa untuk tepat waktu dalam pengumpulan tugas-tugas yang diberikan serta mengikuti pembelajaran sesuai dengan jadwal dengan tujuan bukan untuk mengekang siswa melainkan untuk

dapat membuat siswa menjadi pribadi yang disiplin dalam segala kegiatan.

Pada prinsip yang buat tentu akan membuat siswa dalam keadaan pembelajaran yang seperti dirasakan di sekolah. Dalam hal ini diharapkan siswa bisa saling merasakan interaksi dengan sesama guru maupun dengan teman sejawatnya, yang mana pada saat pembelajaran yang sudah diterapkan dapat membuat siswa untuk saling komunikasi dengan teman dan guru walau hanya melalui via virtual. Dengan cara misalnya seperti tanya jawab yang dilakukan dalam pembelajaran yang dilakukan tanpa memilih-milih siswa supaya semua dapat merasakan interaksi dengan guru dan teman-temanya. Dalam penyampaian materi yang bersifat beberapa praktek tentu guru perlu melakukan berbagai teknik dan tips dalam menyampaikannya dengan tujuan agar peserta didik dan pendidik dapat langsung melakukan interaksi secara bersama-sama untuk terus menjaga silaturahmi guru dengan siswa dengan baik agar tidak terputus walau dalam masa pandemi yang sedang dirasakan secara bersama-sama.

Pada masa pandemi virus covid-19 pada saat ini tentu pendidikan akan mengalami pasang surut dalam

pembelajaran karena siswa SD pada dasarnya hanya dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus 20 menit, serta mengalami perubahan baik berupa metode maupun teknik mengajar pada siswa karena setiap siswa memiliki pola piker yang berbeda-beda dan pemahaman yang tidak bisa merespon dengan baik secara bersama, oleh sebab itu guru tentu banyak mendapat tuntutan untuk terus kreatif dalam menyediakan dan menyampaikan pembelajaran yang baik untuk keseluruhan siswa dalam satu kelas. Maka untuk mengatasi berbagai problem yang ada yang paling mudah adalah dengan membuat media pembelajaran sekreatif mungkin agar siswa tidak mudah bosan terlebih dahulu serta mudah juga dalam pemahaman materi yang disampaikan dalam media audio visual tersebut.

Dalam penggunaan sebuah aplikasi terkhusus kinemaster tentu akan mengalami atau merasakan kelebihan dan kekurangannya dimana dapat dilihat tentang kelebihan dari aplikasi kinemaster antarlain:

1. Mudah didapatkan di playstor
2. Terdapat fitur-fitur yang bervariasi dalam pengeditan
3. Mudah dalam penggunaannya dan pengaplikasian

4. Memiliki gaya font yang bermacam-macam
5. Memiliki gaya warna tulisan yang bervariasi
6. Memiliki volume yang dapat diatur
7. Serta lapisan media lain yang ingin dibuat dalam video

Namun dengan kelebihan yang terdapat pada aplikasi kinemaster yang disebutkan, ada juga kelemahan dari aplikasi tersebut antara lain: Dalam pengupdate tan aplikasi memerlukan ruangan penyimpanan yang besar dan data jaringan yang kuat dalam pengaksesannya, dalam hal ini maka diharapkan lingkungan yang memadai untuk dapat menggunakannya. Pada pembuatan bahan ajar seperti video hendaklah dibuat dengan semenarik mungkin agar bisa digunakan untuk mata pelajaran pada tahap yang akan datang bagi pseserta didik yang diajarkan.



**Gambar 2.** Materi pembelajaran interaksi sosial

Nah, pada gambar dapat dilihat tentang penempelan gambar atau

animase lain yang ingin digunakan dalam media pendukung suatu materi.

Pada penjelasan diatas merupakan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosial yang dilaksanakan pada kelas V SD/MI, Serta gambar tersebut dapat dilakukan dengan gambar gerak yakni guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa. dan pada pembahasan sebelumnya juga telah dijelaskan mengenai tamplet yang ingin digunakan dalam menyampaikan materi layaknya seperi ruangan kelas ketika guru melakukan pembelajaran secara tatap muka. Gambar yang gunakan dapat diakses dengan memilih berbagai property sesuai kondisi kelas dapat berupa jam, rak dan tempat buku serta tanaman yang biasanya diletakkan dikelas agar keals menjadi terlihat asri dan dapat membuat oksigen pada siswa dalam kelas, dan alat bantu lainnya seperti kipas angin yang dipergunakan agar siswa tidak merasa gersang ketika pembelajaran dilaksanakan pada siang hari karena siswa akan senang dalam melakukan kegiatan jika mereka dapat merasakan benda yang sering mereka gunakan guna untuk membuat siswa dapat merasakan pembelajaran tidak harus monoton yang dipandang berbeda

dengan kehidupan keseharian mereka. Namun tentu tamflet yang digunakan yang paling utama yaitu papan tulis, yang mana merupakan alat dalam menulis materi bagi siswa untuk menjelaskannya dengan bentuk tertulis. Karena tidak semua siswa dapat dikatakan mampu menyimpan materi hanya dengan lewat suara saja maka dengan animase papan tulisan yang dipilih dapat dibuat teks mengenai materi pada pembelajaran itu.

Seperti yang diketahui dalam menulis pada papan tulis tidak dapat dilakukan secara langsung dalam video yang sedang berlangsung, oleh sebab itu guru lah yang terlebih dahulu untuk melakukan pengeditannya sebelum menyampaikan video penjelasan materi kepada siswa. karena pada kondisi seperti saat sekarang ini strategi guru dalam pembelajaran jelas lebih sulit untuk dalam penerapannya, maka strategi yang dapat dilakukan salah satunya dengan mengedit video dengan sekreatif mungkin dan semaksimal mungkin. Yang mana pada penulisan pada papan tulis video dapat dilakukan dengan perslide dengan berkelanjutan sesuai dengan urutan materi yang telah direncanakan dan diterapkan dalam silabus persemester pada tiap tahunnya,

yang terdiri dari langkah-langkah dalam menyampaikan materi dalam kelas dari awal masuk kelas, kegiatan inti sampai pada penutupan pembelajaran, gambar diatas menunjukkan hasil yang telah dilakukan dalam pengeditan video dengan menggunakan aplikasi kinemaster.



**Gambar 3.** Tentang keberagaman budaya

Hasil yang diperoleh dari penelitian juga menunjukkan tentang nilai siswa pada saat pembelajaran secara daring ini dan sebelum daring baik dari nilai tertinggi sampai dengan nilai siswa yang rendah. Maka dengan begitu untuk selalu meningkatkan potensi dan prestasi siswa serta siswa yang dikatakan dalam pemahan yang dibawah rata-rata dan siswa yang memiliki pengetahuan sesuai dengan kondisi pemahamannya pembu-atan video dengan sekreatif akan menjadi wadah bagi peserta didik dalam memahami materi. Dalam hal ini dapat dilihat jelas bahwa pada saat pembe-lajaran tatap muka siswa dapat memahami hampir sepenuhnya materi

pembelajaran, namun setelah terjadi fenomena covid membuat siswa tidak lagi pada tahap pemahaman yang sama apalagi dengan pembelajaran yang hanya dilakukan lewat via *Whatsapp* yang mana alat peraga tidak dapat dilihat dan praktekkan dengan baik dan pemahaman siswa yang terkadang menimbulkan kerancuan pada materi. Oleh karena itu dalam hal ini via virtual video lah jalan yang dapat digunakan dalam penyampaian materi, karna pada whatsapp hanya dapat dilakukan dengan media gambar dan voice tidak bisa dengan video. Berbeda dengan kinemaster yang dapat mengedit gambar dan menyatukanya dengan voice yang terdapat dalam whatsapp yang disampaikan dengan baik dan sekreatif mungkin sebagaimana yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya bahwa terdapat kemudahan dalam pengeditannya karena terdapat beberapa dukungan fitur yang beragam sesuai kebutuhan dalam materi pembelajaran. Namun dalam pengirim video dapat dilakukan dengan via *whatsapp* yang dominan menjadi aplikasi komunikasi yang disediakan pemerintah dalam informasi dan teknologi selain itu pengupload video pada kinemaster juga dapat disebarkan

pada akun *youtube, facebook, google*, dan media sosial lainnya dengan tujuan agar siswa terus dapat mengakses materi dengan mudah dan dapat menjadi referensi bagi semua pihak yang memerlukan materi tersebut.

Selain guru yang merupakan wali kelas siswa, mahasiswa pun yang sedang mempersiapkan diri untuk menjadi seorang pendidik dapat menggunakan aplikasi kinemaster dalam penyampaian materi kepada siswa untuk kedepannya yang perkembangan zaman semakin canggih. Mahasiswa dapat juga melakukan pengeditan video dengan menggunakan kinemaster dalam memenuhi setiap tugas dari dosen yang mungkin memerlukan pembelajaran dengan menggunakan video misalnya pada praktek shalat dan praktek mengajar pada mata pelajaran tertentu. Maka dengan bantuan aplikasi pengeditan video dengan kinemaster ini dapat digunakan mahasiswa dalam menyampaikannya karena dengan fitur-fitur yang memudahkan dalam penerapannya, karena mahasiswa pada domainnya perlu pemahan yang lebih ekstra karena diharapkan untuk masa yang akan datang dapat menjadi guru yang kompeten, professional, kreatif dan inovatif untuk keberhasilan pada

pendidikan di Indonesia yang lebih maju dan dapat bersaing dengan pendidikan diluar Negara secara internasional, oleh sebab itu dengan pandemi saat ini merupakan sebuah peluang besar bagi mahasiswa yang akan jadi pendidik keesokan hari maksudnya adalah dengan begitu mahasiswa telah dapat mengontrol pembelajaran dengan model daring yang baru terjadi pada dunia pendidikan.

Dengan dunia yang dilakukan dengan serba penggunaan media sosial diharapkan agar siswa juga tidak terlalai dengan kehidupan dunia media sosial, yakni agar tetap selalu mengedepankan moral, iman dan ketaqwaan kepada Allah serta setiap lingkungan yang ada disekitarnya. Karena pengaruh media sosial akan membawa dampak yang buruk kepada siswa apabila tidak dapat menerapkan dan menggunakan media sosial dengan baik, misalnya dampak yang paling domain adalah tentang kemudahan siswa dalam mempercayai segala berita atau informasi yang belum tentu kebenarannya sesuai dengan yang dilihat pada media sosial yang digunakan oleh peserta didik. Maka peran orangtua untuk terus membimbing anak sangat diutamakan

dibimbing dengan guru yang ada dalam kelas semampu dan semaksimal mungkin. Teknik pembelajaran pada pandemic ini diskusi dengan wali murid untuk terus dapat memberikan informasi mengenai kendala dan permasalahan yang dihadapi ketika menerima materi, serta terus memantau perkembangan siswa dengan meminta bantuan orang tua dan wali murid. Agar siklus anak dalam mengikuti pembelajaran tetap dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan, dimana anak tidak bosan dengan materi yang diberikan melalui media pembelajaran. Peneliti ini menggunakan metode kualitatif, karena kualitatif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati

### **Kesimpulan**

Penggunaan media berbasis digital sangat diperlukan dalam proses pembelajaran yang khususnya pada saat pandemi virus covid-19 yang sedang dialami pada saat ini, yang mana segala aktifitas dilakukan secara Daring. Begitupun dengan proses belajar yang dilakukan secara online, namun walau begitu tidak menghambat semangat para siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif. Maka dalam hal ini guru yang harus kreatif dalam pembuatan media untuk siswa yang hendak belajar, salah satunya dengan

penggunaan video animase yang dapat di editing menggunakan aplikasi kinemaster yaitu dengan berbagai fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi tersebut sesuai dengan pembelajaran. Misalnya dalam penjelasan materi pada tema 6 subtema 1 pada kelas V SD/MI yaitu tentang interaksi manusia dengan lingkungan sosial, ekonomi, dan budaya, maka dalam pembuatan materi dengan berbasis audio visual dapat dilakukan Dengan pengeditan penggunaan aplikasi kinemaster. Pada aplikasi kinemaster yang banyak fitur terutama gaya font yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dalam penjelasan, tambahan lapisan untuk media gambar serta media pendukung lainnya dan juga dapat dilapiskan dengan menambahkan audio pada sela-sela penjelasan video agar siswa tidak mudah bosan jika audio yang diberikan hanya berupa suara penjelasan dari guru saja. Maksudnya audio pada sela-sela penjelasan yaitu berupa musik anak-anak yang dapat mendorong semangat siswa dalam melihat penyampaian materi yang diberikan.

Dengan kreatifitas guru dalam pengeditan video dapat dilihat dari pemahaman dan antusias siswa terhadap materi yang diberikan. Maka guru haruslah terus mengupgrade setiap pembelajaran yang akan disampaikan dan memantau tenggat waktu yang diberikan agar siswa

dapat disiplin dari dini untuk selalu tepat waktu dalam setiap melakukan aktivitas. Proses pembelajaran secara daring ini juga membawa dampak yang positif bagi para pendidik yaitu dengan tuntutan kreatif dalam membuat media pembelajaran guru jadi semakin bertambah wawasan dalam editing video yang baik dan juga pendidik yang belum mahir dalam penggunaan sosial media diharapkan dapat dan bisa mengakses media kepada siswa yang hendak diajarkan. Namun dalam hal ini dampak negatifnya juga ada seperti meminimalisir pertemuan antara guru dengan siswa secara langsung yang mengakibatkan komunikasi yang terputus demi pencegahan penularan virus covid-19 untuk keselamatan bersama-sama.

### Daftar Pustaka

- Ahmad, I. F. (2020). Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 195–222. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136>
- Annisa, L. A., & Ramadan, Z. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru*. 5, 4790–4794.
- Arigiyati, T. A., Kuncoro, K. S., & Kusumaningrum, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone bagi Guru SD

- Muhammadiyah Girikerto. *Kanigara*, 1(2), 140–149.
- Astuti, N. (2021). *No Title*. 1(1), 15–22.
- Bidari, D. A., & Febriana, M. (2021). *Pengaruh Keadaan Sosial Ekonomi. Journal of Education and Teaching*, Vol. 2, No. 1, 2021. 2(1), 87–94.
- Covid-, P., Susanto, M. R., & Susanto, D. (2021). *SOSIOHUMANIORA : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora Jurnal Homepage*: <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio> Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di masa Info artikel aplikasi KineMaster, efektivitas, pan. 7(2), 29–38.
- D. Khasanah, H. Pramudibyanto, B. W. (2020). *No Title. Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covivid 19*, 10(1), 41–48.
- Defriani, M., Resmi, M. G., & Irmayanti, D. (2021). *Pelatihan Daring Cara Edit Video Mudah Dan Menarik Untuk Memaksimalkan Pembelajaran Siswa Tingkat Pre-School*. 2(2), 159–163. <https://lens.org/093-343-583-835-331%0Ahttps://www.prosiding.adpi-indonesia.id/index.php/proceedings/article/view/100>
- Gunawan, B. (2020). Analisis Yuridis Pendidikan Jarak Jauh dalam Perspektif Hak Asasi Manusia dalam Undang-Undang Dasar NRI 1945 pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Jurnal HAM*, 11(3), 387. <https://doi.org/10.30641/ham.2020.11.387-404>
- Hadiwardoyo, W. (2020). Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid-19. *Baskara: Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.83-92>
- Hakim, M., Budiono, A. N., & Afandi, B. (2020). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Ma'arif Jember*. 217–224.
- Harahap, A. C. P., Harahap, D. P., & Harahap, S. R. (2020). Analisis Tingkat Stres Akademik Pada Mahasiswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Covid-19. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 3(1), 10–14. <https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v3i1.4804>
- Info, A. (2021). *Implementasi Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Engaged Learning dalam Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 24(3), 507–520.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...*, 39–44. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>
- Lestari, N., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi ...*, 4, 117–126. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/32215>
- Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 549. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630>

- Mutmainnah. (2018). *Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas VII-A. 2*, 96–107.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, 3(1), 32–41.
- Nurmaliza, Y., Susanto, E., & Selviani, D. (2021). Pelaksanaan pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi digital. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(01), 12–16.  
<https://doi.org/10.33258/jder.v2i01.1398>
- Pancasila, G., & Dasar, S. (2021). *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Media Audio Visual Materi Makna. 8*(1), 30–39.
- Permadi, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Transformatika, Volume 9, No. 2, Januari 2012: 72 – 78, September*, 72–78.
- Shofiyah, N., Aulina, C. N., Efendi, N., & Laily, M. (2021). *Modul Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster Diterbitkan oleh Jl . Mojopahit 666 B Sidoarjo ISBN: 978-623-6292-13-6 Copyright © 2021 . Authors All rights reserved.*
- Sukmono, N. D., & Agustinawati, D. (2021). *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat ANGKA MENGGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT DAN JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat. 3*(2), 185–195.
- Sulaksana, I. M. H., Wibawa, I. M. C., & Arini, N. W. (2021). *Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture dan NHT Dalam Pembelajaran IPS Tingkat SD. 9*(1), 64–73.
- Sumatera, S. (2021). *Printed issn: 2798-2483 online issn: 2798-2491. 13–19.*
- Tuwu, D. (2020). Kebijakan Pemerintah Dalam Penanganan Pandemi Covid-19. *Journal Publicuho*, 3(2), 267.  
<https://doi.org/10.35817/jpu.v3i2.12535>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Wibowo, D. R. (2020). Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa