

**EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI  
KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR KARYA FIKSI PADA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI CORONGAN**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

**Disusun Oleh:**

**Maudila Slamet Kurniawati**

**NIM: 18104080003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2023**

## SURAT KETERANGAN BERJILBAB

### SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maudila Slamet Kurniawati  
NIM : 18104080003  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntun Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu Pendidikan saya, seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 20 November 2022



Maudila Slamet Kurniawati

18104080003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maudila Slamet Kurniawati  
NIM : 18104080003  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul "EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR KARYA FIKSI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI CORONGAN" adalah hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 20 November 2022



Maudila Slamet Kurniawati

18104080003

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Maudila Slamet Kurniawati  
NIM : 18104080003  
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
APLIKASI KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR KARYA FIKSI  
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI CORONGAN

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini saya berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 7 Januari 2023.

Pembimbing

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M. Pd.  
NIP 19860505 200912 2 006

# SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-303/Un.02/DT/PP.00.9/02/2023

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR KARYA FIKSI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI CORONGAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MAUDILA SLAMET KURNIAWATI  
Nomor Induk Mahasiswa : 18104080003  
Telah diujikan pada : Selasa, 17 Januari 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd  
SIGNED

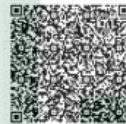
Valid ID: 63d65c788500b



Penguji I

Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si  
SIGNED

Valid ID: 63d6e398ca603

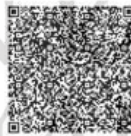


Penguji II

Anita Ekantini, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63d742e064987

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 17 Januari 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63d6e41d998ae

## MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka  
mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d: 11)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> “Al-Quran Surat Ar-R’ad Ayat 11.”

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Kupersembahkan karya penuh perjuangan, pengalaman, serta kenangan ini untuk*

*Almamater Tercinta*

*Program Studi*

*Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Maudila Slamet Kurniawati, “Efektivitas Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Karya Fiksi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Corongan”. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster bukan hanya sekedar upaya untuk membantu guru menemukan metode pembelajaran terbaru dan lebih menyenangkan bagi peserta didik, namun juga dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar. Hal ini berbanding lurus dengan tujuan penelitian ini yakni mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar karya fiksi kelas IV SD Negeri Corongan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-eksperimen* yang hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa menggunakan kelas kontrol yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Corongan yang berjumlah 30 peserta didik. Bentuk *pre-eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Peneliti melakukan dua tes ini untuk mengetahui hasil belajar karya fiksi pada peserta didik. Data yang telah diperoleh sudah diuji menggunakan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan hal yang cukup efektif. Terbukti dengan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Artinya ada perbedaan nilai yang didapatkan dari sebelum dan setelah diberikan perlakuan/*treatment* media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar karya fiksi pada kelas IV SD Negeri Corongan. Dikuatkan dengan hasil Uji N-Gain yang menunjukkan persentase 60,5% (cukup efektif), hal tersebut menandakan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dapat digunakan dan cukup efektif untuk pembelajaran di kelas IV SD Negeri Corongan.

Kata Kunci: Video pembelajaran, kinemaster, hasil belajar.



## KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

الْحَمْدُ لِلَّهِ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ , أَللَّهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI KINEMASTER TERHADAP HASIL BELAJAR KARYA FIKSI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI CORONGAN”. Tidak lupa sholawat serta salam peneliti haturkan terhadap junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang terang benderang seperti saat ini, semoga kita semua mendapat syafaat di yaumul akhir nanti. Aamiin yaa robaal’alamin. Skripsi ini disusun guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti tentu menemui berbagai halang rintang serta tantangan yang mana semua itu dapat peneliti hadapi dengan kerja keras dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, MA. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengeluarkan izin penelitian.

3. Dr. Hj. Maemonah, M. Ag. dan Fitri Yuliawati, S.Pd.SI., M.Pd.SI., selaku ketua dan sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik serta dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, bantuan, petunjuk, dan pengarahan dengan kesabaran yang tiada habisnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Andhika Yahya Putra, S.Pd. M.Or. selaku validator instrumen penelitian yang telah membantu dalam proses validasi sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dengan baik dan lancar.
6. Bapak Handoko selaku petugas/staf Tata Usaha prodi yang telah dengan sabar membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi.
7. Ibu Giyatun dan Bapak Khadirin orang tua tersayang yang senantiasa bersabar memberikan seluruh tenaga, kasih sayang, doa, biaya, serta fasilitas yang sangat memadai sehingga peneliti bisa menyelesaikan perkuliahan. Adik peneliti Mauliya Rizky Setiawati dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan
8. Ibu Alfiyah, S.Pd. selaku wali kelas IV SD Negeri Corongan yang telah memberikan izin dan arahan sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar dan semestinya
9. Bapak Wahyudi, M.Pd. selaku Kepala SD Negeri Corongan yang sangat berbaik hati telah mengizinkan tempat dan waktu sehingga penelitian dapat berlangsung dengan lancar.

10. Al Hapis, S.T. yang senantiasa memberi dukungan serta mendengarkan keluhan kesah peneliti dalam kesulitan penyusunan skripsi.

11. Devi Yanti Mahfika Sari, Anggota gorbong, Bang ichsan, Bang Robet, Syarifah Aulia, Nurrohmah, Seluruh Kader GMNI UIN Sunan Kalijaga, serta Seluruh Teman PGMI Angkatan 2018 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman serta membantu peneliti dalam penyusunan skripsi.

Serta seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu per satu. Peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini yang masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna sesuatu yang lebih baik, serta peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin yaa robbal'alamin

وَبَرَكَاتُهُ اللَّهُ وَرَحْمَةً عَلَيْكُمْ وَالسَّلَامُ

Yogyakarta, 18 Desember 2022

Peneliti



Maudila Slamet Kurniawati

NIM 181040003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                     | i    |
| <b>SURAT KETERANGAN BERJILBAB</b> .....        | ii   |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> ..... | iii  |
| <b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....         | iv   |
| <b>SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....      | v    |
| <b>MOTTO</b> .....                             | vi   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....               | vii  |
| <b>ABSTRAK</b> .....                           | viii |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                    | ix   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                        | xii  |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                      | xiv  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                     | xv   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                   | xvi  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                 | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                 | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....                        | 5    |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....        | 5    |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....             | 7    |
| A. Landasan Teori.....                         | 7    |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan .....        | 35   |
| C. Kerangka Pikir .....                        | 37   |
| D. Hipotesis Penelitian.....                   | 39   |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....         | 41   |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| A.                                      | Jenis Penelitian dan Desain Penelitian..... | 41        |
| B.                                      | Tempat dan Waktu Penelitian.....            | 42        |
| C.                                      | Populasi dan Sampel Penelitian.....         | 42        |
| D.                                      | Variabel Penelitian.....                    | 42        |
| E.                                      | Teknik Pengumpulan data.....                | 43        |
| F.                                      | Instrumen Penelitian.....                   | 44        |
| G.                                      | Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....   | 46        |
| H.                                      | Teknik Analisis Data.....                   | 48        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b> |   | <b>53</b> |
| A.                                      | Hasil Penelitian.....                       | 53        |
| B.                                      | Pembahasan.....                             | 71        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>               |   | <b>79</b> |
| A.                                      | Kesimpulan.....                             | 79        |
| B.                                      | Keterbatasan Penelitian.....                | 79        |
| C.                                      | Saran.....                                  | 80        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>              |   | <b>81</b> |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel II. 1 Taksonomi Bloom.....                   | 16 |
| Tabel II. 2 Faktor hasil belajar.....              | 22 |
| Tabel III. 1 Pembagian Nilai N-Gain Skor.....      | 53 |
| Tabel III. 2 Interpretasi Skor Dalam Persen.....   | 53 |
| Tabel IV. 1 Skor Nilai Hasil <i>Pretest</i> .....  | 57 |
| Tabel IV. 2 Skor Hasil Nilai <i>Posttest</i> ..... | 57 |
| Tabel IV. 3 Uji Validitas Butir Soal.....          | 59 |
| Tabel IV. 4 Uji Reliabilitas.....                  | 60 |
| Tabel IV. 5 Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> .....   | 60 |
| Tabel IV. 6 Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> .....  | 65 |
| Tabel IV. 7 Uji Normalitas.....                    | 67 |
| Tabel IV. 8 Uji Homogenitas.....                   | 68 |
| Tabel IV. 9 Uji Parsial (t-test).....              | 69 |
| Tabel IV. 10 Uji Pra Eksperimen.....               | 70 |
| Tabel IV. 11 Uji N-Gain.....                       | 71 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar II.1 Kerangka Pikir .....                  | 41 |
| Gambar II.1 Skema Hubungan Variabel .....         | 45 |
| Gambar IV.1 Histogram Nilai <i>Pretest</i> .....  | 62 |
| Gambar IV.2 Pemberian Treatment.....              | 64 |
| Gambar IV.3 Histogram Nilai <i>Posttest</i> ..... | 66 |



## LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran Profil SD Negeri Corongan.....                       | 85  |
| Lampiran I Daftar Nama Kelas V .....                          | 86  |
| Lampiran II Surat Keterangan Validasi.....                    | 87  |
| Lampiran V Lembar Validasi Instrumen.....                     | 88  |
| Lampiran V Kisi-Kisi Instrumen Wawancara dan Instrumen .....  | 91  |
| Lampiran VI Lembar Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar ..... | 96  |
| Lampiran VII Soal Tes Hasil Belajar .....                     | 100 |
| Lampiran VIII Hasil Nilai Pretest dan Posttest .....          | 107 |
| Lampiran X Uji Validitas dan Reliabilitas .....               | 108 |
| Lampiran X Uji T dan Uji Pra Eksperimen.....                  | 111 |
| Lampiran XI Uji Normalitas dan Homogenitas.....               | 112 |
| Lampiran XII Uji N-Gain.....                                  | 113 |
| Lampiran XIII Wawancara Wali Kelas .....                      | 118 |
| Lampiran XIV Wawancara Peserta Didik.....                     | 119 |
| Lampiran XV Lembar Hasil <i>Pretest</i> .....                 | 120 |
| Lampiran XVI Lembar Hasil <i>Posttest</i> .....               | 127 |
| Lampiran XVII Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi .....       | 134 |
| Lampiran XVIII Surat Pengesahan Seminar Proposal .....        | 135 |
| Lampiran XIX Berita Acara dan Pembahas Seminar Proposal ..... | 136 |
| Lampiran XX Surat Permohonan Observasi .....                  | 143 |
| Lampiran XXI Surat Permohonan Izin Penelitian.....            | 142 |
| Lampiran XXII Surat Keterangan Penelitian.....                | 143 |
| Lampiran XXIII Dokumentasi.....                               | 144 |



|  |     |
|--|-----|
| Lampiran XXIV Sertifikat PKL .....       | 146 |
| Lampiran XXV Sertifikat PLP/KKN .....    | 147 |
| Lampiran XXVI Sertifikat TOEFL.....      | 148 |
| Lampiran XXVII Sertifikat TOAFL.....     | 149 |
| Lampiran XXVIII Sertifikat CT .....      | 152 |
| Lampiran XXIX Daftar Riwayat Hidup ..... | 153 |
| Lampiran XXX Daftar Riwayat Hidup.....   | 154 |



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sebagai tahap awal pendidikan dasar, Sekolah Dasar (SD) harus mampu meletakkan dasar yang kokoh untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan pemikiran ini, sekolah harus membekali lulusannya dengan keterampilan dan kemampuan mendasar yang memadai. Untuk mendapatkan hasil yang baik dan kemampuan yang memadai bagi peserta didik tidak akan pernah luput dari peran tenaga pendidik yang baik pula.

Sebagai guru, dosen, konselor, tutor, widyaiswara, instruktur, fasilitator, dan sebutan tertentu lainnya, pendidik bergerak dalam menyelenggarakan pendidikan dan merupakan tenaga pendidik yang bersertifikat.<sup>2</sup> Tenaga pendidik yang baik tentunya mengetahui bahwa pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib baik di sekolah dasar maupun menengah. Di sekolah, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh para peserta didik dengan materi pokok meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang dikembangkan secara terpadu.

Pada setiap pembelajaran, peserta didik merupakan subjek utama dan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam mengembangkan keterampilan berbahasa khususnya keterampilan membaca, peserta didik diharapkan mampu memahami dan dapat mengungkapkan

---

<sup>2</sup> Ukim Komarudin, *Landasan Pendidikan*.

informasi, pikiran dan perasaannya dalam membaca secara aktif dan terlihat langsung dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya, masih sulit sekali untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam membaca.<sup>3</sup>

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial, intelektual dan emosional peserta didik. Peserta didik yang mempelajari Bahasa Indonesia diharapkan dapat mengembangkan etika dan budaya dalam penggunaan bahasanya, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara jelas dan analitis serta imajinatif.<sup>4</sup> Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan formal.

Keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek antara lain ialah peserta didik, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, sarana dan prasarana.<sup>5</sup> Dalam praktiknya pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi yang menjenuhkan ujar wali kelas 4 SD Negeri Corongan, tidak adanya sebuah informasi dalam penyampaian akan berdampak kepada peserta didik secara langsung.

---

<sup>3</sup> Muchib Muchib, "Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar Bahasa Indonesia," *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 6, no. 1 (7 Desember 2018): 25, <https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356>.

<sup>4</sup> Muhammad Yusi Kamhar dan Erma Lestari, "Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi," *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (29 Juni 2019): 1-7, <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>.

<sup>5</sup> Sigit Vebrianto Susilo, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 6, no. 2 (31 Juli 2020), <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>.

SD Negeri Corongan yang secara basis menjadi wadah untuk proses pendidikan dalam prosesnya masih mendapati kendala dalam perihal mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SD Negeri Corongan yang secara basis menjadi wadah untuk proses pendidikan dalam prosesnya masih mendapati kendala dalam perihal mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada observasi pra penelitian yang dilaksanakan pada bulan juli 2022 bahwasanya: (a) Banyak kelemahan pada materi kalimat utama, kalimat pendukung, dan materi membaca karangan fiksi. (b) Keterlambatan membaca pada Peserta didik SDN Corongan, dikarenakan sekolah daring. (c) Peserta didik lebih tertarik ketika diberikan pembelajaran dengan menggunakan media Video, (d) Media di SDN Corongan belum memadai, (e) 73% siswa kelas 4 mendapatkan nilai Bahasa Indonesia di bawah KKM yaitu 75, (f) Mayoritas anak kelas 4 termasuk lemah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena dibandingkan dengan rata-rata nilai ulangan IPA dan Matematika yaitu 83 dan 81, nilai ulangan bahasa indonesia masih jauh dibawahnya dengan rata-rata 57 sesuai dengan data yang diperoleh dari wali kelas.<sup>6</sup>

Pemilihan materi karya fiksi sangat cocok dengan berbagai fakta lapangan yang ada di SD Negeri Corongan salah satunya adalah kurang mampunya peserta didik dalam memahami sebuah bacaan karya fiksi. Karya fiksi sangat erat hubungannya dengan beberapa fakta yang

---

<sup>6</sup> Maudila S.K. "Realita Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Corongan". Hasil Wawancara Pribadi: 18 Juli 2022, SD Negeri Corongan.

didapatkan ketika wawancara dengan guru kelas mengatakan bahwa lebih dari 5 siswa tepatnya 8 siswa kelas 4 mengalami keterlambatan membaca dan sulit memahami isi sebuah bacaan. Hadirnya video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dengan mengusung materi karya fiksi diharapkan mampu mengatasi permasalahan dan meningkatkan hasil belajar karya fiksi pada siswa.

Sistem pembelajaran yang menyenangkan akan mendukung peserta didik agar lebih senang belajar dan terus memotivasi rasa ingin tahu pada dirinya, sehingga dapat memotivasi diri, aktif dan kreatif serta mengerti kewajiban pada keputusan yang sudah diambil bersama.<sup>7</sup> Dengan begitu peserta didik akan lebih menikmati pembelajaran dengan senang dan akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Pembelajaran karya fiksi menggunakan media video yang berisi narasi dan narator sebagai upaya menambah kemampuan membaca dan memahami materi belajar.

Dari uraian paparan di atas tersebut peneliti mencoba untuk melakukan sebuah riset eksperimen terkait penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dengan mengambil pembelajaran Bahasa Indonesia dan materi karya fiksi sebagai pelajaran yang nantinya akan diuji.

Maka dari itu peneliti menggunakan aplikasi kinemaster untuk pengeditan video pembelajaran karena mudah penggunaannya, dapat didapatkan secara gratis di *playstore* maupun *apple store*. Hal ini

---

<sup>7</sup> Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahapeserta didik( Masa Pandemi Covid 19 ). 05(02), 65–74.

diharapkan dapat menunjang kinerja guru dalam pembuatan media video pembelajaran sederhana. Serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan nantinya, sehingga hasil belajar pun lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu apakah pembelajaran berbasis media video aplikasi Kinemaster efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya karya fiksi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Corongan?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster terhadap hasil belajar karya fiksi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Corongan.

### **2. Kegunaan Penelitian**

#### **a. Secara Teoritis**

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menjadi salah satu acuan dalam meningkatkan mutu mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang efektivitas pembelajaran berbasis media video terhadap hasil belajar Karya Fiksi.
- 3) Hasil penelitian ini mampu menjadi wawasan dalam

bidang penelitian, pembuatan karya ilmiah, dan memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan

b. Secara Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran sejauh mana efektivitas media video pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya karya fiksi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Corongan, serta dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam bentuk penelitian lain dengan yang lebih baik.

2) Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak statis dan menyenangkan bagi peserta didik.

3) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi kepada guru akan untuk bisa menggunakan atau memilih media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik.

4) Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menyusun program-program sekolah dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

Landasan teori merupakan pengkajian teoritik terhadap pokok permasalahan atau variabel penelitian, berdasarkan judul yang dipaparkan di atas landasan teori ini terdiri dari:

##### **a. Efektivitas**

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Menurut Pasolong, efektivitas pada dasarnya berasal dari kata “efek” dan digunakan istilah ini sebagai hubungan sebab akibat.<sup>8</sup>

Efektivitas dapat dipandang sebagai suatu sebab dari variabel lain. Efektivitas berarti bahwa tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai atau dengan kata sasaran tercapai karena adanya proses kegiatan. Efektivitas adalah kemampuan melaksanakan tugas, fungsi (operasi kegiatan program atau misi) daripada suatu organisasi atau sejenisnya yang tidak adanya tekanan atau ketegangan diantara pelaksanaannya.

Efektivitas adalah komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu

---

<sup>8</sup> Ani Saskia, Jumiati, “Efektivitas Program Sanitasi Berbasis Masyarakat Dalam Meningkatkan Derajat Kesehatan Masyarakat”, Jurnal Mahasiswa Ilmu Administrasi Publik, Volume 2, Nomor 4 (Tahun 2020): hal. 117



yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan.<sup>9</sup> Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu komunikasi yang melalui proses tertentu, secara terukur yaitu tercapainya sasaran atau tujuan yang ditentukan sebelumnya. Dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah orang yang telah ditentukan..

#### **b. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu usaha dalam belajar. Isi pembelajaran meliputi: belajar dan pembelajaran; faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dan hasil belajar; dan hasil belajar.

##### **1) Belajar**

Tentang definisi belajar para pakar mempunyai pendapat yang berbeda sesuai dengan sudut pandang dan penekanan mereka gunakan 8 dalam memahami dan menafsirkan apa itu belajar.

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja. Belajar merupakan proses hidup yang sadar atau tidak dijalani semua manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.<sup>10</sup> Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula, tidak bisa

---

<sup>9</sup> Ahmad Muhli, Efektivitas Pembelajaran, (Jakarta: Wordpress, 2013), hlm.20

<sup>10</sup> Rahyubi, Heri, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Khusus*. (Bandung: Nusa Media, 2012). Hlm 1

diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya<sup>11</sup>

Belajar menurut pandangan tradisional merupakan suatu usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Penekanan pada definisi ini adalah pengetahuan, pengetahuan menjadi kunci penting dalam kehidupan. Barang siapa yang memiliki pengetahuan luas memiliki keunggulan lebih dibanding orang yang rendah pengetahuannya.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses penggalan pengetahuan tentang segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai acuan dalam memberikan dampak terhadap sisi kehidupan

## 2) Pembelajaran

Istilah lain yang erat kaitannya dengan belajar adalah pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>12</sup> Munadi berpendapat bahwa “pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik”.<sup>13</sup>

Dananjaya juga mengatakan bahwa “pembelajaran menunjuk

---

<sup>11</sup> Rahyubi, Heri, *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Khusus*. (Bandung: Nusa Media, 2012). Hlm 1

<sup>12</sup> Rahyubi, Heri. Hlm 6

<sup>13</sup> Munadi, Yudhi, *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru* (jakarta: REFERENSI (GP Press Group), 2013). Hlm 4

peranan peserta didik aktif sekaligus mengoreksi peranan dominan guru”.<sup>14</sup>

Dalam pembelajaran terdapat proses-proses yang mendorong peserta didik dalam belajar. Proses pembelajaran adalah praksis yang unsur-unsurnya adalah anak berpikir, anak berkata, dan anak berbuat.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Baharuddin dan Wahyuni “proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar”. bahwa proses belajar terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahap informasi, transformasi, dan evaluasi”.<sup>16</sup>

Dari pengertian para ahli di atas disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu pola interaksi yang berkaitan antara peserta didik dan juga pendidik yang terstruktur dan terencana dengan skenario sumber sumber belajar agar tercipta lingkungan belajar di peserta didik. Semakin aktif peserta didik dalam pembelajaran di kelas, maka semakin mudah peserta didik dalam mengembangkan potensinya sendiri dan hal tersebut juga berlaku kepada guru dalam mengoreksi peranannya dalam mengajar.

### **c. Hasil belajar**

#### 1). Pengertian Hasil Belajar

---

<sup>14</sup> Dananjaya, Utomo, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2013). Hlm 25

<sup>15</sup> Dananjaya, Utomo.hlm 16

<sup>16</sup> Baharuddin dan Wahyuni, Eka Nur, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2012). Hlm 16

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.<sup>17</sup> Hal ini senada dengan pendapat menurut Rifai dan Anni “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar”<sup>18</sup> berdasarkan pandangan tersebut dari disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan evaluasi dari proses belajar dan pembelajaran berupa perubahan perilaku dan pemahaman peserta didik.

Sebenarnya hasil belajar merupakan suatu realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan pada hasil belajar dari seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Hasil belajar akan menumbuhkan sebuah pengetahuan serta pengertian dalam diri seseorang sehingga seseorang itu dapat memiliki kemampuan berupa keterampilan dalam bentuk kebiasaan, sikap serta cita-cita hidupnya.<sup>19</sup>

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi guru. Dari sisi peserta

---

<sup>17</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hlm 3

<sup>18</sup> Rifa'i, Achmad dan Anni, Catharina Tri., *Psikologi Pendidikan* (Semarang: UNNES Press, 2011). Hlm 85

<sup>19</sup> M Nasir Yusuf, “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia Dan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar” 3 (2015): hlm 64.

didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut ada beberapa jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan hasil belajar dari sisi guru yaitu saat terselesaikannya bahan pelajaran. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Berikut adalah penjelasan dari ketiga ranah tersebut.<sup>20</sup>

a). Ranah Kognitif

Yang dimaksud ranah kognitif disini adalah berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tujuan dari aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana yaitu mengingat sampai kemampuan memecahkan masalah menurut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu:

(1) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan kemampuan seseorang untuk

---

<sup>20</sup> Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran KO-RUF-SI (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIC SMP Negeri 1 Lambahong Tahun Pelajaran 2014/2015," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Vol 6, no. No 2 (November 2016): hlm 983-984.

mengingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, gejala, ide, rumus-rumus, dan sebagainya.<sup>21</sup>

## (2) Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu yang diketahui atau diingat. Siswa dikatakan memahami jika ia mampu memberikan penjelasan mengenai hal yang telah dipelajari melalui kata-katanya sendiri.<sup>22</sup>

## (3) Penerapan atau aplikasi

Penerapan yaitu kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode- metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkrit.<sup>23</sup>

## (4) Analisis

Analisis yaitu kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.

## (5). Sintesis

Sintesis yaitu suatu proses yang memadukan bagian-

---

<sup>21</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hlm 11-15

<sup>22</sup> Dimiyati dan Mudjiono, hlm 11-15

<sup>23</sup> Dimiyati dan Mudjiono, hlm 11-15

bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.<sup>24</sup>

(6). Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara, kerja, pemecahan, metode, pokok bahasan, dan lain-lain.<sup>25</sup>

**Tabel II.1 Taksonomi Bloom  
(Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R.,**

|                      |                     |                   |                         |                      |                      |                  |
|----------------------|---------------------|-------------------|-------------------------|----------------------|----------------------|------------------|
| Taksonomi Bloom lama | C1<br>(Pengetahuan) | C2<br>(Pemahaman) | C3<br>(Aplikasi)        | C4<br>(Analisis)     | C5<br>(Sintesis)     | C6<br>(Evaluasi) |
| Taksonomi revisi     | C1<br>(Mengingat)   | C2<br>(Memahami)  | C3<br>(Mengaplikasikan) | C4<br>(Menganalisis) | C5<br>(Mengevaluasi) | C6<br>(Mencipta) |

Berdasarkan tabel taksonomi Bloom penelitian ini dibatasi sampai c4 yaitu analisis.

b). Ranah Afektif

Yang dimaksud ranah afektif adalah berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi lima jenjang kemampuan yaitu :<sup>26</sup>

(1) Menerima atau memperhatikan adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain- lain.

(2) Menanggapi yaitu adanya partisipasi aktif. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang

<sup>24</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hlm 11-15

<sup>25</sup> Dimiyati dan Mudjiono, hlm 11-15

<sup>26</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hlm 18.

dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

- (3) Menilai atau menghargai yaitu memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- (4) Mengatur atau mengorganisasikan yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- (5) Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang dipengaruhi pola kepribadian dan pola tingkah lakunya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian ranah afektif di atas adalah adanya rangsangan yang baik untuk menerima (*receiving*) materi agar kondisi siap untuk menjawab (*responding*) pertanyaan yang diberikan sehingga mudah untuk menilai (*valuing*) sikap respon yang diberikan dan dapat mengorganisasikan (*organization*) sistem nilai

#### c). Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor disini yaitu meliputi



keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular atau menghubungkan, mengamati. Ada enam tingkatan keterampilan yaitu:<sup>27</sup>

- a. Gerakan reflek keterampilan pada gerakan tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- d. Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks. Kemampuan berkenaan dengan komunikasi non-decursive.
- f. Seperti gerakan ekspresif dan interaktif

Berdasarkan uraian di atas pada penelitian ini aspek yang diukur adalah aspek kognitif saja pada hasil belajar karya fiksi dan dibatasi sampai C4. Untuk materi yang digunakan adalah tema 4 pada semester I. Pemilihan materi karena bertepatan dengan waktu penelitian di SD Negeri Corongan.

## 2) Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar

---

<sup>27</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hlm 19

Faktor yang mempengaruhi kegiatan proses sistem pembelajaran menurut Sanjay diantaranya :<sup>28</sup>

a). Faktor guru yaitu guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi peserta didik melainkan juga sebagai pengelola pembelajaran.

b). Faktor yang mempengaruhi peserta didik meliputi aspek latar belakang yang meliputi jenis kelamin, tempat lahir, tempat tinggal, tingkat ekonomi peserta didik, dll; sedangkan dari sifatnya meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap.

c). Faktor sarana adalah segala yang mendukung secara langsung dalam proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

d). Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial psikologis.

Munadi mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar ada 2 yaitu: faktor internal dan faktor eksternal.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Sanjaya, Wina., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2007). Hlm 52-57

<sup>29</sup> Munadi, Yudhi, *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Hlm. 24-32

Faktor-faktor internal diantaranya meliputi: Faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis meliputi kesehatan yang prima, tidak dalam kondisi lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar, sedangkan faktor psikologis dapat diuraikan diantaranya :<sup>30</sup>

- (a) Intelegensi hanya sebuah potensi, artinya seseorang yang mempunyai intelegensi tinggi mempunyai peluang yang lebih besar untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
- (b) Perhatian Menurut Slameto dalam Munadi mengatakan perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju pada suatu objek ataupun sekumpulan objek.
- (c) Minat dan bakat Minat diartikan oleh Hilgard dalam Slameto sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan bakat adalah kemampuan untuk belajar.
- (d) Motif dan motivasi Sardiman dalam Munadi mengatakan kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, sedangkan motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan, dan menggerakkan peserta didik secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

---

<sup>30</sup> Sanjaya, Wina., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2007). Hlm 52-57

(e) Kognitif dan daya nalar meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat, dan berpikir. Persepsi adalah pengindraan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya.<sup>31</sup> Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, di mana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau. sedangkan berpikir menurut Rahmat dalam Munadi ada dua macam, yakni berpikir autistik dan berpikir realistik.

Faktor-faktor eksternal meliputi : faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial, sedangkan faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.

Berdasarkan dua pendapat ahli tersebut dapat dibuat skema bahwa faktor faktor hasil belajar adalah sebagai berikut :

**Tabel II.2**  
**Faktor hasil belajar**

| Internal                    |                                 | Eksternal             |                                |
|-----------------------------|---------------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| Fisiologis                  | Psikologis                      | Lingkungan            | Instrumental                   |
| Secara fisik, kondisi badan | Secara psikis, seperti kognisi, | Keluarga, masyarakat, | Intern sekolah, sarpras, guru, |

<sup>31</sup> Sanjaya, Wina., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2007). Hlm 52-57

|       |               |                        |               |
|-------|---------------|------------------------|---------------|
| sehat | intelengensi, | kondisi alam,<br>iklim | media belajar |
|-------|---------------|------------------------|---------------|

#### d. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>32</sup> video adalah untuk berkomunikasi pesan yang lebih kuat menginspirasi, menegaskan, meningkatkan, dan membujuk, jika dibandingkan dengan informasi yang sama dalam format tekstual sendiri. Penggunaan video lebih baik dalam menyampaikan informasi karena hanya dengan video dapat mencakup semua kebutuhan yang diperlukan dalam memperoleh informasi.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>33</sup> Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai

---

<sup>32</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2013). 29

<sup>33</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), hlm 8.

tujuan pembelajaran.<sup>34</sup> Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>35</sup>

Media pembelajaran berbasis video dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, media dapat mengatasi ruang kelas, media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, media menghasilkan keseragaman pengamatan, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik, media membangkitkan keinginan dan minat yang baru, media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, dan media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu konkrit sampai kepada yang abstrak.<sup>36</sup>

Pembelajaran dengan media video dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media video juga mampu mendorong munculnya ide-ide kreatif dari peserta didik dengan adanya visualisasi berupa gambar bergerak dan suara yang

---

<sup>34</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 121.

<sup>35</sup> Azhar Arsyad., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm

<sup>33</sup>

<sup>36</sup> Norma Dewi Shalikhah, 2016, *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, *Jurnal Cakrawala*, No. 1, Vol XI 101-115,

disajikan.<sup>37</sup> Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan (online) melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung.

Secara etimologi media pembelajaran dibagi menjadi dua kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media yang berasal dari bahasa latin *medius* yang mempunyai arti tengah, perantara atau pengantar. Arti media secara umum yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses pembelajaran juga sebagai proses komunikasi, sehingga media yang digunakan pada pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.<sup>38</sup>

Berdasarkan penjelasan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah metode dalam menyampaikan sebuah pengetahuan melalui alat bantu seperti video, gambar, dan masih banyak lainnya yang bisa menunjang pembelajaran itu sendiri sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Sadiman media

---

<sup>37</sup> Michael, O., McClendon, V., & Branch, M, *Educational media and technology yearbook* (london: Springer, 2009). p 24

<sup>38</sup> Muhammad Hasan, Binti Anisaul Khasanah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021). hlm 1-4

pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.<sup>39</sup>

a. Media pembelajaran berdasarkan sifatnya

- 1) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara, contohnya seperti rekaman suara dan radio.
- 2) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, dan tidak mengandung unsur suara. Contohnya seperti, foto, transparansi, film slide, gambar, lukisan, dsb.
- 3) Media audio visual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan mengandung unsur gambar yang dapat dilihat. Contohnya seperti, rekaman video, slide suara, berbagai ukuran film, dsb.

b. Media pembelajaran berdasarkan jarak jangkauannya

- 1) Media yang memiliki daya jangkau yang luas contohnya seperti, televisi dan radio.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu contohnya seperti, film, slide, film slide, dsb.

c. Media pembelajaran berdasarkan teknik pemakaiannya

- 1) Media yang dapat ditata seperti slide, film, film strip, dan transparansi. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, slide

---

<sup>39</sup> Ramen A Purba, Imam Rofiki, dkk, *Pengantar Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020). Hlm 9-10



proyektor untuk memproyeksikan film slide, overhead proyektor untuk memproyeksi transparansi.

2) Media yang tidak dapat ditata contohnya seperti gambar, lukisan, foto, radio.

## 2. Pemilihan Media

Media dalam pembelajaran menjadi eksponen pendukung dalam *transfer knowledge* baik dalam lingkup pendidikan formal, informal maupun non-formal, Arsyad menjelaskan media yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; praktis, luwes, dan bertahan; guru terampil menggunakannya; dan mutu teknis.<sup>40</sup>

Sedangkan Musfiqon mengatakan kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan yakni: “kesesuaian dengan tujuan, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru, mutu teknis.”<sup>41</sup> Berdasarkan dua pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan yang ingin dicapai yang sudah direncanakan kemudian disesuaikan dengan materi yang dibawa menjadi salah kriteria dalam pemilihan media pembelajaran.

## 3. Pembuatan video

---

<sup>40</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014). Hlm 74-76

<sup>41</sup> Musfiqon, *Pengembangan media dan sumber pembelajaran* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012). Hlm 118-121

Pada pembuatan Video pembelajaran dibutuhkan perencanaan yang matang. Hal ini bertujuan untuk menekankan tujuan pembelajaran menggunakan video tersebut. Tujuan dari pembuatan video yang peneliti lakukan adalah peserta didik mampu memahami dan memelihara sistem starter reduksi dengan baik dan benar. Tahap-tahap dalam pembuatan video meliputi :

a. Tahap awal

Tahap awal pembuatan video yaitu pembuatan naskah, sebelum membuat naskah video yang harus dilakukan yaitu<sup>42</sup> :

- 1) menentukan ide
- 2) rumusan masalah
- 3) melakukan survey(mengumpulkan bahan materi)
- 4) membuat garis besar isi
- 5) membuat sinopsis
- 6) membuat *treatment*
- 7) membuat *storyboard*
- 8) membuat naskah.

b. Unsur-unsur yang ada di dalam naskah video adalah :

- 1) Tokoh
- 2) setting (tempat)
- 3) properties

---

<sup>42</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava media, 2010). Hlm 94-106

- 4) Gerak
- 5) suara pemain
- 6) *sound effect*
- 7) musik

c. Tahap inti dari pembuatan video yaitu proses pembuatan video yang disesuaikan dengan naskah yang dibuat.

d. Tahap akhir

Tahap akhir dalam pembuatan video yaitu proses finishing. Proses ini merupakan proses di mana video yang sudah jadi tersebut diedit kembali sesuai dengan materi pembelajaran yang siap dipakai di dalam pembelajaran di kelas.

#### **e. Karya Fiksi**

1). Pengertian Karya Fiksi

Karya fiksi masuk dalam materi ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Fiksi adalah cerita rekaan atau khayalan. Hal itu disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyanan pada kebenaran sejarah. Dengan demikian, menyanan pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata.<sup>43</sup>

Nurgiyantoro juga berpendapat bahwa karya fiksi merupakan suatu bentuk karya kreatif, maka bagaimana pengarang mewujudkan dan

---

<sup>43</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 2.

mengembangkan tokoh-tokoh ceritanya pun tidak lepas dari kebebasan kreativitasnya. Fiksi mengandung dan menawarkan model kehidupan seperti yang disikapi dan dialami tokoh-tokoh cerita sesuai dengan pandangan pengarang terhadap kehidupan itu sendiri.<sup>44</sup> Sejatinya fiksi merupakan sebuah karya sastra yang mana didalamnya terbagi menjadi dua yaitu karya nonfiksi dan karya fiksi.

## 2). Jenis-jenis dalam karya fiksi

- a) Novel, yaitu suatu karangan fiksi yang menceritakan seorang tokoh utama dengan pro dan kontra di dalam ceritanya, mulai dari awal hingga akhir novel yang memiliki klimaks atau ending.
- b) Cerita pendek (cerpen), yaitu suatu karangan fiksi yang isinya jauh lebih sedikit ketimbang roman maupun novel. Akan tetapi, cerpen memiliki daya tarik tersendiri karena bisa menjadi pembelajaran awal bagi para penulis dalam membuat sebuah karya tulisan.
- c) Fabel, yaitu cerita fiksi yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia.
- d) Legenda, yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi.
- e) Roman, yaitu suatu karya fiksi yang menceritakan mengenai beberapa tokoh dalam alur ceritanya. Roman mengandung banyak hikmah dalam ceritanya dan cenderung mengarah pada cerita klasik.

---

<sup>44</sup> Burhan Nurgiyantoro, hlm 166.

- f) Mitos atau mite, yaitu bagian dari suatu folklor yang berupa kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita atau penganutnya.
- g) Dongeng, yaitu bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) yang dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi.
- h) Puisi naratif, yaitu puisi yang mengungkapkan cerita atau penjelasan penyair.
- i) Sandiwara (termasuk opera, teater musikal, drama, permainan boneka, dan berbagai jenis tarian teatrikal).

### 3). Unsur intrinsik dalam karya fiksi

#### a) Alur

Alur atau plot merupakan unsur penting, bahkan tidak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting di

antara berbagai unsur fiksi yang lain.<sup>45</sup> Peristiwa dalam alur 11

cerita dimanifestasikan lewat perbuatan, tingkah laku, dan sikap

tokoh-tokoh (utama) cerita, bahkan, pada umumnya peristiwa

yang ditampilkan dalam cerita tidak lain dari perbuatan dan

tingkah laku, para tokoh, baik yang bersifat fisik maupun batin,

baik verbal maupun non verbal. Alur sangat erat berkaitan dengan

konflik antar tokoh yang ada dalam cerita. Baik alur maupun

---

<sup>45</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 165.

konflik akan saling keterkaitan dengan tokoh (penokohan) karena merupakan unsur fundamental dari cerita rekaan. Ada tiga unsur yang amat esensial dalam pengembangan sebuah alur cerita yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks. Ketiga unsur itu mempunyai hubungan yang mengerucut pada cerita.<sup>46</sup>

b) Tokoh dan Penokohan

Baldic dalam buku *Teori Pengkajian Fiksi* oleh Burhan Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedangkan penokohan adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.<sup>47</sup> Istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana penempatan dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas. Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.

Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah cerita fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis. Pembedaan tokoh ke dalam kategori ini

---

<sup>46</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 173.

<sup>47</sup> Burhan Nurgiyantoro, hlm 248.

didasarkan pada peran dan pentingnya seorang tokoh dalam cerita fiksi. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama yaitu tokoh yang paling banyak diceritakan. Tokoh utama senantiasa hadir dalam setiap kejadian. Karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan alur cerita secara keseluruhan.<sup>48</sup> Sedangkan yang kedua yaitu tokoh tambahan, yaitu tokoh dalam cerita yang hanya sedikit ditampilkan atau hanya mendapat porsi sedikit dalam pengisahannya.

c) Latar

Latar dalam cerita fiksi memberikan sebuah pijakan cerita secara konkrit dan jelas.<sup>49</sup> Unsur-unsur di dalam latar cerita dapat dibagi menjadi 3, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

(1) Latar tempat

Latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.<sup>50</sup> Jika elemen tempat mendapat penekanan dalam sebuah karya fiksi, ia akan dilengkapi dengan sifat khas keadaan geografis setempat yang mencirikannya, yang sedikit banyak

---

<sup>48</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 258.

<sup>49</sup> Burhan Nurgiyantoro, hlm 303.

<sup>50</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 314.

dapat berbeda dengan tempat yang lain. kekhasan keadaan geografis setempat misalnya desa, kota, pelosok pedalaman, akan berpengaruh terhadap penokohan dan alur.

## (2) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.<sup>51</sup> Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. Kejelasan waktu yang diceritakan amat penting dilihat dari segi waktu penceritaannya. Latar waktu berkaitan dengan latar tempat juga sosial karena suatu lokasi yang diceritakan mengacu pada waktu tertentu sebab tempat akan berubah sejalan dengan perubahan waktu.

## (3) Latar Sosial

Latar sosial menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang kompleks, berupa 15 kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap. Latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah atau atas.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Burhan Nurgiyantoro, hlm 314.

<sup>52</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm 322.



d) Tema

Menurut Stanton dan Kenny dalam buku Burhan Nurgiyantoro yang berjudul *Teori Pengkajian Fiksi* mengatakan bahwa tema adalah gagasan (makna) yang dikandung oleh sebuah cerita.<sup>53</sup> Jadi, tema adalah gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantik dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit. Tema juga sebuah ide pusat atau pikiran pusat, arti dan tujuan cerita, pokok pikiran dalam karya sastra, gagasan sentral yang menjadi dasar cerita dan dapat menjadi sumber konflik-konflik sehingga seorang pengarang memahami tema cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan, sementara pembaca baru dapat memahami unsur-unsur yang menjadi media pemapar tersebut, menyimpulkan makna yang dikandungnya serta mampu menghubungkan dengan tujuan penciptaan pengarangnya

e) Judul

Judul berhubungan dengan cerita secara keseluruhan karena menunjukkan karakter, latar, dan tema.<sup>54</sup> Judul merupakan kunci pada makna cerita yaitu membentuk suatu kesatuan pada karya tersebut karena berkaitan satu sama lain. Judul juga dapat berisi

---

<sup>53</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 114.

<sup>54</sup> Robert Stanton, *Teori Fiksi Robert Stanton*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm 51.

sindiran terhadap kondisi yang ingin dikritik oleh pengarang atau merupakan kesimpulan terhadap keadaan yang sebenarnya dalam cerita.

f) Pesan Moral

Pesan moral seringkali disebut sebagai amanat dalam sebuah karya fiksi. Moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca, merupakan makna yang terkandung dalam sebuah karya, makna yang disarankan lewat cerita.<sup>55</sup> Penyampaian pesan moral dalam sebuah karya fiksi biasanya dibagi kedalam di acara, yaitu dalam bentuk penyampaian langsung dan dalam bentuk penyampaian tidak langsung.

(1) Bentuk Penyampaian Langsung

Bentuk penyampaian pesan moral yang bersifat langsung identik dengan cara pelukisan watak tokoh yang bersifat uraian, telling, atau penjelasan expository. Jika dalam teknik uraian pengarang secara langsung mendeskripsikan perwatakan tokoh-tokoh cerita yang bersifat “memberi tahu” atau memudahkan penonton untuk memahaminya. Hal yang demikian juga terjadi dalam penyampaian pesan 17 moral. Artinya, moral yang ingin disampaikan, atau diajarkan kepada penonton itu secara langsung dan eksplisit. Pengarang, dalam hal ini, secara langsung memberikan nasihat dan petuahnya.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> Burhan Nurgiyantoro, *lm* 460.

<sup>56</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 461.

## (2) Bentuk Penyampaian Tidak Langsung

Pesan ini hanya tersirat dalam cerita, berpadu secara koherensif dengan unsur-unsur cerita yang lain.<sup>57</sup> Jika dibandingkan dengan teknik pelukisan watak tokoh, cara ini sejalan dengan teknik ragaan, showing. ditampilkan dalam cerita adalah peristiwa-peristiwa, konflik, sikap dan tingkah laku para tokoh dalam menghadapi peristiwa dan konflik itu, baik yang terlibat dalam tingkah laku verbal, fisik, maupun yang terjadi dalam pikiran dan perasaannya. Melalui berbagai hal tersebut, message, pesan moral disalurkan.

### g) Instrumen analisis

Instrumen analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen deskriptif dan instrument pengutipan. Instrument deskriptif yang digunakan adalah deskripsi berupa gambaran film yaitu mendeskripsikan gambar-gambar film tertentu dan perlu diuraikan dalam sinematografis lainnya untuk menjelaskan makna.

Instrument pengutipan yang digunakan adalah fotogram yaitu mengutip gambar yang diangkat dari suatu strip film yang diperlukan.<sup>58</sup>

## f. Aplikasi Kinemaster

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android. Hal ini mendukung banyak

---

<sup>57</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm 467.

<sup>58</sup> Anggadewi Moesono, *Metode Pengajaran Sastra* (Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, 2003), hlm 66.

lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggembirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik. Aplikasi KineMaster merupakan aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu pengguna Android dan iOS untuk memodifikasi video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik.<sup>59</sup>

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

- a. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sigit Vebrianto Susilo yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*.<sup>60</sup> Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa penelitian menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V

---

<sup>59</sup> Darnawati, *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic*, *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100–105

<sup>60</sup> Sigit Vebrianto Susilo, 2020, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), hlm 108

Sekolah Dasar. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual memberikan dampak yang sangat signifikan bagi peserta didik.

- b. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Muchib Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar Bahasa Indonesia.<sup>61</sup> Berdasarkan hasil penelitian ini adalah bahwa penerapan model PBL dengan video sangat efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik
- c. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kris Fatikasari yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI IIS SMA.<sup>62</sup> Hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan media video pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan power point pada kelas kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari Kuburaya. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik tersebut menunjukkan bahwa

---

<sup>61</sup> Muchib, M. (2018). Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356>

<sup>62</sup> Kris Fatikasari, *Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI IIS SMA*, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(2) 2021

media video pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik

- d. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Wulandari dan Indah Fitria Rahma yang berjudul Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika peserta didik secara daring,<sup>63</sup> hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media belajar video dengan kinemaster efektif dalam meningkatkan Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika peserta didik secara daring hasil belajar peserta didik di SMA Negeri II Pangkajene. Media video berbasis KineMaster dapat mengurangi kebosanan peserta didik dalam belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi matematika yang susah dipahami secara konvensional.
- e. Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki segmentasi proses yang berbeda dalam hal materi yang akan diberikan kepada peserta didik.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang nantinya dijadikan landasan dalam melakukan menulis karya tulis ilmiah.

---

<sup>63</sup> Sri Wulandari, Indah Fitria Rahma, Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring, Jurnal Analisa 7 (1) (2021) 33-45

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran atau muatan wajib baik di sekolah dasar maupun menengah. Tidak hanya belajar membaca cepat, namun pemahaman dalam bacaan juga sangat perlu bagi peserta didik di sekolah dasar.

Idealnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi karya fiksi, peserta didik diharapkan dapat membaca dengan lancar, memahami isi bacaan dengan baik, serta mendapatkan hasil belajar fiksi yang baik. Namun pada fakta di lapangan, peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca, memahami isi bacaan karya fiksi, dan sebagian besar yaitu 73% peserta didik mendapatkan nilai dibawah ketuntasan minimal (75). Maka dari itu peneliti menemukan sebuah masalah yang harus dipecahkan dengan solusi memberikan perlakuan kepada peserta didik melalui media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster.

Gambaran di bawah ini menunjukkan bagaimana kerangka pikir penulis yang tersusun berdasarkan kerangka teori yang telah dipaparkan sebelumnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**Gambar II.1 Kerangka Pikir**





#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis ini digunakan untuk menguji teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini. berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster efektif terhadap hasil belajar karya fiksi Kelas IV SD Negeri Corongan.

Ho : Penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster tidak efektif terhadap hasil belajar karya fiksi Kelas IV SD Negeri Corongan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster cukup efektif terhadap hasil belajar karya fiksi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Corongan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t yang menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Artinya adanya perbedaan nilai yang didapatkan sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan metode atau media Video berbasis aplikasi kinemaster. Diperkuat dengan hasil N-Gain dengan presentasi 60,5%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar karya fiksi peserta didik kelas IV SD N Corongan berada dalam kategori sedang atau cukup efektif.

#### B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian mengenai efektivitas media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar karya fiksi pada peserta didik kelas 4 memiliki beberapa keterbatasan, antara lain: (1) Peserta didik banyak yang *hyperactive* sehingga peneliti sedikit kesulitan pada awal eksperimen dimulai, (2) Selama perlakuan eksperimen terkadang terdapat gangguan siswa kelas lain dari luar kelas, (3) Hasil eksperimen hanya sampai di taraf cukup efektif dan belum mencapai efektif,

kemungkinan besar karena siswa yang sangat aktif sehingga materi didalam video kurang masuk bagi sebagian siswa.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, membuktikan bahwa media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster efektif dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karya fiksi peserta didik kelas IV SD Negeri Corongan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menekan tingkat kebosanan Ketika kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah.
2. Kepada para pendidik atau Guru SD Negeri Corongan agar seyogyanya dapat menerapkan media video pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster dalam proses belajar mengajar agar dapat memberikan kesan berbeda dan menyenangkan pada peserta didik.
3. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster pada mata pelajaran dan spesifikasi materi yang lain untuk mengetahui apakah media ini dapat memberikan dampak yang positif juga pada pembelajaran yang lain. Dengan ini diharapkan agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta. 2012.
- Baharuddin dan Wahyuni, Eka Nur. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2012.
- Budi, Triton Prawira. *SPSS 13.0 Terapan; Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET. 2006
- Damianti Vismala. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT Rosdakarya, 2007.
- Dananjaya, Utomo. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2013.
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100–105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>
- Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media, 2010.
- Dewi Shalikhah, Norma. 2016. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, *Jurnal Cakrawala*. No. 1, Vol XI 101-115, <http://journal.ummgl.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/105/60>
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 2005
- Hake, R. R. *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University. 1999
- Irwanto, Irwanto. “Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Dalam

- Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut.” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 10, no. 2 (31 Desember 2019): 77. [https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(2\).77-91](https://doi.org/10.21927/literasi.2019.10(2).77-91).
- Mahir Pradana, Alvian Reventiary,. “Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi di Merek Dagang Customade Indonesia).” *Jurnal Manajemen* 6 (1 Juni 2016).
- Michael, O., McClendon, V., & Branch, M. *Educational media and technology yearbook*. london: Springer, 2009.
- Moesono, Anggadewi. *Psikoanalisis dan Sastra*. Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, 2003
- Muchib, Muchib. “Penerapan model PBL dengan video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar Bahasa Indonesia.” *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 6, no. 1 (7 Desember 2018): 25. <https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356>.
- Muhammad Hasan, Binti Anisaul Khasanah, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Munadi, Yudhi. *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. jakarta: REFERENSI (GP Press Group), 2013.
- Musfiqon. *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.
- Nuryadi, dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya. 2017
- Purwanto, Ngalm. *Prinsip - Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Rahyubi, Heri. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Khusus*. Bandung: Nusa Media, 2012.
- Ramen A Purba, Imam Rofiki, dkk,. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rifa’i, Achmad dan Anni, Catharina Tri. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press, 2011.

- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Setia, Restu Arti. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan*. repository.upi.edu.
- Sigit Vebrianto Susilo, 2020, *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), hlm 108
- Stanton, Robert. *Teori Diksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). *Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48–58.  
<https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers. 2018
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukardjo, M. dan **Ukim Komarudin**, *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2013.
- Susilo, Sigit Vebrianto. “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 6, no. 2 (31 Juli 2020).  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>.
- Ukim Komarudin, Sukardjo. *Landasan Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Yendrita, Yendrita, dan Yeza Syafitri. “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi.” *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains* 2, no. 1 (28 Juni 2019): 26–32.  
<https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>.
- Yusi Kamhar, Muhammad, dan Erma Lestari. “Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi.”

*Intelegensi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (29 Juni 2019): 1–7.  
<https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>.

