

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 1, 2024, Halaman 118-129
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10498186)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10498186>

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sd Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024

Indah Lestari Lumban Gaol¹, Arifin Siregar²

¹²Universitas Negeri Medan

Email: Indahlestariumbangaol14@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk melihat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Kinemaster* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V di SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre experimental designs* yaitu bentuk penelitian *one group pretest posttest*. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa Negeri 107436 Rumah Lengo. Instrumen yang digunakan dalam aktivitas belajar siswa sebelumnya diujicobakan kepada siswa dengan tujuan memperoleh validitas dan reliabilitas tes. Intrumen dilakukan sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran *Kinemaster*. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis yaitu uji-t. Dalam menguji hipotesis, harus melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat, pada data pre test diperoleh hasil 0,28, posttest diperoleh hasil 0,17 yang berarti nilai keduanya $> 0,05$ sehingga dapat diketahui data yang diperoleh berdistribusi normal. Selanjutnya dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t\text{-hitung} = 11,61$ dan $t\text{-tabel} = 1,67$. Maka $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $11,61 > 1,67$. Berdasarkan hasil uji tersebut maka disimpulkan H_a diterima yang artinya ada pengaruh pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas V di SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024.

Kata Kunci : Hasil Belajar Matematika, Media Pembelajaran *Kinemaster*

Abstract

This research aims to see the influence of Kinemaster-based learning media on mathematics learning outcomes for classroom building materials for class V students at SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024. This type of research is pre-experimental designs research with the form of one group pretest posttest research. The subjects of this research were 28 class V students from Negeri 107436 Rumah Lengo. The instruments used in student learning activities were previously tested to determine the validity and reliability of the tests. Instruments were given before and after providing Kinemaster learning media. The analysis technique used is the normality test and hypothesis test, namely the t-test. Before testing the hypothesis, a prerequisite test is first carried out, namely the normality test. Based on the results of the prerequisite test calculations, the pre-test data obtained a result of 0.28, the post-test obtained a result of 0.17, which means both values are > 0.05 , so it can be said that the two data are normally distributed. Next, a hypothesis test was carried out and the research results showed $t\text{-count} = 11.61$ and $t\text{-table} = 1.67$. From these data it can be seen that $t\text{-count} > t\text{-table}$, namely $11.61 > 1.67$. This means that H_a is accepted, so there is a significant influence from the use of Kinemaster-based learning media on the mathematics learning outcomes of room building material for class V students at SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024.

Keywords: Mathematics Learning Results, Kinemaster Learning Media

Article Info

Received date: 20 December 2023

Revised date: 27 December 2023

Accepted date: 11 January 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tuntutan yang harus dipenuhi di tumbuh kembangnya anak. Anak-anak yang tumbuh dan berkembang harus diberikan pendidikan yang baik sehingga anak-anak tersebut kelak akan menjadi bagian dari masyarakat yang dapat memperoleh kebahagiaan yang sebesar-besarnya (Nurlina & Fauzan, 2021). Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara berkesinambungan dengan melakukan penyesuaian yang lebih tinggi kepada makhluk manusia yang terus mengalami perkembangan berkembang secara fisik dan mental, yang memiliki kebebasan dan

memiliki kesadaran kepada Tuhan seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia (Marban, 2018).

Mata pelajaran matematika memiliki arti yang sangat penting dalam pendidikan sejak dari sekolah dasar, menengah, atas hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan komposisi, kuantitas, logika bentuk serta integrasi dari konsep dari tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri (Prasongko dkk, 2023). Matematika merupakan ilmu yang berisi tentang bahan yang kompleks dan dianggap sulit untuk dimengerti, sehingga dibutuhkan proses pembelajaran tertentu yang dilakukan agar siswa dapat lebih mudah memahami tentang materi yang diajarkan. Sulitnya matematika dipahami oleh siswa dapat diketahui dari nilai ujian matematika di kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo pada Tahun Ajaran 2022/2023 yang masih rendah seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ujian Matematika Peserta Didik di Kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa (orang)	Persentase (%)
1	≥ 70	Tuntas	10	35,72
2	< 70	Belum Tuntas	18	64,28
Total			28	100,00

(Sumber: Buku Nilai Guru Kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo)

Nilai ujian matematika peserta didik pelajaran matematika menunjukkan ketuntasannya masih 35,72 % dan masih terdapat yang belum tuntas sebesar 64,28 %, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang lebih baik, sehingga ketuntasan pembelajaran mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan.

Penggunaan media pembelajaran yang cocok kepada siswa dapat meningkatkan proses pembelajaran matematika menjadi semakin efektif. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membuat siswa menjadi semakin tertarik dengan mata pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam membuat konsep pembelajaran dan membuat siswa menjadi termotivasi dalam belajar, dimana siswa menjadi semakin aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dan siswa dalam pencapaian kompetensi dasar yang ditetapkan (Karo-karo, 2018, h.92). Sosusi permasalahan pembelajaran yaitu harus dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif yang sangat dibutuhkan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi yaitu dengan penerapan media pembelajaran.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada SD Negeri 107436 Rumah Lengo yaitu pada siswa kelas V dapat diketahui bahwa permasalahan dalam melakukan proses belajar mengajar matematika terkait materi pengajaran yang dilakukan yaitu guru masih terfokus melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar cetak berupa buku, dimana buku yang digunakan tampilannya kurang menarik dengan warna-warna yang monoton dengan ilustrasi yang sedikit. Dari segi penyajiannya, cenderung menjabarkan materi volume bangun ruang tanpa memberikan rangsangan yang dapat membuat siswa lebih terpacu dan fokus dalam memahami materi yang diberikan. Dalam hal ini siswa hanya membaca buku tersebut tanpa memahami dengan baik akan materi yang disampaikan. Disamping itu guru tidak mampu melakukan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi tersebut.

Dari beberapa aplikasi yang banyak dipegunakan sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi Kinemaster. Terdapat beberapa media pembelajaran yang telah dikembangkan agar lebih interaktif sehingga menarik minat siswa. Salah satu diantaranya adalah aplikasi Kinemaster (Khaira, 2020, h.5). Aplikasi kinemaster banyak digunakan sebagai media pembelajaran karena lebih mudah diterapkan dan lebih populer (Lubis *et al.*, 2021, h.7). Aplikasi Kinemaster memiliki karakteristik, perlatihan, animasi dan musik yang menarik. Adanya video dalam aplikasi tersebut membuat siswa dapat secara mandiri belajar tanpa adanya pengajar dan peserta didik lain. Aplikasi ini dapat membuat peserta didik belajar kapan dan dimana saja dan pembelajaran yang terjadi dapat menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Menurut Ruspiani dalam Slagian (2016, h.60), bahwa dalam pembelajaran matematika sangat ditentukan oleh kemampuan koneksi matematis yang merupakan kemampuan dengan menghubungkan teori-teori matematika baik antara teori yang terdapat dalam ilmu matematika maupun dengan teori-teori yang terdapat pada bidang ilmu lainnya. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan video, sehingga diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada, dengan demikian materi ajar yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan mencari perlakuan tertentu terhadap faktor lainnya dalam kondisi yang dapat dikendalikan (Sugiyono, 2019, h.107). Jenis penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental*. Sugiyono (2019, h.74) menyatakan dalam penelitian *pre-experimental* hasilnya merupakan variabel *dependent* bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independent*” hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dalam penelitian dan sampel pada penelitian ini tidak terpilih secara random. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian yang digunakan “*One Group Pretest-Posttest Design*” yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan.

Lokasi penelitian dilakukan yaitu SD Negeri 107436 Rumah Lengo dengan alamat desa Rumah Lengo, Kecamatan Sinembah Tnjng Muda Hulu, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan pada semester 1 (ganjil) T.A 2023/2024. Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan, terhitung dari kegiatan awal penyusunan skripsi sampai penyusunan laporan yang dimulai dari bulan sampai Desember 2023. Teknik Pengumpulan Data Menggunakan Tes Tertulis , Observasi, Wawancara, Dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 107436 Rumah Lengo, Kecamatan Sinembah Tnjng Muda Hulu, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan pada 2 Oktober - 1 Nopember 2023. Penelitian ini dilakukan menggunakan sampel kelas V yang berjumlah 28 orang. Keduapuluh delapan siswa ini akan digunakan sebagai kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan penggunaan aplikasi pembelajaran *Kinemaster*. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa *Pretest* (tes awal) dan *Posttest* (tes akhir) yang dilakukan dengan memberikan instrument tes kepada siswa yang berjumlah 30 soal. Materi yang ajarkan pada mata pelajaran matematika dalam penelitian ini yaitu materi Bangun Ruang.

Deskripsi Hasil Uji Coba Tes

Dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media pembelajaran *Kinemaster*. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Kinemaster* meliputi penyampaian materi, yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pencapaian pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan materi pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu penerapan media pembelajaran *Kinemaster* dalam proses pembelajaran yang meliputi penampilan *Kinemaster*, langkah-langkah serta aturan yang terdapat di dalamnya, lalu memberikan soal *Posttest* kepada siswa untuk dikerjakan yang telah disediakan dalam *Kinemaster*.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah pilihan berganda yang berjumlah 40 butir soal pilihan berganda. Namun, sebelum instrument tes diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo, maka terlebih dahulu instrument di uji tingkat validitasnya di kelas V 107436 Rumah Lengo. Sebelum kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Kinemaster*, kelas tersebut diberi *Pretest* yang bertujuan untuk melihat hasil awal belajar siswa, sedangkan *Posttest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Kinemaster*.

Uji Validitas Tes

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya tes hasil belajar. Validitas di uji cobakan kepada siswa-siswa yang sebelumnya telah mempelajari materi kelas V tentang Bangun Ruang yang akan diajarkan pada sampel penelitian. Uji validitas dilakukan di kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo yang memiliki jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 40 butir soal. Berdasarkan validitas setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan Microsoft Excel diperoleh $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka diperoleh $r\text{tabel} = 0,374$. Dari tabel validitas menunjukkan bahwa dari 40 soal yang diujicobakan terdapat 30 soal dengan kategori valid dan yang tidak valid sebanyak 10 soal, hasil uji validitas tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Tes

No. Soal	r-hitung	Keterangan
1	0,453	Valid
2	0,416	Valid
3	0,476	Valid
4	0,480	Valid
5	-0,126	Tidak Valid
6	0,453	Valid
7	0,497	Valid
8	0,504	Valid
9	0,536	Valid
10	0,133	Tidak Valid
11	-0,179	Tidak Valid
12	0,546	Valid
13	0,507	Valid
14	0,785	Valid
15	0,491	Valid
16	0,085	Tidak Valid
17	-0,065	Tidak Valid
18	0,525	Valid
19	0,423	Valid
20	-0,248	Tidak Valid
21	0,518	Valid
22	0,535	Valid
23	0,528	Valid
24	0,460	Valid
25	0,473	Valid
26	0,433	Valid
27	-0,130	Tidak Valid
28	-0,190	Tidak Valid
29	-0,203	Tidak Valid
30	0,644	Valid
31	0,569	Valid
32	0,516	Valid
33	0,771	Valid
34	0,483	Valid
35	0,525	Valid
36	0,502	Valid
37	0,038	Tidak Valid
38	0,445	Valid
39	0,752	Valid
40	0,569	Valid

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 30 butir soal yang dinyatakan valid berdasarkan hasil perhitungan validitas.

Uji Reabilitas Tes

Reliabilitas mengarah pada pengertian bahwa instrumen dapat dipercayai untuk digunakan untuk mengumpulkan data. Karena instrumen ini sudah baik dan dapat dipercayai dan diandalkan. Tes yang akan diujikan dinyatakan reliabel apabila $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Hasil reliabel tes yang sudah dilakukan menggunakan Microsoft Excel dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2 Uji Reliabilitas Tes

Variabel	$r_{1,1}$	Keterangan
Hasil Belajar	0,92	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh data menggunakan uji instrument penelitian tes yang sudah divalidasi terlebih dahulu diperoleh harga $r\text{-tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ dan $df = 20$ adalah 0,514 dengan $r\text{-hitung} = 0,92$. Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa $r\text{-hitung} \geq r\text{-tabel}$, yaitu $0,92 \geq 0,514$. Dari perhitungan data tersebut, dapat dibuktikan bahwa 30 butir soal yang sudah divalidasi terlebih dahulu dapat dikatakan reliabel.

Uji Tingkat Kesukaran Tes

Uji tingkat kesukaran tes menggunakan $P = B/JS$, kemudian hasil perhitungan dibandingkan dengan kriteria tingkat kesukaran tes pada table dibawah ini :

Tabel 3 Indeks Kesukaran Tes

Rentang Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Hasil dari uji tes kesukaran tes yang sudah selesai menggunakan Microsoft Exel dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	Jumlah Jawaban Benar	Jumlah Jawaban Salah	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	16	28	0,57	Sedang
2	19	28	0,68	Sedang
3	22	28	0,79	Mudah
4	20	28	0,71	Mudah
5	16	28	0,57	Sedang
6	18	28	0,64	Sedang
7	16	28	0,57	Sedang
8	20	28	0,71	Mudah
9	19	28	0,68	Sedang
10	18	28	0,64	Sedang
11	19	28	0,68	Sedang
12	20	28	0,71	Sedang
13	19	28	0,68	Sedang
14	21	28	0,75	Sedang
15	18	28	0,64	Sedang
16	17	28	0,61	Sedang
17	18	28	0,64	Sedang
18	19	28	0,68	Sedang
19	17	28	0,61	Sedang
20	18	28	0,64	Sedang
21	19	28	0,68	Sedang
22	8	28	0,29	Sukar
23	8	28	0,29	Sukar

24	18	28	0,64	Sedang
25	17	28	0,61	Sedang
26	8	28	0,29	Sukar
27	8	28	0,29	Sukar
28	8	28	0,29	Sukar
29	8	28	0,29	Sukar
30	13	28	0,46	Sedang

Dari hasil uji instrument tes yang sudah di validkan terlebih dahulu, maka diketahui hasil pengujian tingkat kesukaran terdapat 6 soal yang memiliki tingkat kesukaran 0,00 – 0,30 dengan kriteria soal sukar, 21 soal yang memiliki tingkat kesukaran 0,31- 0,70 dengan kriteria soal sedang dan 3 soal yang memiliki tingkat kesukaran 0,71-1,00 dengan kriteria soal mudah.

Uji Daya Beda Tes

Daya beda tes dilakukan untuk membedakan antara siswa kelompok atas dan siswa kelompok bawah. Untuk menentukan daya beda tes dapat diketahui melalui rumus $= BA/JA - BB/JB = P_A - P_B$, kemudian hasil perhitungan yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria daya beda tes pada table di bawah ini :

Tabel 5. Kriteria Daya Beda Tes

Nilai	Klasifikasi
$0,00 \leq D \leq 0,20$	Jelek
$0,21 \leq D \leq 0,40$	Cukup
$0,41 \leq D \leq 0,70$	Baik
$0,71 \leq D \leq 1,00$	Sangat Baik

Hasil uji coba instrument tes yang sudah dilakukan menggunakan Microsoft Excel dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6 Hasil Uji Daya Beda Tes

No. Soal	BA	BB	JA	JB	DB	Kriteria
1	14	2	21	7	0,38	Cukup
2	16	3	21	7	0,33	Cukup
3	19	3	21	7	0,48	Baik
4	18	2	21	7	0,57	Baik
5	15	1	21	7	0,57	Baik
6	16	2	21	7	0,48	Baik
7	14	2	21	7	0,38	Cukup
8	18	2	21	7	0,57	Baik
9	17	2	21	7	0,52	Baik
10	16	2	21	7	0,48	Baik
11	18	1	21	7	0,71	Sangat Baik
12	17	3	21	7	0,38	Cukup
13	18	1	21	7	0,71	Sangat Baik
14	18	3	21	7	0,43	Baik
15	17	1	21	7	0,67	Baik
16	15	2	21	7	0,43	Baik
17	16	2	21	7	0,48	Baik
18	16	3	21	7	0,33	Cukup
19	15	2	21	7	0,43	Baik
20	15	3	21	7	0,29	Cukup
21	18	1	21	7	0,71	Sangat Baik
22	7	1	21	7	0,19	Jelek
23	7	1	21	7	0,19	Jelek
24	17	1	21	7	0,67	Baik
25	15	2	21	7	0,43	Baik

26	7	1	21	7	0,19	Jelek
27	7	1	21	7	0,19	Jelek
28	7	1	21	7	0,19	Jelek
29	8	0	21	7	0,38	Cukup
30	13	0	21	7	0,62	Baik

Keterangan :

- BA : Jumlah Jawaban Benar Kelas Atas
BB : Jumlah Jawaban Benar Kelas Bawah
JA : Jumlah Kelas Atas
JB : Jumlah Kelas Bawah
D : Daya Beda Soal

Dari hasil uji beda daya soal di atas dapat dibuktikan terdapat 3 soal dengan kriteria daya beda soal sangat baik, 15 soal dengan kriteria daya beda soal baik, 7 soal dengan kategori cukup dan 5 soal dengan kategori daya beda soal jelek.

Analisis Data Penelitian

Dalam bagian ini merupakan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *Kinemaster* terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas V di SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A 2023/2024.

Data Hasil Pretest Posttest Pada Kelas Eksperimen

Pada tabel berikut ditampilkan data hasil belajar matematika siswa kelas V *pretest dan posttest* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

Tabel 7 Nilai Pret Test dan Post Test

No	Nama Siswa	Hasil Ujian	
		Pre Test	Post Test
1	Erik Silangit	60	93
2	Besli Purba	65	83
3	Masni	70	87
4	Fitriani	63	83
5	Aisyah	60	90
6	Rindu	33	73
7	Amiruddin	40	76
8	Risna Bangun	30	76
9	Fandi	60	80
10	Winda Sianturi	60	86
11	Sanjaya	46	90
12	Monica	60	93
13	Uyang	67	90
14	Fajar	60	90
15	Gunawan	60	87
16	Ricky	60	87
17	Sri Astuti	63	90
18	Adelina	63	86
19	Gita	73	97
20	Ikbal	53	83
21	Ikshan	47	83
22	Lusi	43	80
23	Iwan Ginting	70	97
24	Marissa	66	87
25	Febly	73	97
26	Rianto	70	93
27	Lilis	70	90
28	Andika	60	83

4.3.2 Data Nilai *Pretest*

Dalam penelitian ini, data yang dikelola ialah nilai hasil belajar siswa di kelas sampel. Sebelum data diolah menggunakan uji-t, terlebih dahulu data hasil penelitian dilakukan dengan persyaratan analisis data yaitu :

Tabel 8 Tabulasi Data Nilai *Pre Test*

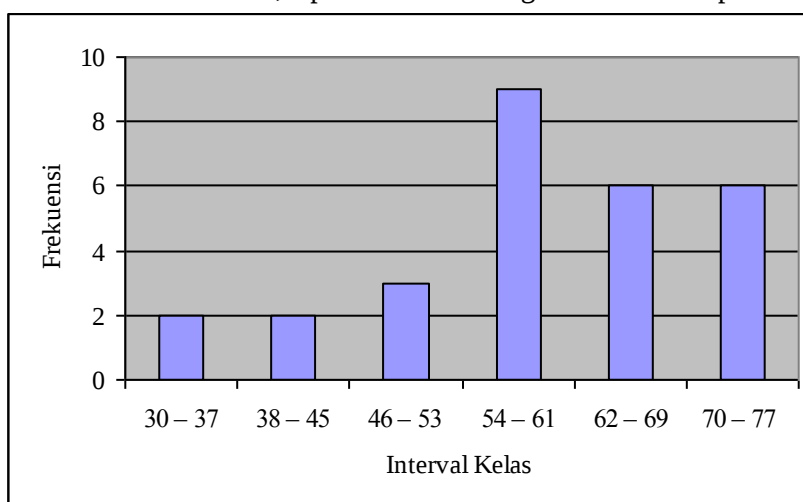
Keterangan	<i>Pre Test</i>
N	28
Total Nilai	1645
Rata-Rata	58,75
Simpangan Baku	11,49
Varians	131,97
Minimum	30
Maksimum	73
K	6
P	7

Berdasarkan data penelitian yang dihitung menggunakan bantuan program Microsoft Excel, nilai pretest yang diperoleh dengan skor terendah 20 dan skor tertinggi 75. Data dari nilai tersebut diperoleh harga mean (rata-rata) 40, varian terbesar 233,1, standart deviasi (simpangan baku) adalah 15,2, banyak kelas 6 dan interval kelas 10. Adapun distribusi frekuensi data nilai pretest tertera pada tabel berikut ini :

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Data Nilai *Pret test*

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	30 – 37	2	7,14
2	38 – 45	2	7,14
3	46 – 53	3	10,71
4	54 – 61	9	32,24
5	62 – 69	6	21,43
6	70 – 77	6	21,43
	Jumlah	28	100,00

Berdasarkan nilai-nilai tersebut, dapat dibentuk histogram data kelompok sebagai berikut :



Gambar 4.1 Hasil Nilai *Pre test*

Data Nilai *Post test*

Setelah data nilai *pretest* diketahui, selanjutnya siswa diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Setelah materi pembelajaran dijelaskan menggunakan

media berbasis *Kinemaster*, diakhir pertemuan peserta didik kemudian diberikan posttest untuk mengetahui hasil nilai belajar siswa sesudah diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Kinemaster*. Data hasil belajar posttest tertera pada tabel berikut :

Tabel 10 Tabulasi Data Nilai Post test

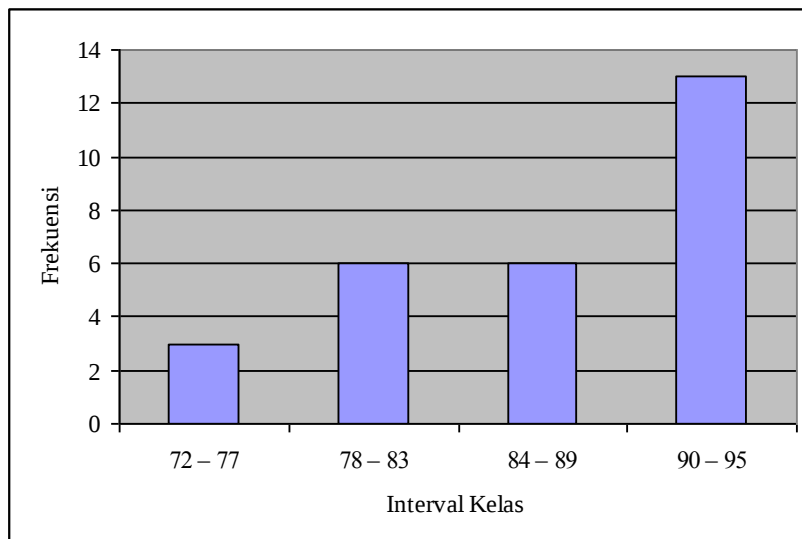
Keterangan	Post Test
N	28
Total Nilai	2430
Rata-Rata	86,79
Simpangan Baku	6,32
Varians	39,95
Minimum	73
Maksimum	93
K	4
P	5

Berdasarkan data penelitian yang dihitung menggunakan bantuan program Microsoft Excel, diketahui bahwa nilai pretest terendah adalah 73 dan skor tertinggi 93. Dari data nilai tersebut diperoleh harga mean (rata-rata) 86,79 dengan varian terbesar 39,95 standart deviasi (simpangan baku) adalah 6,32, banyak kelas 5 dan interval kelas 5. Adapun distribusi frekuensi data nilai pretest tertera pada tabel berikut ini :

Tabel 11 Distribusi Nilai Frekuensi Data nilai Post test

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	72 – 77	3	10,71
2	78 – 83	6	21,43
3	84 – 89	6	21,43
4	90 – 95	13	46,43
	Jumlah	28	100,00

Berikut ini adalah data histogram dibentuk menggunakan nilai-nilai sebagai berikut :



Gambar 4.2 Hasil Nilai Post test

Kriteria Ketuntasan

Pada tabel data nilai pretest dan posttest siswa diperoleh nilai hasil belajar siswa pada pretest hanya satu orang ssiwa dengan ketercapaian KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70. Sedangkan hasil nilai posttest (setelah diberi perlakuan) hasil belajar siswa meningkat 100% dimana seluruh siswa mencapai nilai KKM yaitu 70. Presentase nilai ketuntasan siswa tertera pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Nilai Ketuntasan Pretest

No	Ketuntasan	Jumlah	Persentase	KKM
----	------------	--------	------------	-----

1	Tuntas	6	21,43	70
2	Tidak Tuntas	22	78,57	
	Total	28	100,00	

Didasarkan pada tabel di atas diketahui bahwa ketuntasan siswa dalam pembelajaran matematika sebelum dilakukan penerapan media berbasis *Kinemaster* hanya sebesar 21,43 %

Tabel 4.13 Nilai Ketuntasan Posttest

No	Ketuntasan	Jumlah	Persentase	KKM
1	Tuntas	28	100,00	70
2	Tidak Tuntas	-	-	
	Total	28	100,00	

Didasarkan pada tabel tersebut dapat dijelaskan setelah dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* ketuntasan siswa dalam pelajaran matematika sebesar 100 %. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang akan memberikan pengaruh pada peningkatan ketuntasan siswa dalam pelajaran matematika.

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah suatu data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak maka harus dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan pada sebaran data kelas yang dicobakan dengan tujuan apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil uji normalitas yang dilakukan maka diketahui bahwa keseluruhan data memiliki nilai signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian normalitas pada *pretest* dan *posttest* tercantum pada tabel berikut.

Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas

D	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	0,28	0,15	Berdistribusi Normal
Posttest	0,17	0,15	Berdistribusi Normal

Sesudah dilakukan pengolahan data, dapat diperoleh hasil L -hitung nilai *pretest* sebesar 0,28. Uji Lilliefors taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan $n=28$ diperoleh nilai L -tabel sebesar 0,15, sehingga L -hitung $< L$ -tabel yaitu $0,28 < 0,15$. Nilai *posttest*, L -hitung sebesar 0,17 dan nilai L -tabel sebesar 0,15 hal ini berarti L -hitung $< L$ -tabel yaitu $0,17 < 0,15$, dengan demikian maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan data yaitu uji normalitas dan diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal, kemudian menguji hipotesis penelitian secara menyeluruh. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan taraf tertentu terhadap variabel yang diteliti, dilakukan pengujian hipotesis.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t pada tingkat kepercayaan 95% pada $\alpha=0,05$ dan $dk (n-1)$ dengan kriteria pengujian yang berlaku adalah H_a diterima apabila t -hitung $> t$ -tabel dan H_0 ditolak apabila t -hitung $< t$ -tabel. Uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 15 Hasil Uji Hipotesis

Data Nilai	t -hitung	t -tabel
Pretest -Posttest	11,61	1,67

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa t -hitung sebesar 21,96 dan t -tabel = 1,68. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa t -hitung $\geq$ tabel, yaitu $11,61 > 1,68$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dengan pernyataan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada materi Bangun Ruang siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo T.A. 2023/2024.

PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* terhadap hasil belajar matematika materi Bangun Ruang siswa kelas V 107436

Rumah Lengo T.A 2023/2024, maka data yang diambil adalah hasil belajar dengan melakukan instrument tes. Media pembelajaran berbasis *Kinemaster* digunakan untuk menganalisis hasil tes menggunakan program Microsoft Excel untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan instrumen terhadap soal yang akan diberikan kepada siswa. Soal yang digunakan adalah soal jenis pilihan berganda sebanyak 40 soal. Keempatpuluh soal ini diberikan kepada siswa yang bukan menjadi sampel pada penelitian dan sudah mempelajari materi Bangun Ruang. Uji yang dilakukan terdiri dari uji rilieabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal. Setelah pengujian dilakukan, selanjutnya dari 40 butir soal yang telah diuji, diperoleh hasil 30 soal dinyatakan valid dan 10 lagi tidak valid digunakan dalam penelitian ini.

Pada tahap awal penelitian juga dilakukan tes uji kemampuan awal (*Pretest*) kepada siswa, kemudian setelah diketahui kemampuan awalnya, siswa kemudian dilakukan pembelajaran tentang materi bangun ruang dengan menggunakan media *Kinemaster*. Setelah proses pembelajaran menggunakan media *Kinemaster* selesai, kemudian dilakukan tes kepada siswa yang merupakan tes kemampuan akhir (*Posttest*). Dalam tes ini soal yang digunakan adalah soal yang sama pada uji kemampuan awal (*pretest*). Dari hasil pengujian diperoleh hasil belajar pada *posttest* dengan rata-rata 86,79 lebih tinggi dari hasil belajar kemampuan awal.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Kinemaster* berpengaruh nyata dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo. Penggunaan media pembelajaran *Kinemaster* membuat siswa menjadi lebih mudah mengerti tentang materi pelajaran matematika yang diajarkan. Penggunaan aplikasi *Kinemaster*, menjadikan siswa semakin tertarik dengan pembelajaran matematika yang dilakukan. Hal ini disebabkan penggunaan media aplikasi *Kinemaster* penggunaannya sangat praktis membuat respon yang sangat baik dari guru dan siswa. Media *Kinemaster* selain dapat membuat siswa semakin tertarik minatnya juga dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi semakin maksimal.

Penggunaan media *Kinemaster* yang berupa video dapat membuat penjelasan yang lebih detail tentang materi yang diajarkan, yang dapat dilakukan dengan pembuatan teks dan gambar yang dapat menjelaskan materi yang diajarkan secara gamblang dan selanjutnya video tersebut dapat diputar berulang-ulang oleh siswa, sehingga siswa akan betul-betul memahami materi yang disampaikan tanpa ada perubahan jika mengulangi video tersebut (Wulandari dan Fitria Rahma, 2021). Disamping itu video yang telah dibuat dapat dibagikan melalui berbagai akun media sosial seperti facebook, youtube, whatsapp dan media lainnya, dengan demikian dapat dengan mudah diakses oleh siswa dan dengan mudah mengulang-ulang materi yang telah diajarkan, sehingga lebih mudah untuk mengerti tentang materi tersebut. Pembelajaran dengan metode *Kinemaster* juga dapat membuat efek suara dan tampilan yang sangat menarik yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Khaira, 2021). Afri dan Sembiring (2022) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa media pembelajaran *Kinemaster* efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar matematika pada materi persamaan kuadrat yang dilakukan secara daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui penggunaan media belajar *Kinemaster* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika pada materi Bangun Ruang pada siswa kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo. Hasil analisis uji perbandingan menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* yaitu 58,75, sedangkan hasil rata-rata nilai *posttest* yaitu 86,79. Terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan media pembelajaran *Kinemaster* pada mata pelajaran matematika materi Bangun Ruang. Dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t) diperoleh bahwa $t_{hitung} \text{ sebesar } 11,61 > t_{tabel} (1,67)$ Hal ini berarti H_a diterima dimana terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Kinemaster* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V 107436 Rumah Lengo T.A 2023/2024.

REFERENSI

- Afri, L. D. dan Selvi R. Br. Sembiring. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika melalui Aplikasi *Kine Master* pada Materi Persamaan Kuadrat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 06, No. 03: 3417-3430.
- Karo-karo Isran Rasyid, 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Journal AXIOM*: Vol. VII, No. 1, p ISSN: 2087-8249.
- .Khaira, H. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring KineMaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa*, 39–44.
- Lubis, M. S., Hidayati, I., dan Listia, W. N. Optimalisasi Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktek Musik AUD pada Penggunaan Aplikasi Kinemaster di PG PAUD FIP UNIMED. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 1-6.
- .Marban Stefanus M., 2018. *Psikologi Pendidikan*. Cetakan Pertama. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nurlina L. dan A. Fauzan, 2021. Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, Vol. 3, No. 1, 32-39.
- Prasongko, B. K., Harjanto, A., dan Askaria, M. G. 2023. Geology And The Correlation Between Geological Control And Nickel Quality In Gag Island, Raja Ampat Islands, West Papua. *Techno LPPM*, 8(2): 23-24.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, S., dan Fitria Rahma, I. 2021. Efektivitas Media Video Kinemaster terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45.