

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA
NEGERI 1 RAMBANG KUANG**

SKRIPSI

Oleh

Tanzila

NIM : 06031381924046

Program Studi Pendidikan Ekonomi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER* TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 RAMBANG KUANG**

SKRIPSI

Oleh

Tanzila

NIM : 06031381924046

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**



**Dr. Dwi Hasmiyani, M.Pd.
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan
Pembimbing,**



**Deskoni S.Pd., M. Pd.
NIP 197401012001121004**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA
NEGERI 1 RAMBANG KUANG**

SKRIPSI

Oleh

Tanzila

NIM : 06031381924046

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah diujikan :

Hari : Senin

Tanggal : 26 Juni 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,



Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.
NIP 198405262009122007



Palembang, 26 Juni 2023

Mengesahkan,
Pembimbing,



Deskoni, S.Pd., M.Pd.
NIP 197401012001121004

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER*
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA
NEGERI 1 RAMBANG KUANG**

SKRIPSI

Oleh

Tanzila

NIM : 06031381924046

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengesahkan

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,



Dr. Dwi Hasmiyani, M.Si.
NIP 198405262009122007



Mengesahkan,
Pembimbing,



Deskoni, S.Pd., M.Pd.
NIP 197401012001121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tanzila
NIM : 06031381924046
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 27 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Tanzila

NIM 06031381924046

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Petama-tama saya ingin mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang” ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini khusus saya persembahkan:

- ❖ Kedua orang tua saya tersayang, Bapak Pahiril dan ibu Yunarni yang selalu memberi dukungan, kasih sayang, doa dan memberikan dukungan kepada saya
- ❖ Kedua kakak kandungku Septy Anggraini, S.Pd dan Wiwin Draini, S.Pd yang selalu memberikan semangat dan mendengarkan curahan hati
- ❖ Kepada Dosen pembimbing Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd Terima kasih atas kesabaran dan dedikasinya untuk terus membantu saya melewati fase studi yang tak kenal lelah. Terima kasih banyak.
- ❖ Seluruh keluarga besar Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya, Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd., Dra. Dewi Koryati, M.Pd., Drs. Iqbal Barlian, M.Pd. Dra. Yuliana M. Djahir, M.M., Alm. Drs. Rusmin AR, M.Pd., Dra. Siti Fatimah, M.Si., Firmansyah, S.Pd., M.Si., Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak., Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd., Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd., Yuliana FH, S.Pd., M.Pd., dan M. Akbar Budiman, S.Pd., M.Si.

MOTTO :

“Jadilah manusia yang diingat dengan kebaikan-nya, karena kebaikanlah yang akan selalu membawa kejalan yang benar”(Tanzila)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 27 Juni 2023

Peneliti,

Tanzila

NIM 06031381924046

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN TELAH UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Pembelajaran.....	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.1.2 Tujuan Pemanfaat Media	5
2.2 <i>Kinemaster</i>	6
2.2.1 Pengertian <i>Kinemaster</i>	6
2.2.2 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Kinemaster</i>	7
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Kinemaster</i>	10
2.3 Minat Belajar.....	11
2.3.1 Pengertian Minat Belajar	11
2.3.2 Indikator Minat Belajar	12
2.4 Pembelajaran Ekonomi	13
2.5 Penelitian Relevan.....	14
2.6 Hipotesis.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Metode Penelitian.....	18
3.2 Variabel Penelitian	18
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	19
3.3.1 Media <i>Kinemaster</i>	19
3.3.2 Minat Belajar	19
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	19
3.4.1 Populasi.....	19
3.4.2 Sampel.....	20
3.5 Rencana Penelitian.....	20

3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.6.1 Angket.....	21
3.6.1.1 Validitas Ahli	23
3.6.1.2 Uji Validitas Angket.....	23
3.6.1.3 Uji Reliabilitas Angket.....	25
3.6.2 Observasi.....	26
3.7 Teknik Analisis Data.....	26
3.7.1 Analisis Data Hasil Angket.....	26
3.7.2 Analisis Data Hasil Observasi	27
3.7.3 Uji Prasyarat.....	28
3.7.3.1 Uji Normalitas Data	28
3.7.3.2 Uji Linieritas Regresi Sederhana	29
3.7.4 Uji Hipotesis	31
3.7.4.1 Korelasi <i>Product Moment</i>	31
3.7.4.2 Koefisien Determinan	31
3.7.4.3 Uji-t	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Deskripsi Data.....	33
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	33
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Angket	34
4.1.3 Deskripsi Data Hasil Observasi	37
4.2 Uji Prasyarat.....	39
4.2.1 Uji Normalitas Data	39
4.2.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	39
4.2.1.2 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	42
4.2.2 Uji Linieritas Regresi Sederhana	46
4.3 Uji Hipotesis	50
4.3.1 Korelasi <i>Product Moment</i>	50
4.3.2 Koefisien Determinan	51
4.3.3 Uji-t.....	51
4.4 Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Simpulan	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	18
Tabel 2 Populasi Penelitian.....	19
Tabel 3 Sampel Penelitian.....	20
Tabel 4 Skala Pengukuran Likert.....	21
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar.....	22
Tabel 6 Hasil Uji Coba Validitas Angket Minat Belajar.....	24
Tabel 7 Hasil Pengukuran Reliabilitas Angket.....	26
Tabel 8 Kriteria Penilaian Minat Belajar.....	27
Tabel 9 Kriteria Penilaian Observasi.....	28
Tabel 10 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	31
Tabel 11 Hasil Angket Minat Belajar.....	35
Tabel 12 Kategori Minat Belajar (<i>Pretest</i>).....	36
Tabel 13 Kategori Minat Belajar (<i>Posttest</i>).....	36
Tabel 14 Hasil Observasi Kelas Eksperimen.....	38
Tabel 15 Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar (<i>Pretest</i>).....	40
Tabel 16 Daftar Frekuensi Data Angket Minat Belajar (<i>Pretest</i>).....	42
Tabel 17 Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar (<i>Posttest</i>).....	43
Tabel 18 Daftar Frekuensi Data Angket Minat Belajar (<i>Posttest</i>).....	45
Tabel 19 Penolong Menghitung Angka Statistik.....	46
Tabel 20 Penolong Pasangan Variabel X dan Y.....	48
Tabel 21 Ringkasan Anova Variabel X dan Y.....	49
Tabel 22 Penolong Harga Korelasi.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aplikasi <i>Kinemaster</i>	7
Gambar 2 Pemilihan Ukuran Yang Dibuat	7
Gambar 3 Untuk Memasukkan Video Yang Diedit	8
Gambar 4 Mencari Folder Yang Akan Dimasukkan.....	8
Gambar 5 Tempat Menambahkan Teks, Handwriting, Efek, Overlay, Audio	8
Gambar 6 Setting Video	9
Gambar 7 Untuk Menambah Proyek Video Lainnya.....	9
Gambar 8 Video Siap Untuk Disimpan	9
Gambar 9 Persentase Hasil Angket Minat Belajar.....	35
Gambar 10 Persentase Hasil Observasi.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	62
Lampiran 2 RPP Penelitian	63
Lampiran 3 Kisi-kisi Observasi	67
Lampiran 4 Lembar Observasi.....	68
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Setelah Validasi.....	74
Lampiran 6 Lembar Angket	75
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Angket	78
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	79
Lampiran 9 Persentase Hasil Pretest Minat Belajar Peinidividu	80
Lampiran 10 Persentase Hasil Posttest Minat Belajar Peinidividu.....	81
Lampiran 11 Perhitungan Data Angket Pretest dan Posttest Minat Belajar	82
Lampiran 12 Penolong Pasangan Variabel X dan Y.....	83
Lampiran 13 Media Pembelajaran Kinemaster.....	85
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Validasi Angket	88
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Validasi Lembar Observasi	89
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Validasi Media.....	90
Lampiran 17 Usulan Judul Skripsi.....	91
Lampiran 18 Surat Keterangan Pembimbing.....	92
Lampiran 19 Surat Keterangan Izin Penelitian	93
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi.....	94
Lampiran 21 Surat Keterangan Selesai Penelitian	95
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	96
Lampiran 23 Hasil Plagiasi	97

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kinemaster* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Rambang Kuang. Penentuan sampel menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner (angket) dan observasi. Teknik analisis data diperoleh dari data angket *pretest* dan data angket *posttest* serta data observasi minat belajar selama pembelajaran berlangsung menggunakan media *kinemaster*. Hipotesis menggunakan uji-t dan diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(94,096) > t_{tabel}(1,714)$, sehingga H_a diterima H_o ditolak. Uji koefisien determinan pengaruh variabel X (media *kinemaster*) terhadap variabel Y (minat belajar) sebesar 99,74% sedangkan 0,26% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran *kinemaster* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

Kata-kata kunci: *Media Pembelajaran, Kinemaster, Minat Belajar.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of kinemaster learning media on students' interest in learning economic subjects in class XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang. This research is a type of experimental research with a Pre-Experimental Design research design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all students of class XI social studies at SMA Negeri 1 Rambang Kuang. Sample determination using Cluster Sampling technique. The data collection techniques used were questionnaires and observation. Data analysis techniques obtained from pretest questionnaire data and posttest questionnaire data and observation data of learning interest during learning using kinemaster media. The hypothesis used the t-test and obtained the results of $t_{count} > t_{table}$, namely $(94,096) > t_{table} (1,714)$, so H_a was accepted and H_o was rejected. The coefficient of determination test of the effect of variable X (kinemaster media) on variable Y (interest in learning) is 99,74% while the remaining 0,26% is influenced by other variables. So it can be concluded that there is a positive influence of kinemaster learning media on students' interest in learning economics subjects in class XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

Keywords: *Learning Media, Kinemaster, Learning Interest.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan maka dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, dapat membentuk bangsa yang bermartabat, dan mencetak generasi unggul. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya untuk memanusiakan manusia, dimana pendidikan mempunyai makna hakiki yaitu pendidikan sebagai salah satu wadah menemukan potensi diri dengan menyesuaikan setiap bakat dan minat serta kebutuhan yang dimiliki setiap anak agar menjadi lebih manusiawi. Pendidikan tidak hanya berfokus pada ilmu pengetahuan, tetapi berbasis pengembangan diri, sikap, dan perilaku yang baik agar dapat menjalankan kehidupan dengan intelektual dan karakter yang diperoleh dari pengalaman belajar (Hamdani, dkk., 2022).

Belajar merupakan aspek yang kompleks, sama sekali tidak dapat dijelaskan manusia dan merupakan sebuah produk dari interaksi terus-menerus antara perkembangan dan pengalaman hidup. Dalam pengertian yang kompleks, belajar adalah usaha sadar guru untuk mengajar siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lain) untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Syam, dkk., 2022)

Suardi (2018) menyatakan jika pembelajaran berawal dari lingkungan keluarga, pembelajaran adanya sejak lahir dengan membawa potensi dan bakat masing-masing. Dan kemudian di kembangkan sejak usia dini dari lingkungan keluarganya. Bisa dikatakan bahwa keluarga intunsi/intansi dalam pembelajaran.

Hakikat belajar yaitu suatu proses sebuah interaksi antara siswa dan lingkungan untuk proses perubahan tingkah laku yang sangat baik. Pendidik melakukan secara sadar kepada peserta didik agar mau belajar berdasarkan minat dan keinginan. Pendidik juga dapat berperan sebagai fasilitator untuk meningkatkan belajar siswa (Arfani, 2016). Pembelajaran artinya mengajarkan siswa, agar siswa mau belajar hingga terjalannya komunikasi antara siswa dan

guru. Komunikasi atau interaksi dengan baik dapat menghasilkan pembelajaran yang baik ataupun sebaliknya.

Hamid, dkk (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai perantara untuk penyampaian materi pembelajaran agar lebih bermakna dan berkualitas. Selain itu juga media pembelajaran adalah sumber pesan dan penerima pesan, perasaan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan yang mendorong terlibatnya pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan dengan cara yang berbeda, tetapi media pembelajaran sangat membantu pengajar dan memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan, media pembelajaran didefinisikan sebagai teknik, alat, dan metode yang digunakan lebih mudah untuk komunikasi dan interaksi di dalam proses pendidikan.

Media *kinemaster* dapat membuat wawasan peserta didik karena dengan perkembangan teknologi. Melalui aplikasi ini juga peserta didik tidak sekedar menjadi objek bagi perkembangan ilmu pengetahuan tetapi juga menjadi sangat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan *kinemaster* sangat mempermudah proses pembelajaran.

Handoko (2021) menyatakan bahwa *kinemaster* adalah alat edit video yang bisa digunakan sebagai memotong durasi video, menggabungkan klip video, menghilangkan area gambar yang tak ingin terlihat, menambah audio, memberikan efek transisi, menulis teks, dan sebagainya. Aplikasi ini bahkan memiliki editor gambar vektor dan fitur untuk dibagikan di sosial media. Pengguna dapat membuat klip video sesuai yang diinginkan dan semenarik mungkin.

Oleh karena itu saya memilih media pembelajaran *kinemaster* agar dapat dicerna baik oleh peserta didik, dengan demikian menggunakan media *kinemaster* yang baik maka dapat menumbuhkan rasa keinginan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran. Aspek pendidikan mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran yang wajib mengikuti kemajuan teknologi yaitu media pembelajaran, penggunaan media *kinemaster* dibutuhkan untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Video yang menarik akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Di SMA Rambang Kuang sendiri penggunaan media ini belum

terlalu diterapkan sehingga saya sebagai peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media kinemaster dimana untuk melihat apakah pengguna media kinemaster ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan beberapa peserta didik. Pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Rambang Kuang diketahui bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab sebagai penuturan materi dalam bahan ajar yang dilakukan oleh pendidik . Adapun dalam proses pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Rambang Kuang pendidik menggunakan media *Whatsapp*, *Power Point* . Sedangkan untuk media *Kinemaster* belum pernah diterapkan sebelumnya pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini menandakan media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi, sehingga peserta didik sering pasif mengikuti pembelajaran. Peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran ekonomi jika pendidik hanya menerapkan metode ceramah dan tanya jawab serta diberi tugas untuk merangkum materi dari buku saja, sehingga peserta didik sering malas mengulangi materi yang diberikan pendidik. Sekolah dapat menerapkan media *Kinemaster* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Rambang Kuang, serta pendidik dapat menggunakan sebagai media pendukung menumbuhkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang tepat dan sesuai.

Menerapkan media dalam pembelajaran bisa menguntungkan antara lain, meningkatkan minat, memfasilitasi belajar eksperimental, meningkatkan efisiensi, memfasilitasi belajar aktif, konsisten dengan belajar bertujuan pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik. Media mampu mempercepat pemahaman pembelajaran sehingga menjadi lebih singkat. Media *kinemster* diharap memberikan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Karakteristik siswa Sekolah Menengah Atas lebih senang kalau proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran ekonomi menggunakan media yang menarik, seperti menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik meneliti yang berkaitan dengan media pembelajaran lebih

bervariasi, bermakna, lebih menghemat waktu dan lebih dimengerti siswa dengan bertujuan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini mendasari peneliti memilih judul penelitian yaitu **“Pengaruh Media Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi permasalahan pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran *kinemaster* terhadap minat belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *kinemaster* terhadap minat belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Rambang Kuang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pengembangan materi pelajaran.
2. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.
3. Bagi sekolah dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media *kinemaster*.
4. Bagi peneliti dapat menjadi bekal dan alternatif dalam menentukan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Aditya, T. (2022). Pengaruh Sertifikasi Halal, Kesadaran Halal, Dan Bahan Makanan Terhadap Minat Beli Produk Makanan Halal (Studi Pada Mahasiswa Muslim Institut Teknologi Sumatera) (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arfani, L. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2), 81-97.
- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808.
- Hamdani, A. D., Nurhafisah, N., & Silvia, S. (2022). Inovasi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Generasi Emas 2045. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 170-178.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., et al. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14-24.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)* (hal. 39-44). FBS Unimed Press.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas x Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97-111.
- Majid, A., Rasyidi, A. H., & Dassucik, D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Melalui Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VIII Semester Genap Di SMP Nurul Huda Situbundo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2(2), 209-223.
- Mesran., Sulaiman, O. K., Wijoyo, H., Putra, S. H., Watrionthos, R., Sinaga, R., et al. (2020). *Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19: Suatu Pengantar*. Medan: Green Press.
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1-27.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2018). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran

- Ekonomi Di SMA Srijaya Negara. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 59-67.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32-41.
- Prahara, R. S., & Jamil, A. S. (2018). Konsep Pembelajaran Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 1(1), 7-18.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group .
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, N. E., & Mudinillah, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Di SD IT Al-Bina 01 Koto Baru. *Jurnal Ilmiah Ibtida: Jurnal Prodi PGMI STIT*, 2(1), 73-90.
- Revianti, S. L., Astuti, F. D., & Anggoro, P. D. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru MGMP PAI Tingkat SMA Di Kabupaten Bantul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat-Teknologi Digital Indonesia*, 1(1), 31-41.
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VII dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal on Education*, 1(2), 458-463.
- Rosy, B. (2018). School Based Management; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 92-102.
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia Di SMA Negeri 1 Tebat Karai Dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Alotrop*, 2(1), 78-81.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Sepren*, 2(1), 30-35.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Subekti, F. Y. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Persamaan Linear Satu Variabel Dengan Kinemaster Pro. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 2(1), 16-25.
- Sugiyono. (2015). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharningsih, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTs Roudlotusysyubban Tawangrejo* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Syam, S., Subakti, H., Kristiyanto, S., Suhartati, D. C., Haruna, N. H., Harianja, J. K., et al. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Yonantha, F., Taqiyuddin, T., Megawati, M., Mulyana, S., Ortapia, N., Saputra, D. I., et al. (2022). Peningkatan Kemampuan Guru Bahasa Inggris Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Video Digital Smartphone Menggunakan Aplikasi Kinemaster. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Kepulauan Riau*, 2(2), 153-166.