

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI MAN 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sri Annisa

NIM: 06031181823004

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KINEMASTER
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI MAN 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sri Annisa

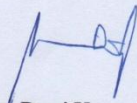
NIM : 06031181823004

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005**

Dosen Pembimbing



**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP. 196906201994012001**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI MAN 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

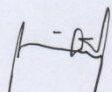
Sri Annisa

NIM : 06031181823004

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005**

**Mengesahkan,
Dosen Pembimbing**



**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP. 196906201994012001**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *KINEMASTER*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI MAN 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sri Annisa

NIM : 06031181823004

Program Studi Pendidikan Ekonomi

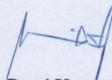
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 15 November 2022

Palembang, November 2022

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**


**Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005**

Dosen Pembimbing


**Dra. Siti Fatimah, M.Si
NIP. 196906201994012001**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Annisa

NIM : 06031181823004

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian 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.

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

Palembang, November 2022



Sri Annisa
NIM. 06031181823004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji dan syukur hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan berkah yang diberikan atas kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan segala kekurangannya. Shalawat dan salam yang dicurahkan untuk Nabi dan Rasul terakhir yaitu Nabi Muhammad Sallallahu 'Alaihi Wassalam. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

- Kedua orang tua peneliti yaitu Bapak Muhammad Amin dan Ibu Rodemah yang senantiasa mendoakan, menyemangati, dan mengingatkan betapa pentingnya pendidikan ini, yang senantiasa mendukung dan membimbing apa yang telah dipilih. Semoga Allah selalu memberimu kesehatan dan kebahagiaan.
- Ketiga saudara peneliti Ahmad Aidil Fitriansyah, Raden Said Amien, dan Nur Azkiyah Marodem. Berharap kita berempat bisa sukses di dunia dan di akhirat serta menjadi kebanggaan orang tua.
- Dosen pembimbing akademik sekaligus Dosen Pembimbing skripsi Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si. terimakasih atas semua bimbingan dan bantuannya yang telah diberikan kepada peneliti. Semoga yang dilakukan dibalas dengan limpahan ridho-Nya.
- Dosen validator, Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd terimakasih atas bimbingan dan bantuannya selama melakukan validasi instrumen penelitian.
- Seluruh dosen Pendidikan Ekonomi, terimakasih kepada bapak dan ibu dosen yang telah berbagi ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan. Serta mbak Riansih selaku admin Prodi Pendidikan Ekonomi yang telah membantu dalam urusan administrasi.
- Beasiswa Bank Indonesia dan GenBI, Terimakasih atas pengalaman dan bantuan biaya pendidikannya selama menjadi bagian dari penerima manfaat beasiswa.
- Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya

Motto :

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri” (Qs. Ar-Ra'd :11)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si selaku pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Bapak Dr. Hartono, M.A, Ibu Dr. Farida, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu Riansih selaku Admin Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membantu proses administrasi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk calon pendidik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam bidang studi ekonomi.

Palembang, November 2022
Peneliti,



Sri Annisa
NIM. 06031181823004

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.4 Media <i>Kinemaster</i>	10
2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Kinemaster</i>	11
2.6 Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran <i>Kinemaster</i>	15
2.7 Pengertian Hasil Belajar.....	20
2.8 Mata Pelajaran Ekonomi.....	21
2.9 Pengaruh Media Pembelajaran <i>Kinemaster</i> Terhadap Hasil Belajar...	22
2.10 Penelitian Yang Relevan.....	23
2.11 Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Variabel Penelitian.....	27
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	27
3.3.1 Media Pembelajaran <i>Kinemaster</i>	27
3.3.2 Hasil Belajar.....	28
3.4 Populasi Dan Sampel.....	28
3.4.1 Populasi.....	28
3.4.2 Sampel.....	28
3.5 Desain Penelitian.....	29
3.6 Rencana Penelitian.....	29

3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.7.1 Tes	30
3.7.1.1 Uji Validitas tes.....	30
3.7.1.2 Uji reliabilitas tes.....	31
3.7.2 Observasi.....	32
3.8 Teknik Analisis Data.....	32
3.8.1 Analisis Data Tes.....	32
3.8.2 Analisis Data Observasi.....	33
3.9 Uji Prasyarat.....	33
3.9.1 Uji Normalitas Data.....	33
3.9.2 Uji Linearitas Regresi.....	35
3.10 Uji Hipotesis.....	36
3.10.1 Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	36
3.10.2 Koefisien Determinan.....	37
3.10.3 Uji-t.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Deskripsi Data.....	39
4.1.2 Uji Prasyarat.....	43
4.1.3 Uji Hipotesis.....	56
4.2 Pembahasan.....	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Simpulan.....	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	28
Tabel 2. Sampel Penelitian.....	29
Tabel 3. Kategori Hasil Observasi.....	33
Tabel 4. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	37
Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	40
Tabel 6. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	41
Tabel 7. Hasil Observasi.....	43
Tabel 8. Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	47
Tabel 9. Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	52
Tabel 10. Rangkuman Anava Uji Linearitas Antara X dan Y.....	56
Tabel 11. Rerata, Simpangan Baku, Varians.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kriteria Penilaian Hasil Belajar.....	32
Gambar 2. Diagram Perbedaan Skor dan Rerata Hasil Belajar.....	41
Gambar 3. Penarikan Kesimpulan Hipotesis (Wilayah Kritis).....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Ekonomi.....	71
Lampiran 2 RPP Ekonomi.....	73
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Instrumen Penelitian.....	82
Lampiran 4 Soal Tes Ekonomi.....	83
Lampiran 5 Kisi-Kisi Observasi.....	90
Lampiran 6 Lembar Observasi.....	91
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	94
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	95
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Tes.....	96
Lampiran 10 Surat Keterangan Uji Kelayakan Instrumen Tes.....	97
Lampiran 11 Hasil Belajar Peserta Didik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	98
Lampiran 12 Tabel Penolong Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99
Lampiran 13 Tabel Penolong Angka Statistik.....	100
Lampiran 14 Tabel Penolong Hitung JK Galat.....	101
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Validasi Instrumen Observasi.....	102
Lampiran 16 Surat Keterangan Uji Kelayakan Instrumen Observasi.....	103
Lampiran 17 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	104
Lampiran 18 Usulan Judul Skripsi.....	105
Lampiran 19 Surat Keterangan Pembimbingan.....	106
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian Dari Dekan.....	108
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	109
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Skripsi.....	117
Lampiran 23 Hasil Uji Plagiasi.....	119
Lampiran 24 Bukti Perbaikan Skripsi.....	121

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran *Kinemaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di MAN 2 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X IPS MAN 2 Palembang dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 3 yang berjumlah 34 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan observasi. Teknik analisis data hasil belajar peserta didik diperoleh dari *Pretest dan Posttest*, dan analisis data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat menerapkan media pembelajaran *Kinemaster*. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji t menggunakan *Paired Samples T-test* diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-46,365 < 1,668$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Kinemaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di MAN 2 Palembang. Disarankan dalam menerapkan media pembelajaran *Kinemaster*, pendidik mengembangkan fitur-fitur yang ada didalam *Kinemaster*. Dan dalam proses pembelajaran, peserta didik harus fokus memperhatikan media pembelajaran *Kinemaster*.

Kata-kata kunci : *Kinemaster, Hasil Belajar*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Negara maju telah memprioritaskan kualitas pendidikan sebagai sebuah status kualitas dari suatu negara. Pendidikan diterima dan dihayati sebagai kekayaan yang sangat berharga. Pembentukan orang-orang terdidik merupakan modal yang paling penting bagi suatu bangsa. Oleh karena itu, hampir di semua negara maju menjadikan pendidikan sebagai pokok perhatian. Menurut Gunawan (2017:83) efek langsung dari sebuah pendidikan adalah memberi pengetahuan. Pendidikan memberi kita banyak pengetahuan tentang berbagai hal dan segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia ini.

Salah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan yaitu dengan cara menjalani proses pembelajaran. Menurut Suardi (2018:7) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Adapun menurut Zainal (2013:66) pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Proses pembelajaran dalam pendidikan secara khusus dapat diwujudkan pada kegiatan pembelajaran disekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar secara berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas ini tentunya tidak lepas dari peran pendidik. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi pendidik agar terwujud kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, pendidik harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsep belajar dan mengajar.

Mengajar pada hakikatnya adalah bagian dari belajar, tetapi mengajar lebih pada upaya untuk menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung kegiatan

belajar. Hal ini dilakukan agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan peserta didik dan lingkungannya. Dan kemampuan ini hanya bisa diwujudkan oleh seorang pendidik.

Pendidik merupakan kunci dari sebuah proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dewi (2020) berpendapat bahwa Pendidik harus bisa menjelaskan materi dengan baik agar peserta didik bisa memahami apa yang telah disampaikan pendidik melalui media audio visual secara kreatif agar tidak membuat peserta didik mudah bosan untuk melihat setiap saat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kompetensi menjadi pendidik (Nurmaliza, dkk 2021).

Sekarang smartpone atau gadget bukanlah barang dalam kategori tersier. Dibuktikan dengan hampir semua orang mulai dari SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi memilikinya. Mulai dari anak kecil hingga orang tua mahir dalam penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut sangatlah mungkin smartphone atau gadget dapat diefektifkan pemanfaatannya sebagai media atau sarana pembelajaran. Dengan melihat perkembangan teknologi saat ini media pembelajaran yang digunakan lebih beragam ada *canva*, *capcut*, *inshot*, *kinemaster* dan aplikasi lainnya (Nurlina, dkk 2021)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di MAN 2 Palembang yang dilakukan melalui wawancara bersama guru ekonomi dan beberapa peserta didik. Saat ini kegiatan belajar mengajar sudah dilaksanakan secara tatap muka seutuhnya, dengan menggunakan metode pembelajaran yang masih konvensional. Yang menjadi perhatian selama proses wawancara yaitu Pendidik masih menerapkan sistem ceramah dan terkadang menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point (PPT)* dan belum pernah menggunakan media pembelajaran *Kinemaster*. Terkadang peserta didik merasa bosan dan menyebabkan kurang fokusnya peserta didik dalam memperhatikan materi pembelajaran. Hal ini tentunya akan berimbas pada hasil belajar peserta didik. Dilihat dari hasil belajar peserta didik pada ulangan harian bulan Februari tahun 2022 mata pelajaran ekonomi dengan materi sistem pembayaran dan alat pembayaran. Di kelas X IPS 3 dari 33 peserta didik, hanya 10 peserta didik yang dapat mencapai KKM. Hal ini

menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Kondisi seperti ini membuat peneliti tertarik untuk mencari media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menolong saat belajar mengajar sedang berlangsung sehingga dalam proses menyampaikan materi pembelajaran dapat tersampaikan berupa pesan menjadi lebih jelas dan bertujuan agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan tepat, serta mempunyai kegunaan seperti yang telah diharapkan (Teni, 2018). Media pembelajaran bisa berupa karya seni, gambar, dan lain sebagainya. Setiap media yang digunakan oleh pendidik harus mudah digunakan dan diakses oleh peserta didik mereka, agar peserta didik tidak bingung ketika menggunakan media tersebut. Contoh media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Kinemaster*.

Aplikasi *Kinemaster* ini dapat diartikan sebagai aplikasi untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran, karena aplikasi ini tergolong media pembelajaran yang mudah dalam pembuatannya. Aplikasi *Kinemaster* ini menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpan fitur yang cukup kompleks. Dapat menampilkan tampilan pendidik dalam proses penyampaian materi dan memiliki banyak animasi. *Kinemaster* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS and Android (Darnawati, dkk 2021). Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan pendidik 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 pendidik. Selain itu, video *Kinemaster* dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti, *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google+*, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para pendidik untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik (Khaira, 2021)

Kondisi ini dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Aplikasi *Kinemaster* dapat mengatasi keterlambatan peserta didik dalam belajar. Keterlambatan peserta didik adalah peserta didik yang lambat memahami proses pembelajaran dibandingkan peserta didik lain yang disebabkan oleh tingkat pemahaman peserta didik, peserta didik sedang malas belajar, atau gaya belajar dan faktor lainnya. Setiap peserta didik memiliki cara belajar tersendiri, ada dengan cara mendengarkan, melihat dan lain sebagainya.

Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu dengan judul “Efektivitas media video berbasis aplikasi *Kinemaster* terhadap kemampuan peserta didik memahami materi perubahan wujud benda” dalam hal ini membuktikan bahwa pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi *Kinemaster* lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional. Sehingga dengan menggunakan media belajar berbasis *Kinemaster* dapat meningkatkan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan dapat mencapai sesuai dengan yang diharapkan (Khaira, 2021).

Adapun penelitian terdahulu yang berjudul “Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi *Kinemaster* terhadap hasil belajar IPA peserta didik SDN 25 Tambangan” dengan hasil penelitian yaitu dengan menggunakan media belajar animasi pada *Kinemaster* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peserta didik menerima informasi pelajaran dengan baik yang didukung oleh media interaktif, peserta didik juga senang dan tertarik saat menerima materi dalam proses pembelajaran karena dapat visualisasi warna-warni, video, dan audiovisual aids untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga dapat membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda seperti visual gaya belajar yang lebih suka melihat gambar atau video dan gaya belajar auditori yang lebih suka mendengarkan, serta gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak (Widiyono, 2021)

Penelitian terdahulu media pembelajaran *Kinemaster* dilakukan untuk melihat peningkatan pemahaman materi dan bagaimana efektifitas media ini terhadap berbagai macam gaya belajar peserta didik. Namun penelitian ini berbeda dengan

penelitian sebelumnya, pada penelitian ini menerapkan media pembelajaran *Kinemaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di MAN 2 Palembang. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Kinemaster* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Palembang”**

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Kinemaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di MAN 2 Palembang ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh media pembelajaran *Kinemaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di MAN 2 Palembang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil dari penelitian ini yaitu :

- a. Dapat mempermudah dan mempercepat peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.
- b. Dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai.
- c. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MAN 2 Palembang.
- d. Dapat menambah pengetahuan untuk pengembangan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *Kinemaster* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Istiqlal, (2018). Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah. *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi*.3(2).
- Agus, dkk., (2021). *Pengantar Teknologi Infromasi*. Cirebon : Insania.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistika Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Andrew, dkk., (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Arief Darmawan. (2018). *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta : Pembatik
- Benny A. Pribadi. (2017). *Media & Teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Dara Fitrah Dwi, Ahmad Alfaroby. (2020). Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP). *Efektivitas Media Video Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Materi Perubahan Wujud Benda*. 74-79.
- Darnawati, Irawaty, Waode Ade Sarasmita Uke. (2021). E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic*. 12(1)
- Daryono, dkk., (2020). *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Dewi Shalikhah, Norma. (2016). Jurnal Cakrawala. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. 9(1).
- Dewi, W.A.F. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. 2(1).
- Eka Indriani, Tangson R. Pangaribuan. (2020). Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. *Efektivitas Penggunaan Media Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020*. 154-163
- Filza Arifa, (2022). Muhtadi. *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas III SDN 03 Suka Jadi Maligi di Masa Pandemi Covid-19*. 3(2).
- Firdayu Fitri, Ardipal. (2021). Jurnal Basicedu. *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 5(6).
- Fitri Yanti, Adam Mudilillah. (2021). Jurnal As Sibyan. *Penerapan Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Dimasa Covid-19*. 4(2).
- Gunawan. (2017). *Karena Pendidikan Itu Sangat Penting*. Makassar : Diandra Kreatif.
- Hafizatul Khaira. (2020). Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT*. 39-44.
- Hasan, dkk., (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Kemendikbud. (2013). *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta : Kemendikbud.
- Khaira, H. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa. 39-44.

- Laily Nurlina, Akhmad Fauzan. (2021). Abdikarya. *Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring*. 3(1).
- Molstad, C.E., & Karseth, B. (2016). *European Educational Research Journal. National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes*. 15(3).
- Mustofa, dkk., (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Noly, dkk. (2021). *Modul Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster*. Sidoarjo : Umsida Press.
- Nurlaili, D. (2018). *Jurnal Tadris. Model Pembelajaran Flipped Classroom Menggunakan Software Kinemaster Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik MTS*. 16.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). *Jurnal Abdikarya. Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring*. 3(1).
- Nurmaliza, Y., Susanto, E., & Selviani, D. (2021). *Journal of Dehasen Educational Review. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital*. 2(01).
- Popenici, S., & Millar, V. (2015). University of Melbourne. *Writing Learning Outcomes, A Practical Guide for Academics*.
- Roberta, dkk., (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Rusman, Kurniawan, Deni., & Riyana, Cepi. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Septy Nurfadhillah, dkk., (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Septy Nurfadhillah, dkk., (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sri Wulandari, Indah Fitria Rahma. (2021). *Jurnal Analisa. Efektivitas Media Video Kinemaster Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring*. 7(1).
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarsih, W. (2020). *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan : Contoh Masalah Merupakan Studi Kasus Serta Dilengkapi Pembahasan Berbasis Komputer (Ms. Excel dan SPSS)*. Bandung: Alfabeta.
- Suratno, dkk., (2021). *Tiga Belas Ladang Cintaku*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Syafaruddin, Supiono, & Burhanuddin. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta : Deepublish.
- Teni Nurrita. (2018). *Misykat. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1).
- Vira Amelia, Arwin. (2021). *Journal of Basic Education. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang*. 4(1).
- Wastriami, Adam Mudinillah. (2022). *Jipmi. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*. 2(1).

- Widayanti, L. (2014). *Jurnal Fisika Indonesia. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII A MTS Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. 17(49).
- Widiana Eka Putri, Adam Mudinillah. (2021). *Edustream. Penggunaan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah Pada Masa Pandemi Covid-19*. 5(2).
- Widiyono, A. (2021). *Tarbawi. Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA Melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD*. 3(3).
- Yoga Prisma Yuda, Septyana Luckyta Sari. (2021). *Cara Cepat Foto & Video Produk Menggunakan Handphone*. Magetan : CV. AE Media Grafika.
- Yunaeni, R.F. (2019). *Statistik Sosial*. Pamekasan: Duta Media.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.