

Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Kinemater Dimasa Pademi Covid-19

Handa Yeni

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

e-mail: hhandayeni@gmail.com

Adam Mudinillah

Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar

e-mail: adamudinillah@staialhikmahpariangan.ac.id

Abstrak: Pandemi covid-19 melanda Indonesia sudah hampir dua tahun pandemi covid-19 berasal dari negara cina lebih tepatnya di uhan cina, pandemic covid -19 digadang-gadang merupakan penyakit yang mematikan, penyakit ini berupa virus yang bisa menular melalui benda yang di pegang dan berbicara secara langsung. Pandemi covid-19 menimbulkan keresahan bagi masyarakat, karena dari covid-19 menimbulkan berbagai dampak terhadap kehidupan di dunia, semenjak dunia dilanda musibah wabah penyakit yang di sebut dengan covid-19 semua aktifitas masyarakat di luar rumah terhenti, semua kegiatan di pindahkan di rumah saja, lembaga yang sangat merasakan dampak dari covid-19 ini adalah sekolah sekolah yang dahulunya dilaksanakan secara tatap muka namun sekarang proses pembelajaran dikalukan secara daring atau online, selama pembelajaran online siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, karena banyak fator yang menyebabkan terkendalanya siswa pada saat belajar, pembelajaran selama daring siswa atau bahkan mahasiswa mengikuti pemebelajaran melalui aplikasi yang terdapat di laptop atau smartphome saja. Pembelajaran pada masa pandemi ini tidak efektif dan kondusif, maka dari semua kendala proses selama pembelajaran tersebut guru dituntut aktif dalam menyampaikan materi supaya bisa memahami materi yang diajarkan, selain itu guru juga dituntut kreatif dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran matematik SD Negeri 13 bintanggan dan media yang dibuat oleh guru tersebut harus menarik agar siswa lebih tertarik dalam belajar dan membantu siswa memahami materi.dalam pembuatan media pembelajaran guru bisa memanfaatkan aplikasi yang sudah tesedia salah satunya yaitu aplikasi kinemaster. Untuk membut video pembelajaran untuk mempermudah siswa

Kata Kunci: KineMaster, Media Pembelajaran, Peserta Didik

Pendahuluan

Pada tahun 2019 ada suatu virus yang melanda Negara-negara, salah satunya Negara Indonesia. Kebanyakan orang menyembunya sebagai virus korona atau covid-19. Akibat dai covid-19 ini memiiki dampak yang kurang baik salah satunya di dunia pendidikan, karena covid

19 ini pastinya cara belajar siswa berubah karena pemerintah mengharuskan siswa untuk belajar di rumah secara online (Wulandari & Fitria Rahma, 2021). Karena covid 19 ini mengakibatkan banyak perubahan dalam sistem belajar terutama sistem pendidikan Indonesia. Dari itu semua bapak pendidikan Indonesia Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan peraturan dan aturan tentang kegiatan belajar mengajar secara online. Tentunya peraturan tersebut diumumkan ke seluruh rakyat Indonesia pada tanggal 24 maret 2020 tentang sistem belajar mengajar di ganti menjadi daring mengingat penyebaran covid-19, Banyak dampak yang diakibatkan dari proses pembelajaran dari tersebut salah satunya siswa sering bosan saat melaksanakan pembelajaran secara online tersebut maka dari itu guru guru harus menyiapkan suatu pembelajaran supaya siswa tidak menjadi bosan saat proses belajar mengajar (Satrianingrum & Prasetyo, 2020).

Cara menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar kita biasa memanfaatkan metode saat proses belajar mengajar supaya siswa lebih bersemangat lagi saat belajar. Selain merasa kebosanan saat belajar online siswa juga banyak yang tidak paham dengan pembelajaran yang diajarkan tersebut karena pembelajaran saat online itu monoton dan sulit di pahami, karena kebanyakan siswa tidak membuat tugas yang di berikan karena merasa malas apalagi belajar sendiri pastinya membosankan kali menace materi pembelajaran dengan sendiri tanpa mendengarkan, dan dampak dari pelajaran online ini siswa siswa lebih senang melihat internet terutama social media, maka dari itu sebaiknya guru membuat sistem pembelajaran baru seperti media video jarak jauh, khususnya masa pandemi covid 19 ini, karena pembelajaran jarak jauh atau secara online ini adalah solusi supaya siswa juga bias tetap belajar walaupun dengan jarak jauh karena peraturan social distancing (Khasanah et al., 2020).

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medio*. Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai antara. Banyak orang mengartikan media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang mana secara kodratnya berarti perantara atau pengantar. Secara teristimewa, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima yang di salurkan. Dimana media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran orang menerimanya, perasaan orang yang melihatnya, perhatian yang dapat, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menyatakan bahwa media pembelajaran adalah salah satu bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

dengan maksud agar proses komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Dari beberapa penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mempermudah siswa (Nugroho et al., 2017).

Harus kita ketahui pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan belajar, bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang untuk mencerdaskan kehidupan bangsa terutama bangsa Indonesia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 yang mana pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang semangat dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang di harapkan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan juga merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang (Pujiasih, 2020).

Pada masa pademi ini pembelajaran jarak jauh atau bias di sebut online mengharuskan setiap siswa untuk belajar mandiri, dalam belajar mandiri ini siswa dapat blajar secara terstruktur dan guru juga bias mengarahkan siiswa melalui video yang di buat menggunakan aplikasi kinemaster dapat mempermudah siswa melihat penjelasan dai guru. Aktifitas belajar mengajar yang di lakukan oleh seorang guru dan murid pada masa pademi ini kurang berjalan dengan baik, aktifitas adalah kegiatan seseorang dalam melaksana kan suatu kegitan yyang akan di lakukan nya (Hay, 2020) Dengan membuat media pembelajaran yng menyenangkan dapat membuat siswa lebih giat, senang dan dapat juga memotivasi rasa kepengentahuan oleh siswa tersebut, dapat juga memancing keaktifan dan kreatifitas siswa dalam melaksanakan pelajaran. Selain dapat membuat siswa lebh focus pembeajaran yang menyenangkan dapat membuat sisw semangat dan aaktuf dalam belajarar serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu dalam diri siswa tersebut, dengan guru memberikan pengajaran yng menyenangkan itu dapat memicu kaaktifan siswa terjadi tibal balik pertanyaan tentang pelajaran tersebut. Karena siswa menegah keatas lebih termotivasi melihat video video animasi dalam saat belajar daripada guru nya sendiri yng menerangkan, karena situasi yng sepertisaat sekaang ini saat berguna pembuatn video dalam sekolah daring di masa pademi covid 19 (Tysara, 2021).

Kebosanan siswa seaiknya ada cara pengatasan yang di lakukan supaya siswa tidak jenuh dalam melaksanakan pembelajaran karena pembelajaran daring, contoh edia yng bias di gunakan

berbentuk video secara visual yang membuat siswa tidak merasa jenuh dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam keadaan waktu saat sekarang ini guru dituntut bias memikirkan media pembelajaran yang cocok di lakukan saat pembelajaran daring ini yang bias membuat siswa tidak merasa jenuh, di karenakan media pembelajaran itu bias memicu semangat siswa dan biasanya siswa lebih cepat memahami kalau ada media yang mungkin membuatnya lebih semangat dalam belajar. Pembuatan video untuk media pembelajaran bias menjadi suatu jalan lintas yang mudah di gunakan supaya mempermudah pemahaman dan lebih mudah di mengerti oleh siswa. Dalam suatu lembaga pendidikan media bias di gunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa mendapat pembelajaran. Dari media pembelajaran kita menjadi salah satu cara tersendiri saat mengajar (David Saputra, 2020).

Media adalah Video menjadi salah satu jalan pintas yang di pakai guru selama paandemi ini di karena media video sangat mudah dipahami dan dapat di mengerti semua siswa. Dalam lembaga pendidikan media adalah alat ukur yang dapat menentukan ketuntasan kegiatan pembelajaran. Di karenakan adanya media pembelajarn secara sengaja bisa menumbuhkan gayabelajar tersendiri terhadap siswa. Dalam KBBI, media adalah sumber (alat) berinteraksi, penyampaian, atau penghubung. Dapat juga di lihat dari kata tengah, jadi dapat diartikan bahwa media mengarah pada sebuah sumber yang dapat menyampaikan tujuan. Sembilan puluh persen para guru mendapat inspirasi dalam membuat materi dari Youtube, video dan 65% para guru menciptakan materi nya sendiri atau ada juga para guru yang bekerjasama dengan rekannya dalam pembuatan materi tersebut. Banyak sumber yang dapat menjadi daya cipta membuat video yaitu media pembelajaran (Lanziottiet al, 2020). Para guru khususnya di Sumatera Barat sudah mampu membuat media video pembelajaran sendiri. Hasil pengamatan penelitian yang dilakukan di SDN 22 Pincuran Tinggi terhadap mata pelajaran matematika ini banyak siswa mengalami kendala terhadap materi yang disampaikan oleh guru kelas melalui daring, sehingga siswa mengirim banyak pertanyaan untuk meminta guru kelas menjelaskan kembali dan disertai contoh yang dapat dipahami dan mudah untuk dimengerti. Maka dalam mengatasi ini peneliti mencoba media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring memberikan masukan jalan pintas kepada guru untuk di buat video pembelajaran yang dikemas dalam bahasa yang mudah dimengerti, apabila masih sulit memahaminya maka siswa dapat memutar kembali video tersebut secara terus-menerus sampai benar-benar memahaminya.

Hal ini juga di benarkan dengan penelitian yang di lakukan, sehingga media yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yaitu media video berbasis KineMaster (Anggarini, 2021).

Video merupakan suatu alat, penyimpanan dan pengolahan, pemindahan dan penyesuaian gambar, teks dan menyajikan rekaan dalam gerak dan gambar. Salah satu media yang mampu menarik perhatian dan tertuju dengan menyatukan teknologi audio dan visual secara bersamaan yaitu media video. 'Dalam sistem pengemasan media video juga sangat mudah sehingga bisa dibawa kemana saja karena dapat di simpan pada VCD ataupun DVD, dan android serta dapat mencapai pengguna media tersebut saat disajikan. Pada HP juga dapat disimpan dengan mudah dan mudah di bawa kemana mana''. Terdapat beberapa keunggulan yang dari penggunaan media berbasisi video, di antaranya adalah sebagai berikut. "a. Mampu menjelaskan materi secara lebih terperinci. b. Memuat teks dan gambar yang memperjelas materi yang telah disajikan. c. Media video tersebut dapat di pakai dan di lihat kembali saat kita ingin memahami materi yang di berikan. d. Lebih membantu dalam mejelaskan secara terperinci terutama tentang ranah perilaku atau psikomotorik. e. Dibandingkan dengan media teks, media video jauh lebih mudah. f. Penyelesaian suatu materi bisa dengan mudah di pahami dan di mengerti karena di jelaskan secara terperinci. Media video adalah bahan penyampaian materi yang paling mudah dan cocok untuk menyajikan pesan serta jadi sangat mendukung penjelasan materi tersebut. Dengan penayangan sebuah video pembelajaran jadi terasa lebih menyenangkan dan lebih mudah memahami video yang diputarkan bahwa siswa bisa mengulang kembali jika belum memahami isi materi. Suara, teks, animasi, dan grafik merupakan fitur yang ada di dalam video. Ranah kognitif (kegiatan mental otak), afektif (Sikap), psikomotorik (keterampilan/skill) dan meningkatkan kemampuan dalam diri dapat digapai melalui media video. Kesimpulan penelitian ini adalah siswa bisa mewujudkan yang diinginkan oleh guru di dalam kelas. Matematika merupakan ilmu yang mempunyai objek berupa konsep, fakta dan operasi juga prinsip. Maka objek itu harus dimengerti secara benar oleh siswa, dikarenakan materi tertentu pada matematika dapat menjadi pedoman untuk bisa memahami materi matematika yang lain, bahkan pada pelajaran yang lain seperti fisika, keuangan. Pemberian materi dengan menggunakan video dapat membuat siswa ingin mengetahui yang disajikan oleh guru dikarenakan dalam pembelajaran matematika yang sulit dijangkau, media video dapat mempermudah siswa memahami materi

tersebut. Pada dasarnya di sekolah menengah, matematika adalah bidang studi yang tidak memiliki banyak materi tapi memiliki banyak jalan untuk menentukan setiap rumusan materinya (Dampak & SD, n.d.).

Media pembelajaran matematika lebih baik menggunakan video dengan memanfaatkan media dan video pembelajaran memudahkan siswa untuk belajar karena dengan menggunakan video dia lebih fokus untuk melihat ke depan dan akan memudahkan mereka untuk memahami pembelajaran di bandingkan belajar sendiri dan hanya memperhatikan buku ajar saja tanpa ada yang menerangkan seperti pembelajaran daring seperti yang di rasakan di dalam masa pandemi ini. Pembelajaran yang di lakukan dengan video efektif di lakukan oleh seorang guru membuat anak lebih efektif dan membuat anak lebih menerima pembelajaran di bandingkan dengan belajar individu (Batubara & Ariani, 2016). Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama dengan menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik untuk peserta didik kita nantinya (Khaira, 2021).

Video merupakan teknologi menangkap, merekam dan melakukan pemrosesan gambar bergerak. Sejak dulu hingga sekarang, video terus mengalami berbagai kemajuan untuk mendukung efektivitas penggunaannya. Salah satunya adalah semakin banyaknya **jenis-jenis format video dan perbedaannya**. AVI. AVI atau Audio Video Interlaced, MKV. MKV atau Matroska Video Container, MPEG 1, MP4. MP4, ASF. MOV. MOV, 3GP. 3GP atau 3rd Generation Partnership Project (Yudianto, 2017).

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang mempermudah seseorang untuk melakukan khususnya digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi yang terdapat Kinemaster adalah tombol new project, setting, help dan store fitur. Seperti ulasan sebelumnya Kinemaster merupakan aplikasi yang digunakan untuk pengolahan video. Dengan aplikasi ini sobat dapat membuat video hanya dengan menggunakan perangkat smartphone. Fitur – fitur yang ditawarkan sudah sangat lengkap layaknya sobat menggunakan aplikasi editing video, beberapa fitur Kinemaster yang dapat sobat gunakan untuk mengolah video antara lain sebagai berikut (Laily Amin Fajariyah, 2018).

Dalam merancang pembelajaran guru membuat rancangan pembelajaran dengan semua aplikasi yang ada, aplikasi yang digunakan untuk memnuat media pembelajaran sangat

membantu guru dalam menerbitkan media yang menarik perhatian siswa dan mudah dipahami materinya oleh siswa tersebut. Selama pembelajaran online guru sering menggunakan aplikasi-aplikasi yang berbasis internet untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran, dan selama pembelajaran online banyak guru-guru yang mengakses internet untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disebabkan akibat virus covid-19 semua aktivitas di batasi bahkan kebanyakan kegiatan dilakukan secara online. Dan selama pembelajaran online banyak masyarakat yang mengakses internet terutama dibidang pendidik dan tenaga kependidikan dan lembaga-lembaga perkantoran yang lainnya. Salah satu usaha guru yang dilakukan untuk mengembangkan materi pembelajaran dan pembuatan media yaitu adalah dengan pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menunjang pengetahuan siswa, seiring dengan kemajuan teknologi pada masa pandemi seperti saat sekarang sangat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi yang kebanyakan digunakan oleh masyarakat untuk mengedit-edit video adalah menggunakan aplikasi kinemaster, terutama oleh guru dan mahasiswa mereka kebanyakan menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengedit video, bagi guru aplikasi kinemaster bisa dijadikan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran, sedangkan bagi siswa ataupun mahasiswa menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengedit video tugas pembelajaran. Selain aplikasi kinemaster masih banyak lagi yang lain aplikasi yang bisa digunakan untuk mengedit video, namun dengan menggunakan aplikasi kinemaster banyak orang yang mengaplikasikannya. Pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk mengurangi penyebaran virus covid-19 dengan melakukan sosial distesing, pada masa pandemi pemerintah juga melakukan system pendidikan yang darurat yang dimaksud disini adalah pendidikan secara daring, dari pendidikan daring ini pemerintah memutuskan untuk meniadakan ujian nasional, dan bahkan pembelajaran dilaksanakan di rumah, selama pembelajaran daring pemerintah tetap menghimbau kepada masyarakat untuk tatap tidak berkerumun dan mengurangi interaksi dengan orang banyak secara langsung, dengan bantuan kemajuan teknologi pendidikan secara daring dapat terlaksana secara baik, meskipun banyak diantara pengguna jaringan internet mengalami gangguan pada jaringan Itulah ulasan mengenai apa itu aplikasi Kinemaster lengkap dengan fitur – fitur aplikasi Kinemaster. Semoga ulasan diatas dapat memberikan manfaat untuk sobat komputer yang suka dalam hal editing video. Sampai jumpa lagi pada topik ulasan seputar teknologi komputer berikutnya. Jangan lupa untuk share artikel ini ke akun sosial media yang sobat miliki.

Hasil belajar diambil nilai dari yang di lakukan siswa sesudah di berikan oleh guru. Hasil belajar bisa tercapai jika guru bias membuat media serta pemahaman terhadap materi yang menarik perhatian siswa dan juga benar. Hasil belajar juga sangat menentukan siswa bias paham atau memahami materi tersebut atau tidak, jadi gru di tuntut juga bias membuat video semenarik mungkin. Seiring berjalannya pembelajaran banyak siswa yang mengeluh susahny memahami materi membuat mereka malas untuk membaca materi yang sudah di berikan. Maka bias video d jadikan alat altenatif supaya mempermudah siswa. Sehingga hasil belajar mereka juga rendah jika tetap tidak mengerti dari video yng di nerikan guru tersebut. sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kembali hasil belajar siswa dalam pembelajaran selama pandemi covid 19 atau korona ini melalu media pembelajaran video berbasis KineMaster (Khaira, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara guru mengaplikasikan media pembelajaran menggunakan video menggunakan kinemaster mengatasi permasalahan ini terhadap pendidikan selama masa pendemi ini di SDN 13 bintangan dalam pengembangan pembelajaran matematika, dan langkah apa yang diambil oleh guru untuk tetap bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik, peneliti menemukan langkah-langkah yang diambil oleh guru SDN 13 bintangan untuk memaksimalkan pembelajaran adalah dengan membuat media pembelajaran berupa video, video-video yang ditampilkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, dalam pembuatan media video pembelajaran guru menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengedit video yang biasa menjadi video yang menarik. Dalam penggunaan aplikasi kinemaster sangat membantu guru untuk membuat media pembelajaran matematika di SD, pada pembelajaran matematika siswa tidak belajar satu tema mata pelajaran saja melainkan terdapat bebrap tema pelajaran dalam satu buku, maka dengan adanya dan pemanfaatan aplikasi ini guru dengan mudah menggabungkan video media pembelajaran yang di buat. Media pembelajaran yang di buat menggunakan aplikasi kinemaster diterima baik oleh siswa. Dalam pengembangan materi pembelajaran matematika di SD guru dalam pembuatan video media pembelajaran guru sangat terbantu dengan aplikasi kinemaster. Penggunaan aplikasi kinemaster sangat mudah, aplikasi ini tidak hanya untuk yang sudah profesional dalam mengedit video melainkan bagi pemula aplikasi ini juga cocok untuk mengedit video. Cara

pengaplikasiannya mudah dan tidak memberatkan penyimpanan pada laptop atau smartphone. Maka dari itu banyak guru mengambil aplikasi ini untuk pembuatan video untuk media pembelajaran karena bias mempermudah siswa saat belajar di rumah dalam masa pandemi covid19 ini.

Pembahasan

Hasil dari penelitian yang saya lakukan adalah virus covid-19 yang melanda dunia pada akhir tahun 2019 yang pada mulanya asal virus covid-19 ini berasal dari negara uhan cina, pada saat virus ini melanda di negara cina maka masyarakat cina mengalami ketakutan yang sangat besar karena virus covid-19 ini mematikan. Beberapa bulan kemudian virus covid-19 mulai melanda Indonesia yang menyebabkan masyarakat Indonesia mengalami ketakutan seperti yang dirasakan oleh masyarakat cina sebelumnya, kedatangan virus covid-19 ini membuat banyak perubahan terhadap berbagai sektor di Indonesia, karena virus covid ini diberitakan mudah menyebar maka pemerintah melakukan berbagai cara untuk memutus rantai penularan virus covid-19, virus ini mudah tersebar penyebaran virus ini melalui kontak langsung dengan orang lain, dampak dari covid-19 ini sangat dirasakan oleh lembaga pendidikan, perkantoran dan di berbagai sektor perekonomian, pariwisata dan sosial. Seharusnya kita tidak terlalu percaya bahwa covid ini sebahaya yang di isukan virus covid mungkin iya berbahaya tetapi virus ini tidak menyerang orang yang memiliki daya tahan tubuh kuat dan imun tubuh yang stabil. Orang yang mudah terserang covid ini adalah orang yang sudah lanjut umur (lansia) dan memiliki penyakit bawaan, tetapi yang terjadi di Indonesia semua umur terkena baik yang tidak memiliki sakit bawaan sampai yang memiliki sakit bawaan. Maka dari itu kita juga tetap harus berhati hati dengan virus ini.

Dampak covid ini juga terjadi pada pariwisata Indonesia dengan terjadinya covid-19 ini juga menimbulkan dampak terhadap pariwisata di Indonesia karena pengunjung atau wisatawan dari negara lain tidak ada lagi karena seluruh tempat wisata di Indonesia ditutup dan ataupun akhir-akhir sudah mulai ada kelonggaran terhadap sosial distancing yang diberikan oleh pemerintah kepada masyarakat tetapi kunjungan dari wisatawan tetap sepi karena masih juga menerapkan dan mematuhi protokol kesehatan dengan menjaga jarak. tempat wisata adalah salah satu tempat yang bisa menghilangkan stres pada diri seseorang, tetapi yang terjadi pada saat ini

malah tempat wisata itu yang di tutup supaya tidak ada kerumunan yang mudah menularkan virus covid. Semua tempat keramaian ditutup karena pandemic ini, maka pribadi individu yang selalu di rumah selama pandemic jadi merasa kehilangan arah karena tidak ada lagi tempat yang bisa dikunjungi untuk penghibur diri dan meringankan beban masalah untuk sesaat. Pandemi ini membuat tempat-tempat wisata di Indonesia kurang kunjungan dan mengurangi masukan dari para wisatawan mancanegara, padahal tempat-tempat wisata itu adalah suatu pemasukan bagi negara kita, namun akibat dari dampak covid ini membuat semua aktifitas di seluruh dunia terhambat, apabila tempat wisata masih dibuka maka masyarakat sebagai pengelola tempat wisata itu akan selalu meningkatkan keunikan dan keindahan dekorasi ditempat wisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan, bukan wisata yang dari luar negeri saja yang tidak bisa menikmati tempat tempat wisata tersebut, kita sebagai masyarakat lokal saja tidak bisa menikmatinya pada saat pandemi sedang marak marak nya, namun pada saat ini sudah ada kelonggaran terhadap pembatasan selama ini akan tetapi tempat wisata masih sepi kunjungan (Yamali & Putri, 2020).

Dampak dari covid ini sangat sangat dirasakan di dunia pendidikan, jika pendidikan adalah hal yang paling utama dalam hidup namun semua itu sudah di runtuhkan oleh wabah virus covid yang melanda Indonesia, pendidikan bukan hanya dari jenjang lembaga pendidikan formal saja melainkan pendidikan yang pertama sekali adalah pendidikan dalam lingkungan keluarga, seorang anak akan mendapatkan pendidikan yang utama dari orang tuanya anak di ajarkan oleh orang tuanya sudah dari dalam kandungan ibu sudah mendidid anaknya akan hal hal yang positif. pendidikan yang sedang tidak stabil pada saat ini juga mengalami kurang perhatian dari pemerintah, seharusnya pemerintah bijak dalam menyikapi masalah ini supaya generasi penerus bangsa atau anak bangsa bisa merasakan pendidikan yang baik, dan mengharapkan kebijakan pemerintah untuk memperlonggar peraturan untuk bisa melaksanakan sekolah seperti pada masa sebelum virus covid terjadi. Tidak sedikit guru yang menegambil keuntungan dari hadirnya wabah penyakit ini, karena mengurangi tugasnya dalam penyampaian materi pelajaran dan tidak merasakan tekanan untuk berangkat pagi pagi ke sekolah, cukup di rumah saja sudah bisa memberikan tugas terhadap siswa. Pendidikan di Indonesia masih bisa mengikuti pembelajaran semestinya. Setelah anak lahir ke dunia maka anak jadi mendapat didikan dari keluarga, setelah didikan dari keluarga si anak juga jadi hidup di lingkungan masyarakat maka dari itu anak akan dapat didikan secara tidak langsung. terhindar dari itu semua pendidikan yang

formal juga akan dirasakan oleh anak apabila ia sudah menduduki bangku sekolah, perbedaan pendidikan dari keluarga dengan pendidikan dari sekolah yaitu jika di lingkungan keluarga anak mendapatkan pendidikan moral, karakter, sikap, dan semua yang menyangkut pribadi si anak. Sedangkan pendidikan dari lembaga formal yaitu sekolah anak mendapat pendidikan ilmu pengetahuan bukan berarti pada jenjang pendidikan formal seperti sekolah anak tidak dapat pendidikan moral dan karakter, jadi tetapi di sekolah anak jadi diutamakan dengan ilmu pengetahuan. Pendidikan di sekolah merupakan salah satu hal yang membantu orang tua dalam mendidik anak (Budiyanti, 2020).

Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19 tersebut. Dengan adanya pembatasan berkomunikasi secara langsung, Kementerian Pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti materi pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Hal tersebut menjadi keluhan bagi siswa karena tugas yang diberikan oleh guru lebih banyak. Permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran secara online ini adalah akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya dalam mendapatkan informasi. Siswa terkadang tertinggal dengan informasi akibat dari sinyal yang kurang memadai. Akibatnya mereka terlambat dalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh guru. Belum lagi bagi guru yang memeriksa banyak tugas yang telah diberikan kepada siswa, membuat ruang penyimpanan smarfon semakin terbatas (Khasanah et al., 2020).

Pembelajaran selama daring atau belajar dari rumah Sangat tidak efektif dan membuat siswa malas-malasan dalam belajar, maka guru harus punya solusi untuk mengatasi semua permasalahan yang terjadi pada pembelajaran selama online. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk tetap tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik berupa audio atau visual dan bahkan audio visual, untuk membuat semua itu guru bisa memanfaatkan aplikasi yang sudah banyak tersedia di internet untuk mengedit video, salah satu aplikasi yang tepat digunakan adalah aplikasi kinemaster, aplikasi ini adalah aplikasi yang bisa mengedit video biasa aja menjadi video yang lebih menarik. sebelum

memakai kurikulum 2013 sistem pendidikan masih menggunakan kurikulum KTSP pada kurikulum ini dalam proses pembelajarannya masih guru yang dituntut aktif dalam mengembangkan materi berbanding terbalik dengan kurikulum 2013 sekarang, yang pada kurikulum ini menuntut siswa yang aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan hasil belajar sendiri. Kurikulum 2013 ini terasa sekali perubahannya pada pembelajaran anak sekolah dasar/SD karena pada kurikulum ini pembelajaran di SD menggunakan tema-tema. Dalam tema itu terdapat lagi subtema, dan dalam subtema juga ada pembagaaian dan terdapat beberapa pembelajaran. Dalam satu pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran, maka jika guru mengajarkan tema maka banyak pembelajaran yang terdapat di dalam tema tersebut. Berbeda dengan pada saat masih menggunakan kurikulum ktsp, pada kurikulum ini pembelajaran masih terpisah pada setiap mata pelajarannya. Jika pada kurikulum 2013 siswa yang dituntut aktif dalam pembelajaran, maka bagi guru pada kurikulum ini dituntut kreatif dalam membuat media pembelajaran maka terjadi ke terpaduan antara guru dengan siswa. Perubahan kurikulum dan diiringi dengan kemajuan teknologi membuat guru tidak perlu pusing-pusing lagi dalam memikirkan cara membuat media pembelajaran, karena kemajuan teknologi yang selalu meningkat. Dari kemajuan itu sistem sudah menerbitkan banyak aplikasi untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi di antara yang sebanyak itu, adalah aplikasi kinemaster, kejadian yang terjadi pada SD Negeri 13 Bintungan gurunya membuat media pembelajaran pada mata pelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengedit video, sambutan siswa terhadap media yang ditampilkan guru sangat positif, karena mereka sangat terbantu untuk memahami pelajaran. Dengan menggunakan aplikasi kinemaster guru tidak akan kehabisan cara untuk membuat media pembelajaran, karena aplikasi ini memiliki banyak fitur yang menarik untuk dijadikan pengeditan video media pembelajaran (Siahaan, 2020).

Belajar daring juga menyebabkan keterlambatan siswa dalam memahami materi, karena pada siswa sekolah dasar atau SD masih perlu bantuan dari guru untuk membantu penerapan materi sampai siswa paham terhadap materi yang diajarkan. Di keadaan yang seperti sekarang orang tua sangat dibutuhkan dan berharap anaknya bisa mengikuti pembelajaran di sekolah kembali supaya anaknya menjadi lebih terdidik dan lebih berkarakter. Dengan menggunakan orang tua yang telah salah mengajarkan anaknya dalam memahami pelajaran maka si anak tidak

akan paham dalam pembelajaran tersebut dari ketidak pahamnya maka hal itu yang menyebabkan anak malas dalam belajar, karena pelajaran yang sedang dia pelajari tidak di pahami. Dari sikap anak yang seperti itu maka karena itulah terjadi pemicu peningkatan emosional orang tua dalam mengajarkan anaknya masuk dalam pemahamannya. Jika pembelajaran online ini untuk selamanya maka tidak berlangsung ada generasi muda yang terlahir yang berpendidikan, yang layak dari sekolah. Karena selama proses pembelajaran selama sekolah dilakukan di rumah. Wajar saja jika orang tua tidak paham dengan materi pembelajaran anaknya karena pada masa orang tua sekolah dulu tidak menemukan pelajaran sesulit yang sekarang. Masalah yang akan dirasakan bagi orang tua yang pendidikanya hanya tamat SMP/ SMA orang tua tersebut juga tidak akan bisa menjelaskan materi itu kepada anaknya (Hafizatul Khaira, 2011).



Gambar 1. Cover pembelajaran matematika

Pembelajaran selama daring atau belajar dari rumah Sangat tidak efektif dan membuat siswa malas malasan dalam belajar, maka guru harus punya solusi untuk mengatasi semua permasalahan yang terjadi pada pembelajaran selama online. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk tetap tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik berupa audeo atau visual dan bahkan audeo visual, untuk membuat semua itu guru bisa memanfaatkan aplikasi yang sudah banyak tersedia di internet untuk mengedit video, salah satu aplikasi yang tepat digunakan adalah aplikasi kinemaster, aplikasi ini adalah aplikasi yang bisa mengedit video biasa aja menjadi video yang lebih menarik.sebelum

memakai kurikulum 2013 sistem pendidikan masih menggunakan kurikulum KTSP pada kurikulum ini dalam proses pembelajarannya masih guru yang dituntut aktif dalam mengembangkan materi berbanding terbalik dengan kurikulum 2013 sekarang, yang pada kurikulum ini menuntut siswa yang aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan hasil belajar sendiri. Kurikulum 2013 ini terasa sekali perubahannya pada pembelajaran anak sekolah dasar/SD karena pada kurikulum ini pembelajaran di SD menggunakan tema-tema.

Dalam tema itu terdapat lagi subtema, dan dalam subtema juga ada pembagaaian dan terdapat beberapa pembelajaran di dalamnya. Dalam satu pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran, maka jika guru mengajarkan tema maka banyak pembelajaran yang terdapat di dalam tema tersebut. Berbeda dengan pada saat masih menggunakan kurikulum ktsp, pada kurikulum ini pembelajaran masih terpisah pada setiap mata pelajarannya. Jika pada kurikulum 2013 siswa yang dituntut aktif dalam pembelajaran, maka bagi guru pada kurikulum ini dituntut kreatif dalam membuat media pembelajaran maka terjadi ke terpaduan antara guru dengan siswa. Perubahan kurikulum dan di iringi dengan kemajuan teknologi membuat guru tidak perlu pusing pusing lagi dalam memikirkan menggunakan membuat media pembelajaran, karena kemajuan teknologi yang selalu meningkat. Dari kemajuan itu sistem sudah menerbitkan banyak aplikasi untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi di antara yang sebanyak itu, adalah aplikasi kinemaster, kejadian yang terjadi pada SD Negeri 13 Bintungan gurunya membuat media pembelajaran pada mata pelajaran matematika terpadu menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengedit video, sambutan siswa terhadap media yang ditampilkan guru sangat positif, karena mereka sangat terbantu untuk memahami pelajaran. Dengan menggunakan aplikasi kinemaster guru tidak merasa kehabisan untuk membuat media pembelajaran, karena aplikasi ini memiliki banyak fitur yang menarik untuk dijadikan pengeditan video media pembelajaran.

Aplikasi kinemaster sangat sangat membantu guru dalam pengeditan video, aplikasi ini bukan hanya digunakan oleh guru saja tetapi mahasiswa juga banyak menggunakan aplikasi ini dalam pengeditan video pembelajaran. Dari sekian banyak manfaat dan kegunaan aplikasi ini aplikasi kinemaster juga memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini kelebihan aplikasi kinemaster:

1. Aplikasi kinemaster mudah didapatkan dan menggunakan mengaksesnya mudah.

2. Aplikasi kinemaster dapat digunakan secara gratis
3. Aplikasi kinemaster selalu mengupdate fitur-fitur yang terbaru untuk digunakan dalam mengedit video
4. Mudah dalam cara pengeditan video, dan mudah dipahami
5. Tidak memilih kapan waktunya yang cocok untuk melakukan peneditan
6. Hasil video yang editan dari kinemaster sangat memuaskan

Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini yaitu:

1. Mengedit video agak terasa rumit karena layar tampilannya kecil
2. Karena aplikasinya gratis maka ada iklan
3. Terdapat watermark

Di aplikasi kinemaster terdapat beberapa fitur pendukungnya seperti: simple dan memiliki antar muka untuk pengedit yang tidak suka ribet maka aplikasi kinemaster sangat cocok untuk pengeditan digunakan dalam mengedit video. Project assistant merupakan fitur yang sangat membantu dalam pengeditan video, dalam fitur assistant project menyediakan tampilan teks, filter dalam video, fitur ini digunakan untuk peneditan dari nol. Tema, template kinemaster didukung oleh tema yang beragam fitur tema ini ada yang bersifat gratis dan ada yang berbayar, fitur tema banyak digunakan oleh editor profesional. Font, aplikasi kinemaster juga memiliki fitur font. Media, aplikasi kinemaster terdapat banyak media aplikasi ini mendukung video yang berasal dari smartphone melalui layar yang menggunakan kinemaster mampu menampilkan media. Dukungan musik, aplikasi kinemaster memiliki fitur add musik, di dalam kinemaster dapat menambahkan video yang dilatar oleh audio pengguna aplikasi kinemaster memiliki pilihan musik yang paling pas. Membuka fitur ini gampang pengguna tinggal membuka fitur audio. Bebas watermark fitur ini bisa menghasilkan hasil video menjadi jauh lebih bagus. Penggunaan aplikasi kinemaster cocok untuk semua kalangan yang mau mengedit video, baik yang pemula maupun yang sudah profesional.

Penutup

Pendidikan di Indonesia sekarang mengalami kendala akibat virus covid-19 yang melanda dunia termasuk Negara kita Indonesia, jadi pembelajaran selama pandemi ini dipindahkan belajar di rumah saja atau disebut dengan pelajaran melalui daring menggunakan

media firtual. Selama pembelajaran di rumah guru dituntut kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, supaya peseta didik tidak merasa kesulitan, merasa jenu dan bosan dalam memahami materi pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika yang sulit di pahami, maka dari itu guru harus kretif dalam membuat media pemebelajaran. Dengan kemajuan teknologi guru sangat terbantu dalam membuat media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan aplikasi kinemaster, dengan aplikasi kinemaster guru bisa membuat media pemebelajaran yang lebih menarik dan membuat siswa tertarik untuk belajar. Pada saat siswa merasa jenuh dan bosan belajar di rumah siswa dapat bertemu dengan guru secara virtual, siswa kadang juga merasa malas dalam belajar karena tidak bertemu dangan guru dan teman temannya secara tatap muka langsung, melainkan hanya melalui aplikasi zoom atau google meet. Pembelajaran dari rumah sangat terbantu dengan kemajuan teknologi ini, karena bisa memebntu dalam proses pembelajaran. Meskipun di rumah tapi siswa dan guru masih tetap bisa melakukan proses belajar mengajar, meskipun tidak seefektif seperti pada saat tatap muka.tetapi media video itu bias mempermudah siswa saat belajar.

Daftar Pustaka

- Anggarini, D. T. Upaya Pemulihan Industri Pariwisata Dalam Situasi Pandemi Covid -19. *Jurnal Pariwisata*, 8(1), 22–31, 2021. <https://doi.org/10.31294/par.v8i1.9809>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47, 2016. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Benyamin, P. I. Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak pada Masa Pandemi Covid-19. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 3(1), 13–24, 2020 <https://doi.org/10.47167/kharis.v3i1.43>
- Budiyanti, E. Dampak Virus Corona Terhadap Sektor Perdagangan Dan Pariwisata Indonesia. *Kajian Bidang Ekonomi Dan Kebijakan Publik*, XII(4), 19–24, 2020 http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-4-II-P3DI-Februari-2020-219.pdf
- Devid Saputra. A Rumor (Hoax) about Covid-19. *Mau'idhoh Hasanah : Jurnal Dakwah Dan Ilmu Komunikasi*, 1(2), 1–10, 2020. <https://doi.org/10.47902/mauidhoh.v1i2.69>
- Gide, A. PENERAPAN DISIPLIN PROTOKOL KESEHATAN DI ERA KENORMALAN BARU PADA DUNIA PAUD. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.,

5–24, 1967.

Hay, S. I. COVID-19 scenarios for the United States. *Nature Medicine*, 2020. <https://doi.org/10.1101/2020.07.12.20151191>

Hasnah. Paradigma Pendidikan Masa Depan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II(2), 130–138, 2012.

Khaira, H. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa*, hlm. 39–44, 2021. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/41218>

Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48, 2020. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>

Lanziotti, V. S., De Souza, D. C., & Marques, E. T. A. (2020). Coronavirus Disease 2019: Understanding Immunopathogenesis Is the “holy Grail” to Explain Why Children Have Less Severe Acute Disease. *Pediatric Critical Care Medicine*, 1022–1023. <https://doi.org/10.1097/PCC.0000000000002513>

Laily Amin Fajariyah. *Projek CERDIG Berbasis Kinemaster*, 2018.

Muharika, D., & Agus, F. R. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 80–86, 2019.

Nasution, Abdul Gani Jamora. “Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam”, dalam jurnal Ihyah Al-Arabiyah, Vol. 3 No. 2 tahun 2017. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/1324>

Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 2017. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>

Pujiasih, E. Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48, 2020. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>

Radhitya, T. V., Nurwati, N., & Irfan, M. Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Kekerasan dalam Rumah Tangga. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 2(2), 2020. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v2i2.29119>

Rajagukguk, M. Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*, 45–50, 2020. <http://digilib.unimed.ac.id/41219/>

- Satrianingrum, A. P., & Prasetyo, I. Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633, 2020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- Siahaan, M. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. 2020. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- <https://hot.liputan6.com/read/4467850/media-adalah-alat-untuk-menyampaikan-pesan-dan-informasi-ketahui-jenis-jenisnya>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772. 2020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Wulandari, S., & Fitria Rahma, I. Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45. 2021. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>
- Yamali, F. R., & Putri, R. N. Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 4(2), 384, 2020. <https://doi.org/10.33087/ekonomis.v4i2.179>
- Yudianto, A. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237, 2017.