

# Pemanfaatan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Kinemaster Di Era Society 5.0

Asfirotul khasanah<sup>1</sup>, Eni Pujiarti<sup>2</sup>, Siti Nurjanah<sup>3</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E-mail: [asfirotulkhasanah@gmail.com](mailto:asfirotulkhasanah@gmail.com), [enipujiarti10@gmail.com](mailto:enipujiarti10@gmail.com), [sitinurjanah16061998@gmail.com](mailto:sitinurjanah16061998@gmail.com)

## Abstract

In the world of education, it is very large in terms of the benefits and advantages it has, namely facilitating broad access to education, being able to improve the quality and quality of learning between teachers and students. This study uses a literature study. The selection of this method is believed to be able to comprehensively describe the use of kinemaster-based science learning media in Era Society 5.0. The subject in this study is the kinemaster application, while the object of research is the use of kinemaster-based science learning media in Era Society 5.0. The data obtained will be processed using statistical analysis, namely interpretations and conclusions made based on statistical analysis. The results of this study aim to understand the application of the KineMaster application in science learning, Era Society 5.0 which was launched by Japan, especially related to the world of education, therefore we need to understand the paradigm of education in Indonesia. The subject matter is designed as attractive as possible, can display videos, and pictures. animated images related to the subject matter so that students focus more on what is conveyed by the teacher. In addition, KineMaster videos can be directly shared to social media platforms such as YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, and many more. This makes it easy, especially for teachers, to publish their videos and reach students.

Keywords : Science, KineMaster, Era Society 5.0

## Abstrak

Dalam dunia pendidikan sangat besar dari segi manfaat dan kelebihan yang dimiliki yaitu memudahkan akses yang luas terhadap pendidikan, mampu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran antara guru dan peserta didik. Penelitian ini menggunakan studi literatur Pemilihan metode ini karena diyakini dapat menggambarkan secara komprehensif pemanfaatan media pembelajaran IPA berbasis kinemaster di Era Society 5.0. Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi kinemaster, sedangkan objek penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran IPA berbasis kinemaster di Era Society 5.0. Data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan analisis statistik, yakni penafsiran dan kesimpulan yang dibuat berdasarkan analisis statistik. Hasil penelitian ini bertujuan untuk memahami penerapan aplikasi KineMaster dalam pembelajaran IPA, Era Society 5.0 yang diluncurkan oleh Jepang terutama berkaitan dengan dunia pendidikan, maka dari itu kita perlu memahami paradigma pendidikan di Indonesia. Materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar. Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+,

dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik.

Kata Kunci : IPA, KineMaster, Era Society 5.0

## PENDAHULUAN

Mengajar adalah proses mengarahkan suatu kegiatan belajar yang masuk akal hanya pada saat kegiatan belajar siswa itu berlangsung. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memahami proses belajar siswa semaksimal mungkin. Kegiatan belajar dan mengajar adalah dua hal yang berbeda, tetapi terjadi pada waktu yang bersamaan. Saat merencanakan pembelajaran, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang tepat agar proses pembelajaran efektif dan efisien. Hal ini tertuang dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. "Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional". Kemudian Pasal 10 "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi". Keempat kompetensi tersebut bersifat holistik dan terintegrasi dalam kinerja pendidikan. Oleh karena itu, jumlah total kemampuan guru meliputi: 1.) Pemerolehan mata pelajaran, baik muatan disiplin ilmu maupun bahan ajar dalam kurikulum sekolah, 2.) Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, penilaian proses dan hasil pembelajaran, serta pelaksanaan pembelajaran pedagogis meliputi: -perbaikan dan penyempurnaan, 3.) Pribadi berkelanjutan dan pengembangan profesional, 4.) Guru yang berpengetahuan dapat melakukan tugas secara profesional.

Pendidikan sangat berperan penting untuk menentukan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, sistem pendidikan saat ini terus dikembangkan guna menghasilkan generasi yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi (Qurrotaini, dkk., 2020, hal. 2).

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya dalam tingkat kehidupan sosial yang terus berkembang pada masyarakat. Revolusi industri 4.0 dibarengi dengan berkembangnya era disrupsi yang belum usai hiruk-pikuknya, tiba-tiba kita dikejutkan dengan munculnya Era Society 5.0. Era Society 5.0 adalah masyarakat dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi (Ahlah, dkk., 2020, hal. 806).

Era Society 5.0 ini disebut pula sebagai super-smart society, sebagaimana nama itu diberikan kepada masing-masing era revolusi industri sebelumnya. Super-smart-

society 5.0, muncul karena perkembangan teknologi yang begitu cepat, yang laju terjadinya inovasi baru semakin cepat (Prasetyo & Zuhdan, 2020, hal. 5). Era Society 5.0 yang diluncurkan oleh Jepang terutama berkaitan dengan dunia pendidikan, maka dari itu kita perlu memahami paradigma pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, untuk tercapainya pendidikan maka harus melibatkan komponen pendidikan. Seperti halnya peserta didik, pendidik, kurikulum, sarana-prasarana, proses belajar-mengajar, media pembelajaran, dan pemerintah. Dukungan dan peran pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan belajar sepanjang hayat dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Sementara itu Piaget, menyatakan seorang anak berusia 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, siswa pada jenjang usia tersebut berada pada jenjang sekolah Dasar. Artinya siswa pada masa operasional konkret masih membutuhkan hal-hal yang jelas dan nyata, siswa pada usia tersebut sulit memahami hal yang abstrak. Sementara itu, untuk mewujudkan misi menuju masyarakat super-smart-society 5.0 nampaknya akan sangat terbantu jika semenjak anak atau siswa duduk pada bangku sekolah dasar sudah dilatih dengan hal itu. Disini dengan berbantuan teknologi dalam pembelajaran dengan media video berbasis android diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran dan siswa lebih memahami serta siswa mengenal teknologi guna mewujudkan misi tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan studi literatur. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2015) “studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literature-literatur ilmiah”. Studi Literatur merupakan cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Menggunakan kata lain, studi Literatur ini juga sangat familiar menggunakan sebutan studi pustaka. Beberapa yang awam dan layak dipergunakan merupakan buku karya pengarang terpercaya (lebih disarankan karya akademisi), jurnal-jurnal ilmiah terakreditasi, serta penelitian mahasiswa dalam berbagai bentuk contohnya skripsi, tesis, disertasi, laporan praktikum, serta lain sebagainya. Teori-teori yg mendasari problem dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi kepustakaan. Selain itu seorang peneliti bisa memperoleh gosip ihwal penelitian-penelitian homogen atau yg terdapat kaitannya dengan penelitiannya.

Dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang

relevan dengan penelitiannya. Pemilihan metode ini karena diyakini dapat menggambarkan secara komprehensif pemanfaatan media pembelajaran IPA berbasis kinemaster di Era Society 5.0. Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi kinemaster, sedangkan objek penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran IPA berbasis kinemaster di Era Society 5.0. Data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan analisis statistik, yakni penafsiran dan kesimpulan yang dibuat berdasarkan analisis statistik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. KINEMASTER**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau Information and Communication Technology (ICT), memiliki potensi besar untuk digunakan dalam dunia pendidikan. Seiring berkembangnya TIK, begitu pula sistem pendidikan dari tingkat dasar hingga universitas. Banyak metode dan media telah diperkenalkan dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar semakin banyak guru yang membawa kreativitas ke dalam kelas dan merancang pembelajaran yang lebih bermakna. Hal ini tentunya akan meningkatkan kualitas pendidikan. Draft TIK Depdiknas menunjukkan bahwa ada beberapa fungsi TIK dalam pendidikan global: sumber belajar, rasa dukungan belajar, fasilitas pembelajaran, standar kompetensi, sistem manajemen, pendukung keputusan dan infrastruktur meningkat. Penggunaan TIK dalam pembelajaran juga membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang mandiri, baik dengan siswa lain maupun melalui interaksi dengan para profesional menggunakan media komunikasi berbasis TIK.

Perkembangan ICT ini menuntut perubahan pandangan pendidikan konvensional yang memiliki ciri pendidikan yang berpusat pada guru (teacher centre education) pada pendidikan berbasis ICT yang menekankan pada pendidikan berpusat pada peserta didik (student centre education) dan penguasaan ICT (Arifin & Zainal, 2012, hal. 43).

Di era society 5.0, Media pembelajaran berbasis ICT itu sudah lumrah untuk digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran cenderung ditafsirkan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menata ulang informasi visual atau verbal. Media dapat dibedakan menjadi penunjang belajar (learning support) dan media pembelajaran (learning media). Di era Society 5.0, media pembelajaran berbasis TIK dapat mengatasi keterbatasan berbagai pengalaman siswa, media dapat mengatasi ruang kelas, media memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, dan media mengamati. menyampaikan konsep yang benar, kongkrit dan mendasar, media realistik membangkitkan keinginan dan minat baru,

memotivasi media, merangsang pembelajaran, media bersifat konkrit. Dapat memberikan pengalaman menyeluruh dari yang abstrak. (Dewi & Norma, 2016, hal. 106).

Dengan menggunakan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi yang diajarkan oleh guru dalam bentuk video animasi, siswa dapat secara efektif dan efisien memfasilitasi perolehan informasi sesuai dengan ketentuan butir di atas yaitu diharapkan pelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, karena tertera media audio visual, video, dan gambar berwarna (animasi) yang menarik. Cara membuat video pembelajaran yang menarik, adalah melalui tahapan: (1) membuat konsep video (2) mengedit video (3) mengevaluasi video yang telah dibuat (4) mencari bahan pendukung video untuk digabungkan. Sebelum membuat video perlu menyusun konsep terlebih dahulu sebab konsep akan menentukan keberhasilan. Jadi sebelum pembuatan video pembelajaran harus mengolah materi secara cermat. Beberapa perangkat lunak edit video bisa digunakan, diantaranya adobe premiere cs6. Video pembelajaran yg telah siap tayang hendaknya jangan eksklusif digunakan, akan tetapi perlu penilaian serta proses editing terlebih dahulu. sesudah melalui penilaian serta proses edit beberapa kali barulah media digunakan. Langkah-langkah pembuatan video pembelajaran berbasis android artinya sebagai berikut: 1.) Menulis Skenario: a) menyiapkan skenario video pembelajaran. Tulis ringkasan materi bahan ajar yang akan dibacakan di depan kamera. b) menyiapkan media (alat peraga) yang akan digunakan termasuk tripod jika diperlukan. c) menyiapkan materi ppt pendukung pembelajaran pada laptop. d) menyiapkan file-file pendukung, seperti gambar audio. 2.) Proses Rekaman: a) melakukan proses perekaman sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disiapkan. Gunakan layar hijau atau tembok berwarna hijau. Latar belakang hijau ini akan diganti dengan latar yang diinginkan melalui teknik croma key. Perekaman dilakukan menggunakan hp, kamera dslr, camcorder atau handycam. Gunakan tripod, agar menghasilkan gambar yang lebih stabil/ tidak goyang. b) merekam ppt di slide show di layar komputer, sehingga menjadi file video. c) menyimpan file hasil rekaman, rekaman ppt dalam bentuk video dan file-file pendukung untuk menggambarkan atau ilustrasi, disimpan dalam satu folder untuk memudahkan pengeditan. 3.) Proses Editing Video: a) membuka aplikasi editing video pada android (kinemaster). b) menyiapkan project baru dengan rasio 16:9. c) membuat clips opening video, misalnya dengan menuliskan judul video pembelajaran kemudian tambahkan musik pembukaan yang sesuai. d) menampilkan clips narasi pembukaan oleh guru. e) menampilkan clips narasi materi utama dalam video. f) menampilkan clips evaluasi dan g) menampilkan clips penutup. Selanjutnya melakukan preview video, sebelum disimpan. 4.) Proses Simpan Video: proses menyimpan video, dikenal dengan istilah export atau rendering. Pilih

resolusi yang cukup. Semakin bagus kualitasnya atau resolusinya tinggi, maka file akan semakin besar. 5.) Share/Unggah Video: unggah video bisa ke media instagram atau youtube. Jika filenya kecil, bisa diunggah langsung ke grup wa peserta didik dari kelas yang menjadi sasaran belajar (Umi, 2021, hal. 225-228). Ulasan wacana konten pembelajaran dengan video ialah video menarik perhatian peserta didik, tidak membosankan dan pemahaman terhadap suatu materi bisa meningkat secara signifikan. Kinemaster artinya perangkat lunak edit video android yang simpel sekali diakses serta bisa download serta pada proses mengeditkan bisa tanpa memakai kuota, sehingga lebih hemat biaya. Selain itu, fitur dalam kinemaster sangat jelas, tombolnya praktis sekali diingat serta dipahami. dalam aplikasi mampu menyisipkan foto, video, bunyi, teks menggunakan simpel menggunakan hanya menekan tombol dengan tanda plus saja telah mampu.

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video profesional berfitur lengkap untuk perangkat iOS dan Android. Selain beberapa lapisan video, audio, gambar, teks dan efek, ini mendukung berbagai alat yang dapat digunakan guru untuk membuat video berkualitas tinggi. Kurikulum didesain semenarik mungkin dan dapat menampilkan video dan gambar animasi kurikulum, sehingga memungkinkan siswa lebih fokus pada apa yang diajarkan guru. Selain itu, video KineMaster dapat dibagikan langsung di platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, dan Google+, sehingga sangat memudahkan guru untuk mempublikasikan video dan menghubungi siswa. Proses pembelajaran lebih mendorong dan mempengaruhi minat belajar siswa. Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa kinemaster adalah aplikasi seluler yang dirancang khusus untuk membantu pengguna Android dan iOS mengubah video dari video biasa menjadi video yang lebih menarik. Banyak pengguna menyukai aplikasi KineMaster karena memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan fitur yang mirip dengan editor komputer. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan Kinemaster dapat dipublikasikan secara online atau diputar berkali-kali secara offline. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi yang disampaikan dari pendidik atau guru kepada siswa dalam bentuk video animasi, efektif siswa untuk menangkap informasi sesuai dengan poin di atas yaitu untuk mendistribusikan material, dan diharapkan efisien. Pelajaran menjadi menarik tidak membosankan karena dicetak pada media audiovisual, video, dan gambar berwarna (animasi) yang menarik. Media aplikasi ini memberikan kebebasan kepada guru untuk menentukan materi apa yang ingin diajarkan kepada siswanya. Guru dapat menambahkan sisipan berupa foto, musik, video, terminologi, bahkan animasi menarik, yang didesain dengan transisi yang

berbeda. Tombol dan panel kontrol perangkat lunak KineMaster relatif sederhana, terutama di antarmuka pengeditan video. Sebagian besar layar ditempati oleh pratinjau video di kiri atas, dan di bagian bawah ada jendela garis waktu yang dapat Anda pindahkan seperti editor video di PC Anda, memperluas area kerja Anda untuk melihat komponen yang diinstal. Di dalam video. Ada tombol pengaturan di kanan atas-tombol yang sangat sederhana yang mencakup audio fade-in dan fade-out. Di bawah terdapat tombol kontrol untuk menambahkan video dan foto ke proyek Anda, merekam video baru dan mengambil foto, menambahkan lagu, menambahkan efek, dan banyak lagi. Seluruh antarmuka pengguna aplikasi ini ditutupi dengan warna gelap khas peralatan video, sehingga memberikan tampilan yang lebih canggih dan mewah. Aplikasi ini tidak memiliki banyak dekorasi dan langsung menuju ke pengeditan video. Namun, tidak ada penjelasan di panel kontrol, tetapi jika Anda perhatikan lebih dekat, Anda dapat melihat fungsinya pada gambar tombol. Berbicara tentang fitur, semua fitur dasar perangkat lunak pengeditan video ada di sini. Aplikasi ini tidak hanya dapat menggabungkan video, suara, dan gambar, tetapi juga mengeditnya dengan cepat tanpa beralih ke aplikasi lain. KineMaster juga memiliki timeline multitrack untuk mendukung dan mengontrol langsung semua komponen audio dan video. Saat mengedit video, penting untuk mempersiapkannya dengan cermat untuk pengeditan video yang efektif dan efisien. a) Siapkan materi pembelajaran dan pastikan tujuan dan topik Anda jelas. b) Menulis naskah. Hal ini memudahkan untuk merekam video. c) Buat video Anda sendiri. Anda dapat menggunakan latar belakang layar hijau yang digunakan untuk mengubah latar belakang video. d) Siapkan properti pendukung pada video. e) Buat judul yang menarik. f) Buka Kinemaster dan edit videonya.

## **B. IPA**

Tugas utama guru dalam proses pembelajaran adalah membelajarkan siswa. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar secara optimal, salah satunya dalam mata pelajaran IPA. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah. Mata pelajaran IPA lebih menekankan pada adanya proses penelitian yang dijalani oleh siswa pada kelas tinggi. Hal ini mampu meningkatkan proses berpikir siswa untuk lebih memahami fenomena-fenomena yang terjadi di alam.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analisis. Bentuk IPA produk antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Ilmu Pengetahuan Alam juga diartikan untuk

menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Adapun proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses sains adalah keterampilan yang dilakukan para ilmuwan seperti mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, menyimpulkan; dan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai sikap yaitu sikap ilmiah yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sains.

Ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) mencakup sebagai berikut: 1.) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya; 2.) Materi, sifatsifat, dan kegunaannya meliputi: udara, air, tanah, dan batuan; 3.) Listrik dan magnet, energi dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi, tata surya, bumi dan benda benda langit lainnya; 4.) Kesehatan, makan, penyakit, dan pencegahannya; dan Sumber daya alam, kegunaan, pemeliharaan, dan pelestariannya.

Tujuan sains yang mendasar adalah untuk memupuk pemahaman, minat dan penghargaan peserta didik terhadap dunia dimana dia hidup. Pada mata pelajaran IPA perlu menekankan pemahaman konsep pada siswa. Pemahaman konsep-konsep IPA sangat penting dimiliki oleh siswa. Konsep yang dipahami siswa akan mempengaruhi penguasaan konsep berikutnya. Hal ini dikarenakan antar konsep pada pelajaran IPA saling berkaitan satu sama lain. Pemahaman konsep IPA yang dimiliki peserta didik Sekolah Dasar menjadi tonggak pemahaman konsep-konsep IPA yang lain di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karenanya pemahaman konsep IPA yang dimiliki peserta didik Sekolah Dasar wajib tinggi. Tetapi pada realitanya masih saja ada siswa yang memiliki pemahaman konsep IPA yang masih rendah. Hal itu disebabkan karena peserta didik kurang tahu materi yg disampaikan oleh guru yang disebabkan karena penyampaian materi masih berpusat pada buku, dan pemilihan model serta media yang kurang sempurna dimana siswa hanya mendapatkan suatu berita yg disampaikan sang pengajar dan siswa tidak terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang antusias pada proses pembelajaran dan mengalami kesulitan pada memahami materi yg dijelaskan sang pengajar. menggunakan demikian, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran baik secara proses maupun yang akan terjadi (Resti, dkk. 2021, hal. 105).

Dalam menghadapi era society 5.0 dan menjadi faktor utama dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Salah satunya melalui pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajar dan kualitas lulusan. Hal ini merupakan program yang dikembangkan oleh Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang mengikuti arahan Kementerian Pendidikan dan



Kebudayaan pada tahun 2018 yang telah terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter. Guru IPA perlu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21 dan memiliki visi mempersiapkan siswa menuju era society 5.0. Keterampilan abad 21 terdiri atas: berpikir kritis dan pemecahan masalah, berkolaborasi dengan kepemimpinan, ketangkasan dan beradaptasi, inisiatif dan entrepreneur, berkomunikasi efektif, mengakses dan menganalisis informasi, serta membangun rasa ingin tahu dan imajinasi. Keterampilan tersebut diperlukan agar peserta didik mendapatkan pengalaman dalam proses membangun pengetahuan baru, memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif sehingga mampu keterampilan dalam proses berpikirnya untuk menghasilkan ide-ide baru, konstruktif, dan masuk akal.

Berdasarkan uraian diatas, perlunya peserta didik dibiasakan sejak dini untuk dilatih dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar dalam usaha membangun pengetahuan yang baru. Dengan memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, diharapkan peserta didik akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran IPA dan mampu bersaing dengan persaingan global di era society 5.0 (Raka, dkk., 2020, hal. 282-283). Pemanfaatan teknologi dan jaringan internet dalam pendidikan dapat menjadi pilihan yang baik pada saat ini. Dengan adanya teknologi dan jaringan internet, pendidikan dapat memberikan jarak dan memiliki waktu yang fleksibel. Internet merupakan fasilitas yang sangat diperlukan. Menggunakan media pembelajaran berbasis video menjadi pilihan yang sesuai untuk mempelajari materi pada pembelajaran IPA .

Media yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kebutuhan yang dibutuhkan sekolah maupun sekolah non formal (bimbel) khususnya dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga siswa lebih teliti dalam menyimak materi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Media ini juga disesuaikan dengan kemampuan para peserta didik (Alfi & Rifa, 2021, hal. 60-69). Pembelajaran IPA materi alat gerak pada manusia merupakan pelajaran kongkrit oleh karena itu dalam pembelajaran membutuhkan sebuah media yang berbeda. Media yang dapat digunakan salah satunya berupa media KineMaster alat gerak pada manusia ini digunakan karena memiliki kelebihan yang sudah dijelaskan sebelumnya. Salah satu kelebihannya yaitu dapat mudah digunakan. Dari kelebihan KineMaster tersebut, akan berkaitan dan berpengaruh dalam pembelajaran IPA. Selain itu, dengan penggunaan media KineMaster juga, bisa memperjelas materi alat gerak pada manusia.

## SIMPULAN

Berbagai metode dan media telah disebarluaskan dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mendatangkan lebih banyak guru ke kelas, menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menjamin kualitas pendidikan. Salah satunya adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster yang dapat digunakan untuk membuat video animasi edukasi. Penggunaan aplikasi Kinemaster untuk mengolah materi ajar guru dalam bentuk video animasi dimaksudkan agar siswa dapat merekam informasi secara efektif dan efisien sesuai butir d di atas. Media audiovisual, video dan foto yang dicantumkan berwarna (animasi) dan menghibur, sehingga diajarkan dan tidak membosankan. Peserta didik dibiasakan sejak dini untuk dilatih dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar dalam usaha membangun pengetahuan yang baru. Dengan memiliki kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, diharapkan peserta didik akan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran IPA dan mampu bersaing dengan persaingan global di era society 5.0.

## Daftar Pustaka

- Ahlah, dkk. (2020). *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0*. Jurnal: Universitas PGRI Palembang.
- Mufidah, Alfi & Rifa Mufidah. (2021). *Aplikasi Tik-Tok dan Instagram sebagai Salah Satu Alternatif dalam Media Pembelajaran IPA*. PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar Volume 1, 1st AVES.
- Prasetyo & Zuhdan K. (2020). *Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik Dalam Era Super Smart Society 5.0*. Jurnal : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prasetyo Nurhaddi Raka & Mohammad Budiyanto. (2020). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis High Order Thinking Skills (Hots) Untuk Menghadapi Era Society 5.0*. Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains | Volume 8 Nomor 3.
- Qurrotaini, dkk. (2020). *Efektifitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Shalikhah Dewi & Norma. (2016). *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, Jurnal Cakrawala, No. 1, Vol XI 101-115.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umi, dkk. (2021). *Pemberdayaan Guru Dan Orang Tua Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Online. Prosiding dan Web Seminar (Webinar) "Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0"*. Cirebon.
- Nasriyanti, Resti. (2021). *Pentingnya Model Core Terhadap Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPA*. Seminar Nasional Pendidikan, Fkip Unma 2021 "System Thinking Skills Dalam Upaya Transformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0".

Zainal Arifin. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, Media Creative*, Yogyakarta.