



## **Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi *Kinemaster* di masa Pandemi Covid-19**

**Winarsih<sup>1\*</sup>, Moh. Rusnoto Susanto<sup>2)</sup>, Dwi Susanto<sup>3)</sup>**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Jl. Batikan UH-III/1043 Yogyakarta

Email: winarsih180698@gmail.com

---

### **Info artikel**

#### *Article History*

Naskah diterima:  
27 April 2021

Naskah direvisi:  
29 Juli 2021

Naskah disetujui:  
29 Juli 2021

---

#### **Kata kunci:**

*aplikasi KineMaster, efektivitas, pandemi, hasil belajar, mata pelajaran seni budaya*

---

### **Abstract**

*Pandemi COVID-19 (Coronavirus disease 2019) merupakan suatu wabah yang telah mengubah dari berbagai aspek kehidupan manusia, khususnya terkait dunia pendidikan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini dibuat untuk mengetahui efektivitas pengembangan bahan ajar seni budaya dimasa Pandemi COVID-19 khususnya bagi kelas XI SMA Muhammadiyah Ponjong pada mata pelajaran seni budaya. Adapun metode penelitian ini menggunakan *mixed methods the research*, dengan pendekatan *sequential exploratory design*. Penggunaan populasi dan sampelnya yaitu kelas XI SMA. Untuk teknik pengumpulan datanya, menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuisioner melalui *google form*. Lalu, untuk teknik analisis data menggunakan data statistic yang berbentuk diagram. Dan hasil penelitian ini mengenai penggunaan aplikasi KineMaster merupakan sebuah inovasi baru dimana belum pernah ada guru sebelumnya yang menggunakan pengembangan bahan ajar yang serupa dalam proses mengajar. Dengan aplikasi KineMaster ini, guru bisa menjelaskan materi yang basisnya teori maupun praktik, selain itu walaupun pembelajaran jarak jauh guru tetap bisa bertatap muka dibelakang layar*

---

## **PENDAHULUAN**

Pandemi COVID-19 atau kepanjangannya biasa disebut Coronavirus disease 2019, saat ini sedang marak-maraknya terjadi di belahan bumi manapun. Coronavirus adalah salah satu bagian keluarga virus itu sendiri yang bisa menimbulkan suatu penyakit. Adapun untuk gejalanya, ada yang bentuknya ringan dan ada yang bentuknya berat. Telah diketahui terdapat sekitar dua macam atau dua jenis coronavirus yang menyebabkan sebuah penyakit maupun bisa menimbulkan suatu gejala lain contohnya, Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan satulagi Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS), (Dewi, 2020). Dengan munculnya Pandemi COVID-19 ini merupakan suatu musibah yang mengkhawatirkan khususnya bagi penduduk bumi, dan tanpa terkecuali bagi dunia pendidikan. Pendidikan disini memegang peranan penting. Elis, Rusnoto, et.al. (2020) menyatakan bahwa The COVID-19 pandemic, also known as the coronavirus pandemic, is caused by severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2). In China, precisely in the city of Wuhan, in March 2020 is the first time the disease is located and declared an International Public Health Emergency in January 2020.

Sistim pendidikan dihadapkan dengan situasi dan kondisi yang menuntut para pengajar bisa menguasai media pembelajaran jarak jauh, khususnya terkait masa pandemic COVID-19 seperti sekarang ini. Adapun, PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) merupakan salah satu tonggak yang menjadi solusi dalam mengatasi berbagai kesulitan dalam pembelajaran tatap muka terkait dengan aturan social distancing. Terkadang yang menjadi kendala besar yaitu mengingat permasalahan seperti halnya jarak, waktu, lokasi, dan biaya atau biasa disebut factor ekonomi (Yensy, 2020). Sampai saat ini hampir semua pendidik menggunakan pembelajaran jarak jauh (tidak *face to face*) di saat wabah Pandemi COVID-19 ini melanda diseluruh dunia, termasuk Negara Indonesia.

Peran seorang pendidik sebagai actor di dalam membimbing maupun mendidik siswa dalam satuan pendidikan diharapkan memiliki berbagai strategi untuk menghadapi strategi yang terjadi, agar proses pembelajaran disatuan pendidikan berjalan dengan baik. Proses pembelajaran senantiasa dipengaruhi beberapa komponen, diantaranya komponen dasar, materi atau bahan ajar, sumber belajar, media dan fasilitas belajar, peserta didik yang belajar dan pendidik yang mengelola pembelajaran (Achmad, 2017). Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa dalam mengantisipasi hal tersebut bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satu diantaranya yaitu dengan melakukan pengembangan bahan ajar dan penggunaan media pembelajaran yang variatif. Bahan ajar adalah pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus diajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Dalam pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan suatu proses secara bertahap menuju kemajuan terhadap materi pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan efisien baik dari sikap, pengetahuan maupun ketrampilan yang diajarkan pendidik terhadap peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan oleh satuan pendidikan.

Berbagai Negara banyak memutuskan untuk menutup sekolah, maupun tingkat perguruan tinggi. Begitu halnya termasuk Indonesia sendiri, akibat dari adanya pandemic ini terjadilah ketetapan yang demikian. Padahal, pada hakikatnya sebuah pendidikan didalam system among, untuk mendisiplinkan diri, dan untuk mencari dan belajar sendiri, anak-anak sudah seharusnya dibiasakan akan hal sedemikian rupa. Adapun didalam yang namanya tri pusat pendidikan, memiliki kewajiban diantaranya seperti melaksanakan kewajiban dari rumah, sehingga darisitulah paradigm system pembelajaran dalam jaringan tri pusat pendidikan sendiri ada tiga bagian, diantaranya adalah keluarga, perguruan, dan pergerakan pemuda (Marisyah, 2019). Akan tetapi, terlepas semua itu, tentu dibutuhkan seorang guru ataupun pamong yang memiliki daya kreativitas tinggi, sehingga akan tercipta sebuah pelajaran yang mudah dipahami dan menyenangkan terutama dimasa Pandemi COVID-19.

Rahyu Retnaningsih (2020) memindai bahwa adanya Pandemi COVID-19 semakin meluas dalam persebarannya. Bahkan dari pihak pemerintahpun seperti dari KEMENDIKBUD memberikan perintah kewajiban yang berupa pelaksanaan proses belajar melalui rumahnya masing-masing, sehingga paradigm system pembelajaran daring secara mandiri berbasis e-learning menjadi suatu kebijakan bagi sang penyelenggara pendidikan khususnya dinegara Indonesia. Untuk lebih lanjutnya, Rahayu Retnaningsih (2020) menyatakan bahwa solusi pragmatis dimasa Pandemi COVID-19 bisa dilakukan melalui penerapan system pembelajaran secara mandiri berbasis e-learning pada program vokasional. Adapun program vokasional ini telah terbukti dapat dilaksanakan proses Telah terbukti bahwasanya program vokasi bisa dilaksanakan proses pembelajaran daring secara mandiri tanpa adanya suatu hambatan. Adapun masing-masing pemerintah, baik dari departemen kesehatanpun pada masyarakatnya telah menghasilkan keputusan berupa penutupan sekolah-sekolah maupun sebuah bisnis. Padahal didalam menghadapi jenjang atau tingkat perubahan yang belum pernah terjadi hari-hari sebelumnya, tentu membuat masyarakat menjadi kebingungan. Belajar secara daring dan bekerja dari rumah atau biasa disebut dengan Work Form Home (WFH) merupakan sebuah cara guna menengahi masalah tersebut bagi sebagian masyarakat pada umumnya (Komalasari, 2020).

Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada, agar proses pembelajaran yang masih terkesan biasa dan cenderung membuat siswa merasa bosan, bisa menjadi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Adapun contoh-contoh aplikasi yang dapat digunakan di era pandemic ini salah satunya bisa menggunakan zoom, google class room dan masih banyak lagi yang lainnya. Akan tetapi, disini peneliti menggunakan pengembangan bahan ajar pada pelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *KineMaster*. Peneliti menggunakan aplikasi *KineMaster* ini, karena di setiap tempat, antara jarak, waktu, lokasi, dan biaya atau biasa disebut factor ekonomi setiap daerah berbeda-beda. Terlepas dari hal itu, dengan penggunaan aplikasi ini peserta didik bisa merasakan pembelajaran secara maksimal layaknya pembelajaran tatap muka khususnya pada pelajaran seni budaya yang sifatnya praktik. Oleh karena itu, dimasa pandemic ini, dan diteranya globalisasi maupun informasi, tentu penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) akan menjadi sebuah kebutuhan maupun tuntutan. Namun, implementasinya bukanlah merupakan hal yang mudah. (Muhson, 2010). Perlu adanya interaksi yang saling menguntungkan antara satu sama lain. Salah satunya melalui aplikasi ini peserta didik dapat melihat proses-proses belajar praktik lewat guru atau pendidiknya sendiri tanpa harus bertatap muka diruang kelas akan tetapi bertatap muka secara virtual, mengingat adanya social distancing.

Didalam sector, baik itu sector ekonomi, sosial, kultural, maupun pendidikan terkena dampak yang serius akibat adanya Pandemi COVID-19. Pada tanggal 5 Maret 2020, UNESCO menyatakan bahwa wabah ini telah memberikan dampak langsung terhadap sector pendidikan. Adapun system pembelajarannya dilakukan lewat perangkat komputer (PC), labtop, smart phone maupun gadget yang terhubung lewat adanya koneksi internet, dan pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama secara mandiri. E-learning dilakukan diwaktu yang sama, diantaranya adalah, bisa menggunakan group media sosial seperti lewat Whatsapp (WA), telegram, aplikasi zoom ataupun media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran, sehingga dapat memastikan siswa belajar diwaktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda (Retnaningsih, 2020).

Salah satu temuan menunjukkan bahwa WA menjadi media e-learning yang tertinggi (65,54%). Terkait kendala terbesar yaitu kuota internet yang habis (27,03%). Dan siswa berpendapat bahwa video (35,14%) merupakan jenis file yang tepat untuk dibagikan saat e-learning. Selain itu, mayoritas siswa (54,73%) berpendapat bahwa durasi yang paling efektif untuk e-learning 2-3 jam/hari. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan e-learning belum berjalan sempurna, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terkendala saat e-learning. Hal ini perlu diatasi dan perlunya inovasi oleh guru berupa pengembangan bahan ajar, media pembelajaran, dan juga lembar kerja siswa. (Ichsan et al., 2020)

Berdasarkan pemaparan tersebut, tentu peneliti tertarik dalam mengembangkan bahan ajar, khususnya pelajaran seni budaya di SMA Muhammadiyah Ponjong dengan menggunakan aplikasi *KineMaster* dimasa pandemi. Selain pengajarannya berbasis praktik dan teori, dengan adanya aplikasi *KineMaster* ini, hal ini akan menjadi terobosan baru, serta pembeda dari penelitian sebelumnya. Karena perlu kita ketahui bahwasanya masih banyak peserta didik yang belum memahami pelajaran ketika guru membagikan materi yang sifatnya PJJ hanya dengan mengirimkan foto materi tanpa penjelasan. Bahkan orangtua terkadang kebingungan dalam menemani anaknya belajar. Oleh karena itu, peneliti berharap agar aplikasi ini mempermudah siswa dalam memahami materi dimasa Pandemi Covid-19. Sama halnya sebagai seorang guru atau pamong, beliau tetap bisa mengajar maksimal walaupun menerapkan belajar online atau pembelajaran jarak jauh. Pembuatan pengembangan bahan ajar yang menarik, maupun penghematan kuota tentu siswa juga bisa menjadi tertarik akan mata pelajaran seni budaya yang disampaikan. Penelitian ini harapannya dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis aplikasi *KineMaster* sebagai bahan ajar pelajaran seni budaya yang efektif dimasa Pandemi Covid-19.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan *mixed methods the research*, dengan pendekatan *sequential exploratory*. Yang dimaksud metode peneliti yang digunakan adalah menggunakan metode gabungan antara data kualitatif dan data kuantitatif, saling melengkapi antara data satu dengan yang lainnya, sehingga data bisa menjadi lebih akurat. Selain itu, peneliti menggunakan metode ini bertujuan agar bisa menjawab permasalahan atau ingin menjelaskan fenomena secara komprehensi, utuh dan holistic. Untuk metode ini, ada dua tahap, tahap pertama adalah data kualitatif melalui observasi, wawancara, dan kuisisioner melalui google form. Untuk observasi, peneliti mendatangi langsung ke sekolahan melihat situasi dan kondisi disekolah tersebut, termasuk warga sekolah yang berada disana. Untuk wawancara kepada kepala sekolah, guru, maupun wali kelas, peneliti melakukannya disekolahan akan tetapi untuk kuisisioner diberikan kepada siswa melalui google form setelah menjalani pembelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster*. Setelah itu, tahap kedua, peneliti melakukan metode kuantitatif yang berupa data statistic melalui diagram terkait efektivitasnya pengembangan bahan ajar terkhusus pada pelajaran seni budaya antara sebelumnya yang belum memakai aplikasi *KineMaster* dan setelah memakai aplikasi *KineMaster*.

Adapun penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah Ponjong, bertempat di Jalan Pati, Genjahan, Ponjong, Gunungkidul, dari tanggal 23 Februari hingga 17 Maret 2021. Untuk sampel dan populasi, penggunaan, subjek penelitian dipilih melalui orang-orang yang memiliki kapasitas sebagai "informan kunci", diantaranya adalah pihak kepala sekolah, guru, wali kelas, dan siswa. Dan tahap terakhir, penelitian kuantitatif adalah siswa kelas XI MIPA. Teknik pengumpulan data tahap pertama (metode kualitatif), peneliti mengumpulkan data melalui 1) wawancara kualitatif, 2) observasi 3) analisis dokumen. Selanjutnya pada tahap terakhir (metode kuantitatif), teknik pengumpulan data melalui data kuisisioner online lewat google form.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Pengembangan bahan ajar melalui aplikasi KineMaster*

*KineMaster* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur, lengkap dan professional untuk perangkat Ios dan Android. Banyak mendukung berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek yang dilengkapi segala macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Dengan pendesainan materi pelajaran yang menarik, bisa menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan mata pelajaran supaya peserta didik jadi lebih focus terhadap apa yang disampaikan pengajar. Selain itu, video *KineMaster* bisa langsung dibagikan ke platform media sosial seperti WA, YouTube, Facebook, Google+, dan masih banyak lagi (Khaira, 2020). Tentu dengan adanya aplikasi ini akan memudahkan guru dalam mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik.

Aplikasi ini memberikan sebuah wajah atau biasa disebut memberikan tampilan yang lumayan sederhana, akan tetapi bisa menyimpan berbagai fitur-fitur powerful. Kita bisa membikin video hanya melalui perangkat smartphone, dengan aplikasi ini. Adapun jenis fitur yang terdapat di aplikasi *KineMaster* ini, ada project assistant, dukungan media, audio, text, tema, tool editing, dan lain-lain. Agar lebih jelasnya bisa dilihat pada (Gambar2.) merupakan bentuk dari fitur-fitur di aplikasi *KineMaster*.



Gambar1. Aplikasi KineMaster terlihat dari luar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi screeshoot via handphone



Gambar2. Fitur-fitur dari aplikasi KineMaster  
Sumber: Dokumentasi Pribadi screeshoot via handphone

Seperti halnya penjelasan sebelumnya, peneliti menggunakan metode mixed method the research atau metode gabungan antara data kualitatif dengan data kuantitatif. Untuk data kualitatif, yang pertama yaitu menggunakan metode observasi. Peneliti mendatangi sekolah, melihat situasi dan kondisi yang ada disana. Dimana dengan kedatangan Pandemi COVID-19 ini, suasana sekolah menjadi sepi, karena berkurangnya aktivitas maupun kegiatan yang biasanya dilakukan disekolah, seperti halnya yang biasanya ada siswa, disekolah tidak ada siswa satupun. Pembelajaran dilakukan secara daring, akan tetapi para guru tetap kesekolah dengan mematuhi mengenakan sesuai anjuran protokol kesehatan. Hal ini bisa dilihat dari dokumentasi pada gambar 3 mengenai kondisi sekolah.



Gambar 3. Situasi pandemic yang membuat siswa harus melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ)

*Sumber: Dokumentasi Pribadi Penelitian*

Selain menggunakan observasi, peneliti juga menggunakan metode melalui wawancara baik kepada kepala sekolah (Gambar 5.), dan wawancara kepada guru seni budaya (Gambar 4.) di SMA Muhammadiyah Ponjong. Untuk kepala sekolah sendiri mengizinkan penelitian di SMA tersebut khususnya kelas XI MIPA. Menanggapi hal tersebut, tentu peneliti menjelaskan mengenai aplikasi *KineMaster*, dimana ilustrasi simulasi aplikasi *KineMaster* yang diaplikasikan dalam pembelajaran seni budaya tentu berupa penjelasan materi berbentuk animasi maupun video virtual dibelakang layar. Hal ini, akan membuat seolah-olah guru menjelaskan materi pelajaran didepan kelas kepada siswanya. Seperti halnya pada (Gambar 7.) dalam penjelasan materi baik materi berupa teori maupun materi berupa praktik. Sehingga materi yang seharusnya dijelaskan melalui praktik, dengan aplikasi *KineMaster* ini contohnya pembuatan batik tulis, bisa dijelaskan secara virtual oleh si pendidik baik prosesnya, contohnya, hingga hasilnya.

Aplikasi *KineMaster* ini juga merupakan aplikasi salah satu terobosan baru khususnya bagi pelajaran seni budaya. Karena pada hari-hari sebelumnya belum ada metode pengembangan bahan ajar yang serupa, menurut guru seni budaya di SMA Muhammadiyah Ponjong pada saat wawancara. Karena pada hari-hari sebelumnya hanya menggunakan WhatsApp yang mana hanya mengirim materi berupa foto saja dan penjelasannya terkadang hanya melalui voice note yang dikirim digroup kelas. Adapun dokumentasi disaat wawancara bisa dilihat pada (Gambar 4).



Gambar 4. Wawancara bersama guru seni budaya

*Sumber: Dokumentasi Pribadi Penelitian*



Gambar 5. Komunikasi bersama Kepala SMA Muhammadiyah Ponjong membahas mengenai aplikasi *KineMaster* yang akan digunakan sebagai salah satu bahan dari penelitian  
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penelitian

Selain menggunakan metode observasi, wawancara, yang selanjutnya yaitu menggunakan kuesioner melalui google form pada siswanya setelah melakukan pelajaran menggunakan aplikasi *KineMaster* seperti (gambar 7) adapun link materi seni budaya yang menggunakan aplikasi *KineMaster* dikirim ke group WA (gambar 6)



Gambar 6. Pemberian materi pelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *KineMaster* yang dikirim melalui link whatshap (WA) beserta soalnya kepada siswa  
Sumber: Dokumentasi Pribadi screenshot via handphone



Gambar 7. Penjelasan materi menggunakan aplikasi *KineMaster* secara virtual dibalik layar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penelitian screenshot via handphone

Pengembangan bahan ajar seni budaya melalui aplikasi *KineMaster* dimasa pandemic bagi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Ponjong dapat diterapkan di era pandemic seperti sekarang ini. Hal ini juga didukung pada penelitian-penelitian sebelumnya yang berjudul “PEMANFAATAN APLIKASI *Kinemaster* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT” Yang mana dari penelitian sebelumnya penggunaan e-learning khususnya WA belum berjalan sempurna, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terkendala saat e-learning khususnya pada kuota internet. Akan tetapi dengan penerapan aplikasi *KineMaster*, bisa memberikan materi penyampaian yang tidak membosankan hal ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi. Hanya saja pembeda antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah jika yang sebelumnya condong ke pembuatan materi teori dengan animasi. Sedangkan yang ini condong ke pembuatan materi baik teori maupun secara praktik dimana dijelaskan secara semenarik mungkin melalui aplikasi *KineMaster* agar siswa mudah memahaminya.

Kenapa kita harus mengikuti perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)? Tak lepas dari bapak pendidikan kita, bahwa menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah sebuah tuntutan didalam tumbuh kembangnya anak-anak. Yang dimaksud disini adalah pendidikan yang menuntun disegala kekuatan kodrat khususnya bagi anak-anak supaya mereka ini bisa mencapai sebuah kebahagiaan dan keselamatan. Dan adapun lingkungan pendidikan sendiri meliputi tiga hal, diantaranya adalah pendidikan meliputi keluarga, sekolah, maupun lingkungan organisasi Bermuda atau biasa disebut dengan tri pusat pendidikan (Sugiarta et al., 2019). Oleh karena itu, tidak bisa dipungkiri di era Pandemi Covid-19 ini, tentu sangat dibutuhkan seorang guru atau pamong yang professional.

Didalam system pembelajaran daring, peran pendidik seperti halnya dosen penting untuk melakukan hal seperti memotivasi, disamping adanya memperkuat kompetensi inovasi-inovasi pembelajaran, mengolah bahan ajar, dan penguatan budaya sekolah serta melakukan sinergitas pembelajaran produktif yang bermakna. Sarjiya (2016: 146) menyatakan terjadinya adanya hubungan korelasi positif dan yang signifikan antara kompetensi professional pendidik, motivasi kerjanya, serta budaya organisasi sekolah secara bersama-sama dengan produktifitas kerja pendidik. Ketiga yang disebutkan tadi berjalan seiring, sehingga diperlukannya supervise agar dapat menciptakan suatu budaya organisasi sekolah kondusif yang bisa saja disetiap pendidik akan lebih termotivasi didalam bekerja, dengan disambung usaha untuk peningkatan kompetensi profesionalny, (Retnaningsih,2020).

Professional menurut KBBI adalah memerlukan kepandaian khusus untuk menjalankannya. Yang dimaksud disini adalah harus mampu mengikuti segala perkembangan era digital ini, khususnya di era pandemic ini, siswa dalam belajar dirumah, tentu sebagai seorang pendidik perlu berinovasi agar dapat menciptakan hal-hal baru agar pembelajaran bisa berjalan dengan semaksimal mungkin.

Melalui aplikasi *KineMaster* ini, mampu mendorong dalam pengembangan bahan ajar khususnya pelajaran seni budaya bagi kelas XI SMA. Adanya kondisi pandemi ini memberikan cambukan keras guna menciptakan pembelajaran yang efektif tentunya. Sehingga terciptalah pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Adapun dampak yang terjadi sebelum penggunaan aplikasi *KineMaster* dalam penerapan pembelajaran jarak jauh bagi guru seni budaya di era pandemi ini adalah, pembelajaran hanya lewat whatshapp saja, dimana lebih banyak pemberian materi pelajaran berupa teori maupun mengerjakan soal saja, sedangkan untuk penyampaian materi yang basisnya praktik agak sulit karena guru tidak bisa melakukan pembelajaran tatap muka disekolah seperti biasanya. Oleh sebab itu, dengan adanya aplikasi ini guru semakin tertarik untuk menerapkan sistim ini secara berkelanjutan. Hal ini juga dijelaskan oleh pak Munadi,S.Pd pada saat wawancara (gambar 4.) selaku guru seni budaya di SMA Muhammadiyah Ponjong bahwa, penggunaan aplikasi ini merupakan sebuah inovasi baru dimana belum pernah ada guru sebelumnya yang menggunakan pengembangan bahan ajar yang serupa dalam proses mengajar. Dengan aplikasi *KineMaster* ini, guru bisa menjelaskan materi yang basisnya teori maupun praktik, selain itu walaupun pembelajaran jarak jauh guru tetap bisa bertatap muka dibelakang layar.

Adapun dampak yang terjadi sebelum penggunaan aplikasi *KineMaster* bagi siswa yaitu, siswa cenderung bosan karena pembelajarannya terlalu monoton, ketambah adanya era pandemi yang terkadang membuatnya menjadi malas belajar. Dengan adanya aplikasi *KineMaster* ini tentu mempermudah siswa dalam belajar. Karena siswa bisa menyimak guru saat menjelaskan materi berupa teori maupun berupa praktik. Selain itu dengan aplikasi *KineMaster* ini mempermudah siswa untuk mengingat materi pelajaran baik yang baru saja diberikan, atau yang telah diberikan sebelumnya. Hal ini dikarenakan link aplikasi *KineMaster* ini dapat dibuka dimana dan kapan saja sehingga

mempermudah siswa dalam sistim belajarnya. Selain itu, aplikasi ini tentunya lebih menghemat kuota internet mereka.

Variabel efektivitas pengembangan bahan ajar memberikan informasi bahwa Sebagian besar berada dikategori baik. Hal ini bisa ditunjukkan dengan menggunakan aplikasi *KineMaster* yang sangat mudah, dan efisien karena proses edit video atau pembuatan materinya cukup dengan melalui smartphone dan cocok diterapkan di era pandemic seperti saat ini.

Tabel 1. Kualitatif dari variable dan indikatornya

Variabel	Indikator
Efektivitas pengembangan bahan ajar	Kreatif, inovatif
Aplikasi <i>KineMaster</i>	Cukup lewat smartphone
Adanya Pandemi	Pembelajaran Jarak Jauh, tidak bisa belajarr tatap muka atau

***Efektivitas Bahan ajar menggunakan aplikasi Kine master***

Tabel 2. Responden dan variable

Responden	Variabel		
	X1	X2	Y
Shafira Putri Novelia	15	19	15
Septiana Tri Utami	15	17	14
Aryadi Yuwana Putra	14	17	13
Septiana	12	16	12
Harini Purwaning Yakti	12	15	12
Ustasya Amelia Risti	12	12	10
Mutia Ismi Sholihah	8	11	9
Ranjani Ambarsari	12	16	13
Jumlah	100	123	98

Sumber: Data responden siswa kelas XI MIPA SMA Muhammadiyah Ponjong

Keterangan:

X1 = Efektivitas pengembangan bahan ajar

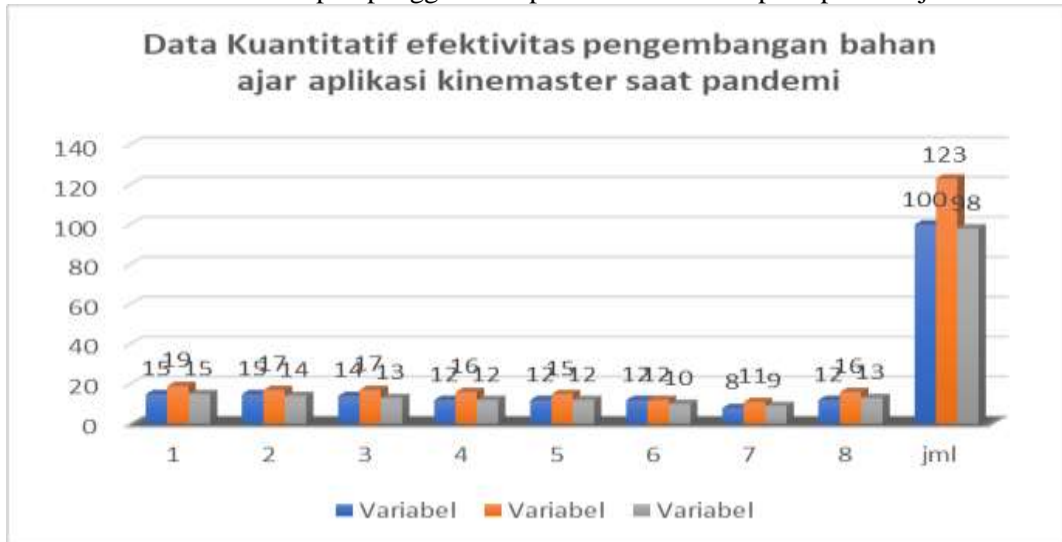
X2 = Aplikasi *KineMaster*

Y = Adanya Pandemi

Dari (tabel 2) dapat dijelaskan bahwa score kuesioner mengenai efektivitas pengembangan bahan ajar pelajaran seni budaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *KineMaster* (score 123) pada penyampaian materi sangat efektif jika dibanding pengiriman materi lewat foto saja lewat group WA yang terkesan kurang menarik. Hal ini kurang lebih sebanding akan pengembangan bahan ajar pelajaran seni budaya (score 100) disertai bebarengan adanya era- pandemic saat ini jika diterapkan di PJJ atau biasa disebut Pembelajaran Jarak Jauh yang mengharuskan akan social distancing (score 98).



Tabel 3. Respon penggunaan aplikasi kine master pada pembelajaran



Sumber: Data responden siswa kelas XI MIPA SMA Muhammadiyah Ponjong

Keterangan:

X1 = Efektivitas pengembangan bahan ajar (biru)

X2 = Aplikasi *KineMaster* (orange)

Y = Adanya Pandemi (abu-abu)

Dari (tabel 3) sama penjelasannya seperti tabel 2, hanya saja dalam bentuk diagram. Warna biru mengenai efektivitas pengembangan bahan ajar, warna orange mengenai aplikasi *KineMaster* dan warna abu-abu mengenai adanya pandemic.

Dalam penelitian ini tentu diperoleh hasil bahwa model pengembangan bahan ajar pelajaran seni budaya melalui aplikasi *KineMaster* dimasa pandemi menjadi lebih efektif dibanding pengiriman materi dengan foto saja lewat group WA yang terkesan kurang menarik bagi siswa. Dengan penggunaan aplikasi *KineMaster* ini, peneliti berharap agar hal ini menjadi sebuah inovasi baru bagi kelas XI SMA Muhammadiyah Ponjong khususnya. Hal ini bisa dibuktikan melalui observasi kesekolah, wawancara kepada guru maupun pihak sekolah, dan melalui kuesioner lewat google form yang diberikan kepada siswa. Pemaparan ini tentunya memiliki fungsi untuk interpretasi data kuantitatif.

## KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *KineMaster* pada pelajaran seni budaya sangat efektif jika diterapkan saat pandemi. Hal ini dapat diketahui melalui data mixed methods the research dengan pendekatan sequential exploratory design. Bahwa jumlah X2 lebih banyak daripada X1 dan Y. Hal ini dapat diartikan bahwa aplikasi *KineMaster* (X2) merupakan pengembangan bahan ajar (X1) yang sangat efektif diterapkan disaatsituasi pandemic (Y). Selain itu juga dibuktikan melalui observasi kesekolah, wawancara kepada guru maupun pihak sekolah, serta melalui kuesioner lewat google form yang diberikan kepada siswa. Pemaparan ini tentu memiliki fungsi untuk interpretasi data kuantitatif.

Bagi peneliti, mengingat permasalahan seperti halnya jarak, waktu, lokasi, dan biaya berbagai cara telah dilaksanakan maupun telah disiarkan keberadaannya. Berbagai upaya melalui aplikasi *KineMaster* ini, dalam proses belajar mengajar bertujuan agar pendidik memberikan materi menarik, mudah dipahami oleh siswa, begitu sebaliknya siswa suka pelajarannya dan tidak mudah bosan selain itu bisa meningkatkan mutu pendidikan yang sebenarnya, walaupun ditengah-tengah Pandemic COVID-19. Diharapkan dengan pgunaan aplikasi ini peneliti bisa berkontribusi kepada sekolah-sekolah yang perlu bantuan. Dan saran untuk peneliti selanjutnya, barangkali bisa mengembangkan lagi aplikasi ini dengan menggunakan aplikasi yang serupa dimana tidak memakan banyak kuota internet, akan tetapi karya maupun ilmunya bisa bermanfaat buat sesama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Achmad. (2017). Hubungan Pengembangan Bahan Ajar Dan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Sungai Kunjang. Syamil, 5(1), 59–73.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55-61.
- Gafur, A. (2004). Pedoman Penyusunan Materi Pembelajaran (Instructional Material. Jakarta: Depdiknas.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 65-70.
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K., ... & Marhento, G. (2020). Covid-19 dan E-Learning: Perubahan strategi pembelajaran sains dan lingkungan di SMP. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 6(1), 50-61.
- KBBI. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pustaka Bahasa. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *KineMaster* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. In Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3 (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 7(1), 38-50. Marisyah, A. (2019) 'PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA TENTANG PENDIDIKAN', 3, p. 6.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Retnaningsih, R. (2020). E-Learning system sebuah solusi pragmatis program vokasional semasa pandemi COVID-19. Jurnal Taman Vokasi, 8(1), 21-26.
- Sarjiya, S., & Mulyoto, M. (2016). Korelasi kompetensi profesional, motivasi kerja, dan budaya organisasi sekolah dengan produktivitas kerja guru SMP/MTs se-Kecamatan Temon. Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 4(2), 140-147.
- Sugiarta, I. M., Mardana, I. B. P., & Adiarta, A. (2019). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). Jurnal Filsafat Indonesia, 2(3), 124-136.
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas pembelajaran statistika matematika melalui media whatsapp group ditinjau dari hasil belajar mahasiswa (masa pandemik Covid 19). Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 5(2), 65-74.