

**Penerapan Media Aplikasi *Kinemaster*  
dalam Pembelajaran Daring Menulis Puisi pada Peserta Didik  
Kelas X SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2020/2021**

**Atrivika Rohmah Nisa Utami, Asropah, Azzah Nayla**  
Universitas PGRI Semarang  
[atrivikanisa@gmail.com](mailto:atrivikanisa@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan pembelajaran menulis puisi menggunakan media aplikasi "KineMaster" dalam pembelajaran daring pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskripsi. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling dengan populasi seluruh kelas X MIPA, adapun sampelnya adalah kelas X MIPA 4. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi "KineMaster" dalam pembelajaran menulis puisi dapat diterapkan dengan baik dan peserta didik menjadi kreatif dan aktif.

Kata kunci: *penerapan, media kinemaster, puisi*

**Abstract**

*The purpose of this study is to describe the application of learning to write poetry using the application media "KineMaster" in online learning in 10th grade students of SMA Negeri 11 Semarang in the 2020/2021 academic year. This study uses a qualitative descriptive approach. The sampling technique used was random sampling with the entire population of 10th grade Mathematics and Natural Sciences, while the sample was 10th grade Mathematics and Natural Sciences 4. Data collection techniques in this study used test and non-test techniques. The results obtained in this study indicate that learning using the application media "KineMaster" in learning to write poetry can be applied well and students become creative and active.*

*Keywords: application, kinemaster media, poetry*

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Fatkhurrohman, 2015:16). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan adanya pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 di kelas X bertujuan untuk mengembangkan karakter serta kompetensi sikap peserta didik, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan karakter serta kompetensi sikap peserta didik, pembelajaran bahasa Indonesia juga memegang peran penting dalam perkembangan kreatifitas siswa dalam berekspresi dan berkomunikasi melalui tahap pemikiran serta menuangkan ide khayalan maupun fakta yang diolah menjadi suatu karya fiksi untuk memenuhi suatu nilai dalam pembelajaran. Guru sangat berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran kepada siswa bahwa menulis merupakan modal penting dalam suatu pembelajaran, guru harus mampu menginspirasi siswa dalam proses belajar sehingga siswa mempunyai semangat maupun dorongan kuat untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penelitian ini akan mengajarkan materi mengenai puisi pada kompetensi dasar 4.17 yang bertujuan mampu menulis dengan memperhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, imaji, gaya bahasa, rima, amanat, atau irama, tipografi, rasa dan nada).

Rumusan penelitian ini adalah bagaimana penerapan media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran daring menulis teks puisi tahun ajaran 2020/2021? Tujuan penelitian ini mendeskripsikan penerapan media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran daring menulis teks puisi tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih judul “Penerapan Media Aplikasi *KineMaster* dalam Pembelajaran Daring Menulis Puisi kelas X SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2020/2021”.

## Metode

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017:224). Dalam penelitian ini teknik pengambilan data yang dilakukan berupa teknik tes dan nontes. Teknik tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (2013:193). Tes ini dilakukan untuk memperoleh data siswa dari hasil menerapkan media *KineMaster* dalam menulis puisi. Sedangkan teknik nontes merupakan teknik mengumpulkan data untuk mengetahui perilaku siswa dalam pembelajaran, serta pengambilan data tidak dapat dilakukan dengan teknik tes tetapi dengan cara observasi. Nasution (dalam sugiyono, 2017:226) observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan. Pengamatan dilakukan kepada peserta didik pada saat pembelajaran menulis puisi dikelas X MIPA 4 SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2020/2021. Teknik nontes dalam penelitian ini adalah, obserasi dan angket.

Peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif bisa disusun dan langsung ditafsirkan untuk menyusun kesimpulan penelitian. Caranya melalui kategori berdasarkan masalah dan tujuan penelitian. Dalam hal ini, peneliti tidak perlu melakukan pengolahan melalui perhitungan matematis statistic sebab data telah memiliki makna apa adanya.

Penelitian ini bersifat mendeskripsikan hasil analisis tentang penerapan media *KineMaster* dalam pembelajaran menulis Puisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2020/2021. Ini bertujuan untuk mengetahui berhasil atau tidak dalam menerapkan media *KineMaster* dalam pembelajaran menulis puisi serta ingin mengetahui dampak bagi siswa dalam menerapkan media ini dengan materi yang disajikan. Hasil penerapan penelitian ini dapat dikatakan mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) apabila presentase yang dicapai peserta didik lebih atau sama dengan 80% atau nilai 75.

### **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan dalam Pembelajaran menulis teks puisi dengan menggunakan media aplikasi *KineMaster* pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan 2 teknik pengumpulan data yaitu teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *KineMaster* dalam pembelajaran menulis puisi, sedangkan teknik nontes digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan keefektifan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Teknik nontes yang digunakan peneliti yaitu observasi dan teknik angket.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 April 2021 di SMA Negeri 11 Semarang. Peneliti ini mengambil kelas X MIPA 4 sebagai kelas yang digunakan untuk penelitian dalam menerapkan media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran menulis puisi. Peserta didik kelas X MIPA 4 berjumlah 36 yaitu 16 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Penerapan media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran menulis puisi dapat diuraikan pada kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran yang telah dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran daring menulis puisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2020/2021 adalah dengan menggabungkan hasil tes menulis puisi, hasil observasi, dan hasil angket. Data yang telah didapatkan tersebut digabungkan menjadi satu untuk dianalisis. Data hasil penelitian ini berupa hasil tes dan hasil nontes adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil tes dari pembelajaran menulis puisi menggunakan media aplikasi *KineMaster*, maka data yang diperoleh berupa nilai. Penelitian yang digunakan oleh guru dan nilai yang diperoleh guru dan nilai yang diperoleh peserta didik harus memenuhi aspek penilaian. Ada beberapa aspek yang dinilai. Nilai yang digunakan setiap aspek berbeda-beda. Aspek yang digunakan dalam menilai teks puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya mempunyai nilai maksimal 20, seperti kesuaian judul dengan puisi, isi atau tema yang sesuai, diksi atau pilihan kata yang tepat, rima atau persajakan dan tipografi, total nilai keseluruhan aspek adalah 100. Pembagian kriteria terbagi menjadi empat tingkatan penskoran, yaitu kategori sangat baik 20, kategori baik dengan skor 15, kategori cukup dengan skor 10, kategori kurang dengan skor 5. Nilai yang diperoleh kemudian diklarifikasikan ke dalam kategori pencapaian hasil belajar. Terdapat lima pencapaian hasil belajar yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Kategori baik apabila peserta didik mendapatkan rentang nilai 90-100. Kategori baik apabila peserta didik mendapatkan rentang nilai 80-89. Kategori cukup apabila peserta didik mendapatkan rentang nilai 75-79. Kategori kurang apabila peserta didik mendapatkan rentang nilai 0-59.

Teknik nontes berupa penilaian pada lembar observasi yang dilakukan pada 26 April 2021. Penelitian melakukan observasi untuk dapat mengetahui bagaimana proses

pembelajaran menulis puisi setelah menerapkan media aplikasi *KineMaster* di dalam kelas yang belum pernah menggunakan media ini.

**a. Hasil Observasi Terhadap Guru**

Lembar observasi guru berisi tentang kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan terhadap lembar observasi guru dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dari guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), gurusangat jelas menerangkan tujuan dan manfaat pembelajaran. Selain itu, guru juga menghubungkan materi yang akan diajarkan dengan pengalaman peserta didik.

Pada kegiatan inti, peserta didik mulai memperhatikan video materi yang dibuat menggunakan aplikasi *KineMaster*. Guru juga memberikan langkah langkah membuat puisi dengan aplikasi *KineMaster*. Pada tahap bertanya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami, kemudian guru membantu menjawab dengan memberikan stimulus kepada peserta didik.

Pada kegiatan penutup peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. Guru mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan media aplikasi *KineMaster* berarti terlihat jelas dan dapat dipahami oleh peserta didik. Media ini sangat membantu peserta didik dalam menulis puisi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru untuk peneliti, sudah diketahui bahwa peneliti melakukan proses pembelajaran dari awal sampai akhir dengan jelas dan runtut, bahkan pembelajaran menjadi menyenangkan dengan adanya media yang digunakan oleh penelitian yakni media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran daring menulis puisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2020/2021.

**b. Hasil Observasi Terhadap Peserta Didik**

Lembar observasi peserta didik bertujuan untuk mengetahui keefektifan peserta didik atau perilaku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menulis teks puisi dengan menggunakan media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran daring pada peserta didik SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2020/2021. Observasi yang diamati yaitu keaktifan mendengarkan guru, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menulis teks puisi, keefektifan waktu mengerjakan tugas menulis puisi dengan menggunakan media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran daring menulis puisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2020/2021.

**c. Hasil Angket Pembelajaran**

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai kegiatan dengan menggunakan media aplikasi *KineMaster* dalam pembelajaran menulis puisi yang telah dilaksanakan pada kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2020/2021. Adapun angket pembelajaran tersebut meliputi empat pilihan jawaban antara lain, sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Dalam angket ini terdapat 10 pertanyaan dalam menulis puisi yang diisi peserta didik. mengenai hasil angket menulis puisi dengan media aplikasi *KineMaster* yaitu pada pertanyaan pertama terdapat 25 peserta didik menjawab setuju dengan persentase 69,4% dan 3 orang menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 2,8%. Pada pertanyaan kedua 18 peserta didik menjawab sangat setuju dengan persentase 50% dan 3 peserta didik menjawab sangat setuju dengan

persentase 5,6%. Pada pertanyaan ketiga terdapat 21 peserta didik menjawab setuju dengan persentase 58,3% dan 9 peserta didik menjawab sangat setuju dengan persentase 25,0%. Pada pertanyaan keempat terdapat peserta didik menjawab tidak setuju 20 peserta didik 55,6% dan 3 peserta didik menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 2,8%.

Pada pertanyaan kelima terdapat 23 peserta didik menjawab setuju dengan persentase 63,9% dan 2 peserta didik menjawab sangat setuju dengan persentase 5,6%. Pada pertanyaan keenam 26 peserta didik menjawab tidak setuju dengan persentase 72,2% dan 10 peserta didik menjawab setuju dengan persentase 13,9%. Pada pertanyaan ketujuh terdapat 22 peserta didik menjawab tidak setuju dengan persentase 61,1% dan 10 peserta didik menjawab setuju dengan persentase 27,8%. Pada pertanyaan ke delapan terdapat 25 peserta didik menjawab setuju dengan persentase 69,4%, 0 peserta didik menjawab sangat setuju dengan persentase 0%. Pada pertanyaan ke sembilan terdapat 28 peserta didik menjawab sangat setuju dengan persentase 77,8% dan 6 peserta didik menjawab setuju dengan persentase 5,6%. Sedangkan pada pertanyaan kesepuluh 21 peserta didik menjawab tidak setuju dengan persentase 58,3% dan 5 orang menjawab setuju dengan persentase 13,9%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran menulis puisi dengan media aplikasi *KineMaster* sangat menyenangkan dan membuat kreatif sehingga mendapatkan respon yang baik dari peserta didik.

### **Simpulan**

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian pada peserta didik dengan judul penerapan media aplikasi *KineMaster* pada peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2020/2021 dapat diterapkan. Peserta didik terlihat senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran daring. Terlihat dari keseriusan peserta didik dalam menulis puisi.

Pada media aplikasi *KineMaster*, peserta didik diajarkan untuk memanfaatkan serta mengenalkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman kepada peserta didik. Media *KineMaster* digunakan untuk membantu peserta didik lebih kreatif dan melatih peserta didik untuk mengembangkan teknologi yang ada. Guru hanya sebagai fasilitator dan sebagai pendamping peserta didik apabila membutuhkan penjelasan dan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga peserta dapat lebih kritis, kreatif, dan aktif saat pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta..