

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI
KINEMASTER TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
TEKS PROSEDUR PADA SISWA KELAS XII IPS-2
SMA NEGERI 1 ULU BARUMUN KABUPATEN
PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Tadris Bahasa Indonesia*

OLEH

ANANDA SRI REZKY HASIBUAN
NIM. 2021000003

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI
KINEMASTER TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
TEKS PROSEDUR PADA SISWA KELAS XII IPS-2
SMA NEGERI 1 ULU BARUMUN KABUPATEN
PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Melengkapi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Tadris Bahasa Indonesia*

Oleh

ANANDA SRI REZKY HASIBUAN

NIM. 2021000003

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI
KINEMASTER TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS
TEKS PROSEDUR PADA SISWA KELAS XII IPS-2
SMA NEGERI 1 ULU BARUMUN KABUPATEN
PADANG LAWAS**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Melengkapi Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Tadris Bahasa Indonesia*

Oleh

ANANDA SRI REZKY HASIBUAN

NIM. 2021000003

Pembimbing I

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Pembimbing II

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Ananda Sri Rezky Hasibuan

Padangsidimpuan, Mei 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. Ananda Sri Rezky Hasibuan yang berjudul "**Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani siding munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

PEMBIMBING II



Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP . 19931020 202012 2 011

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ananda Sri Rezky Hasibuan
NIM : 2021000003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Jenis Karya : Skripsi

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Terhadap Kemampuan Menulisa Teks Prosedur Pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Februari 2025
Saya yang Menyatakan



Ananda Sri Rezky Hasibuan
NIM. 2021000003

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Sri Rezky Hasibuan
NIM : 2021000003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royaliti Nonekslusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulsa Teks Prosedur Pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royaliti Nonekslusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, Februari 2025
Pembuat Pernyataan



Ananda Sri Rezky Hasibuan
NIM. 2021000003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Silitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Ananda Sri Rezky Hasibuan
NIM : 20 210 00003
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Sekretaris

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 19931020 202012 2 011

Misahradayati Dongoran, M.Pd
NIP. 19900726 202203 2 001

Dina Ktfairiah, M.Pd
NIP. 19951004 202321 2 032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Forum G
Tanggal : 06 Februari 2025
Pukul : 08:30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/81,25 (A)
Indeks Prediksi Kumulatif : 3,54
Predikat : Sangat Memuaskan

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kinemaster Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

Nama : Ananda Sri Rezky Hasibuan

NIM : 2021000003

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TB.Indo

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



Abstak

Nama	: Ananda Sri Rezky Hasibuan
Nim	: 2021000003
Program Studi	: Tadris Bahasa Indonesia
Judul	: Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Kinemaster</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Dalam proses pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas XII IPS2 dalam kelompok belajar hanya beberapa orang saja yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lain tidak terlibat. Selain itu, guru tidak memerhatikan siswa saat belajar di dalam kelompok. Melihat kondisi demikian perlu dicari solusi alternatif dalam pembelajaran menulis dan daya tarik dalam pembelajaran, supaya segala permasalahan serta kendala yang terdapat dalam siswa maupun guru dapat teratasi maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk menulis teks prosedur yaitu media *kinemaster*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media *Kinemaster* terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barunun Kabupaten Padang Lawas Tahun Pembelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS-2 yang terdiri dari 4 kelas yang berjumlah 128 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas XII IPS-2 yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah two group post test design. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh hasil belajar siswa dalam membuat teks prosedur pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 70, sedangkan teks prosedur pada kelas eksperimen adalah 82. Dari uji data yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, diketahui bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Dari data pada kelas kontrol diperoleh ($0.340 > 0.05$), dan pada kelas eksperimen diperoleh ($0.380 > 0.05$). Dari uji homogenitas diperoleh bahwa sampel penelitian ini berasal dari kelompok yang homogen yaitu F hitung $<$ F tabel ($0.145 > 0.05$). Selanjutnya uji hipotesis yaitu F hitung $>$ F table ($3.454 > 1,790$). Hal ini membuktikan bahwa media *kinemaster* efektif terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas tahun pembelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media , *kinemaster*, kemampuan menulis, teks prosedur.

ABSTRACT

Name	: Ananda Sri Rezky Hasibuan
Reg. Number	: 2021000003
Thesis Title	: <i>The Effectiveness of the Use of Kinemaster Application on the Ability to Write Procedural Texts in Grade XII IPS-2 Students of SMA Negeri 1 Ulu Barumun, Padang Lawas Regency.</i>

In the learning process of writing procedural texts among Grade XII IPS-2 students, only a few students in the study group completed the tasks given by the teacher, while the others were not involved. Moreover, the teacher did not pay attention to the students during group learning. Seeing this condition, it is necessary to find an alternative solution in teaching writing and to increase student engagement. To address the problems and obstacles faced by both students and teachers, a learning medium that facilitates writing procedural texts is needed—namely, the Kinemaster application. This study aims to determine the effectiveness of using Kinemaster media on students' ability to write procedural texts in Grade XII IPS-2 at SMA Negeri 1 Ulu Barumun, Padang Lawas Regency, for the academic year 2024/2025. The population of this study consisted of all students in Grade XII IPS-2, which includes 4 classes with a total of 128 students. The sample for this study was one class—XII IPS-2—with 29 students. This research employed an experimental method, using a two-group post-test design. Based on data analysis, the average score of students' procedural text writing in the control class was 70, while the average score in the experimental class was 82. Normality tests showed that the data from both the control and experimental classes were normally distributed, with values of $0.340 > 0.05$ for the control group and $0.380 > 0.05$ for the experimental group. The homogeneity test showed that the samples came from homogeneous groups, with $F \text{ count} < F \text{ table}$ ($0.145 > 0.05$). Furthermore, the hypothesis testing showed $F \text{ count} > F \text{ table}$ ($3.454 > 1.790$). This proves that the use of Kinemaster media is effective in improving the ability to write procedural texts for students of Grade XII IPS-2 at SMA Negeri 1 Ulu Barumun, Padang Lawas Regency, in the academic year 2024/2025.

Keywords: Kinemaster, media, ability to write, procedural texts.

ملخص البحث

الاسم	: أناندا سري رزقي حسيبوان
رقم التسجيل	: ٢٠٢١٠٠٠٣
عنوان البحث	: فاعالية استخدام تطبيق كينماستر على القدرة على كتابة النصوص الإجرائية لطلاب الصف الثاني عشر في العلوم الاجتماعية ٢ من طلاب المدرسة الثانوية العليا ١ أولوبارومون، محافظة بادانغ لاوس.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية استخدام وسائل الكينماستر على القدرة على كتابة النصوص الإجرائية لطلاب الصف الثاني عشر في العلوم الاجتماعية في الصف الثاني عشر في المدرسة الثانوية العليا ١ أولو بارون بادون بادون بادانج لاوس في السنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥. كان مجتمع هذه الدراسة من طلاب الصف الثاني عشر في العلوم الاجتماعية ٢ من طلاب الصف الثاني عشر في العلوم الاجتماعية المكون من ٤ فصول بإجمالي ١٢٨ طالبًا. أما عينة هذه الدراسة فكانت من طلاب الصف الثاني عشر العلوم الاجتماعية ٢ البالغ عددهم ٢٩ طالبًا. يستخدم هذا البحث أساليب بحث تجريبية. كان تصميم البحث المستخدم في هذه الدراسة هو تصميم الاختبار البعدى لمجموعتين. وبناءً على معالجة البيانات، فإن نواتج تعلم الطلاب في صنع النص الإجرائي في الصف الضابطة بمتوسط قيمة ٧٠، بينما النص الإجرائي في الصف التجربى ٨٢. من اختبار البيانات الذى أجرى على الصف الضابطة والصف التجربى يُعرف أن كلا البيانات موزعة توزيعًا طبيعياً. من البيانات في الفئة الضابطة تم الحصول على ٣٤٠ <٠,٣٤٠، ٥٠٠>، وفي الفئة التجريبية تم الحصول على ٠,٣٨ <٠,١٤٥، ٥٠٠>. (من اختبار التجانس، تبين أن عينات هذه الدراسة جاءت من مجموعات متجانسة وهي ٢٠٢٤/٢٠٢٥). علاوة على ذلك، فإن اختبار الفرضية هو ٣,٤٥٤ <١,٧٩٠، ٥٠٠>. وهذا يثبت أن الوسائل الحركية فعالة على القدرة على كتابة النصوص الإجرائية لطلاب الصف الثاني عشر في العلوم الاجتماعية في الصف الثاني عشر في مدرسة أولو بارومون الثانوية في محافظة بادانج لاوس في السنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥.

الكلمات المفتاحية : وسائل، الكينماستر، مهارات كتابة، النص الإجرائي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah ala kulli hal, terlebih dahulu penulis mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, keluarga juga sahabat yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam terang menderang.

Skripsi ini berjudul: “**Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Terhadap kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas**” ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan persyaratan dalam rangka penyelesaian studi untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Bahasa Indonesia Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Penulis menyadari bahwa banyak rintangan yang dihadapi dalam penyelesaian skripsi ini, baik dari segi waktu, kemampuan yang kurang dari penulis, serta ilmu pengetahuan yang masih sangat minim. Akan tetapi dengan berkat doa, motivasi, bantuan, dorongan serta bimbingan dari Dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan semulai dari penyusunan proposal sampai akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd. Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik (PA) dan Ibu Anita Angraini Lubis, M.Hum. Pembimbing II yang telah sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, MA, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhawanuddin Harahap, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan kerjasama
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta stafnya.
4. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd. Kepala Program Studi Tadris Bahasa Indonesia Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta staf-staf yang telah memberikan nasehat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi
5. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S.S., M.Hum. Kepala UPT Pusat Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak serta Ibu Dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah ikhlas dalam memberikan ilmu, dukungan, motivasi dan masukan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Teristimewa penulis ucapan ribuan terima kasih kepada Ayahanda tercinta (Safran Sufai Hasibuan) dan Ibunda tercinta (Rahmilah Hannum Nasution), Ayah dan Ibu memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai jenjang perkuliahan namun Ayah, Ibu yang telah sabar mendidik dan memberikan cinta kasih sayangnya tanpa tepi, bercucuran keringat dan tetes air mata, doa, dukungan, motivasi serta dorongan yang tidak pernah henti diberikan kepada penulis, yang tidak akan pernah terbalas sampai kapanpun, serta pengorbanan baik dari segi moral ataupun material yang tiada ternilai harganya demi pendidikan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Adik-adik tersayang (Anggina Meilani Hasibuan, Devi Lianan Hasibuan) serta keluarga besar Alm. Oppung Muhammad Janun Hasibuan yang selalu memberikan kasih sayang, support, motivasi, dan dukungan, agar tetap semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis Maulina, Nur Asiah Hasibuan, Latifah Daulay, Fadhilah Azmia, Novita Rahmadani, Nur Bayya Harahap, dan juga teman sekos yang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa namanya saya sebutkan satu persatu.

11. Terima kasih untuk diri sendiri, yang telah sabar, semangat dan pantang menyerah dan telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai sehingga bisa bertahan sampai ke tahap penyelesaian skripsi ini.

Atas segala bimbingan dan arahan yang diberikan kepada penulis, tiada kata seindah doa dan berserah diri kepada Allah SWT, kebaikan yang telah diberikan semua pihak kepada penulis mendapat imbalan yang lebih baik lagi dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang Sidimpuan, Juli 2025
Penulis

Ananda Sri Rezky Hasibuan
2021000003

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
بـ	Ba	B	Be
تـ	Ta	T	Te
ثـ	s'a	s'	Es (dengan titik di atas)
جـ	Jim	J	Je
حـ	ha	h	Ha (dengan titik di bawah)
خـ	Kha	Kh	Ka dan Ha
دـ	Dal	D	De
ذـ	z'al	z'	Zet (dengan titik di atas)
رـ	Ra	R	Er
زـ	Zai	Z	Zet
سـ	Sin	S	Es
شـ	Syin	Sy	Es dan ye
صـ	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ضـ	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
طـ	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظـ	za	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
عـ	'ain	.'.	Koma terbalik di atas
غـ	Gain	G	Ge
فـ	Fa	F	Ef
قـ	Qaf	Q	Ki
كـ	Kaf	K	Ka
لـ	Lam	L	El
مـ	Mim	M	Em
نـ	Nun	N	En
وـ	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ءـ	Hamzah	..''	Apostrof

ꝝ	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal

tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
—\	Kasrah	I	I
—\°	dommah	U	U

2. Vokal rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
. ꝝ .	fathah dan ya	Ai	a dan i
◦	fathah dan wau	Au	a dan u

Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
.....◦ .!..ꝝ..◦~	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas

...ڻ..ڻ,,	Kasrah dan ya	i	i dan garis dibawah
....ڻ	ڻommah dan wau	ڻ	u dan garis di atas

C. Ta Mar butah

Transliterasi untuk *tamar butah* ada dua:

- a. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fatḥah, kasrah, dan ڻommah, transliterasinya adalah /t/.
- b. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ڻ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan

Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu kerensmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab- Latin, Cetakan Kelima, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PERSETUJUAN PROPOSAL

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Pengertian Efektivitas	14
3. Pengertian Kinemaster	15
4. Pengertian Menulis.....	22
5. Pengertian Kemampuan Menulis	23
6. Pengertian Teks Prosedur.....	27
7. PengertianTeks.....	30
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	37
a. Tahap persiapan.....	37
b. Tahap Pelaksanaan.....	37
c. Tahap Penyelesaian.....	37

B. Jenis Penelitian	38
C. Instrumen Pengumpulan Data	38
a. Tes.....	39
b. Dokumentasi	39
c. Wawancara.....	39
d. Aplika <i>Statistical Peckage For The Social Science (SPSS)</i>	40
D. Analisis Data	40
a. Uji Normalitas.....	41
b. Uji Homogenitas.....	41
c. Uji Hipotesis.....	42
E. Sistematika Pembahasan42
BAB IV PEMBAHASAN.....	44
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	44
B. Deskriptif Data Penelitian.....	55
C. Analisis Data.....	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
E. Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	68
C. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum merdeka menuntut siswa untuk lebih aktif serta guru yang harus selalu kreatif dalam merancang media pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan sesuai yang direncanakan. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 menyuguhkan pembelajaran yang berbasis teks. Materi pembelajaran teks prosedur dalam pelajaran bahasa Indonesia sebagai salah satu bagian dari kompetensi dasar dalam kurikulum merdeka. Pembelajaran adalah peroses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan pengungkapan ilmu semata.

Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran pribadi yang dilaluimya. Pada proses pembelajaran pada diri peserta didik harus ditanamkan rasa percaya diri dan mampu (bias melakukan sesuatu), berguna (bias menyambungkan sesuatu), memiliki (menjadi bagian dari masyarakat dan memiliki hubungan dengan orang dewasa yang saling menyayangi), dan berdaya (memiliki kendali atas masa depannya sendiri). Hal ini dipertegas dengan kompetensi dasar bahasa Indonesia SMA Kelas XII IPS-2 dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan dan isi secara lisan dan tulis dan akan lebih difokuskan pada keterampilan tentang cara memainkan atau membuat sesuatu dari media *kinemaster* secara tulis.

terdapat masalah dalam proses pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas XII IPS2 dalam kelompok belajar hanya beberapa orang saja yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lain tidak terlibat. Selain itu, guru tidak memerhatikan siswa saat belajar di dalam kelompok. Melihat kondisi demikian perlu dicarikan solusi alternatif dalam pembelajaran menulis dan daya tarik dalam pembelajaran, supaya segala permasalahan serta kendala yang terdapat dalam siswa maupun guru dapat teratasi maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk menulis teks prosedur yaitu media *kinemaster*.

Penelitian ini, menuntut siswa berperan aktif mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan arahan yang diberikan oleh guru, yakni menuliskan teks prosedur ke dalam media kinemaster berdasarkan struktur teks prosedur yang berlaku didalam buku Bahasa Indonesia kelas XII IPS-2, membuat teks prosedur menjadi lebih menarik lagi dengan adanya media tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Kinemaster* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kab. Padang Lawas Tahun Ajaran 2024/2025”¹.

Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di *smartphone*. Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun

¹ Ndriani, E. (2020). *Efektivitas Penggunaan media Kinemaster terhadap kemampuan menulis teks prosedur 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan). Hlm. 2-8

tidak semua media tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pembelajaran yang ada. Untuk itu guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran yang pas. Media *kinemaster* digunakan untuk melihat seberapa besar ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, seberapa besar daya pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, dan seberapa efektif media *kinemaster* dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur yang mereka pelajari, juga dapat meningkat *kreativitas* mereka dibidang komunikasi dan teknologi. Hal lain yang dapat digali, mereka dapat mengekspresikan ide mereka dengan menggunakan *kinemaster*.

Media pembelajaran yang digunakan setiap pendidik kebanyakan aplikasi *kinemaster* tetapi ada juga yang menggunakan aplikasi *canva*, *capcut* maupun *inshot*. Jadi, yang dibahas dalam artikel ini menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *kinemaster*, pendidik membuat sebuah video pembelajaran bahasa indonesia yang isinya berupa bentuk video penjelasan materi pelajaran tentang pembuatan cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah. yang akan disampaikan kepada siswa, fungsi menjelaskan materi melalui video penjelasan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya yaitu melalui media pembelajaran audio visual. Media audio visual adalah media pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran jadi bermakna karena berupa video yang dapat dilihat

dan didengarkan secara langsung dan berulang-ulang oleh siswa media audio visual yaitu isinya berupa gambar, suara yang menyungguhkan yang sama seperti objek aslinya karena berbentuk gambar bisa berupa video kita dan suara kita yang didalamnya. Media audio visual yang telah dikembangkan, digunakan dan layak untuk siswa SMA yang dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran.²

Menurut Jalinus dan Ambyar media merupakan “segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif”.³ Ilahi dan Desyandri media dapat mendukung pembelajaran, memotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik.⁴

Aplikasi *kinemaster* ini bisa *didownload* di laptop maupun di android, tetapi lebih mudah di laptop karena layar tampak lebar, penggunaan aplikasi *kinemaster* ini tidak begitu sulit. Adapun langkah-langkah yang bisa kita lakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah kita bisa menggunakan aplikasi *kinemaster* ini dengan *kreatif* dan *inovatif* agar siswa tidak bosan dalam melakukan proses belajar mengajar dan siswa lebih tampak semangat dalam belajar. Aplikasi *kinemaster* ini di *download* di *playstore* dan masing-masing pendidik dapat mengunduhnya

² Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2023). Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Sebagai Media Pembelajaran . *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, hal. 37-52.

³ Julius dan Ambyar. (2016), *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

⁴ Ilahi dan Desyandri. (2020), *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powton di Kelas III Sekolah Dasar*. *Journal Of Basic Education Studies*.

di android. Karena, yang dapat menggunakan aplikasi ini dan melakukan *editing* adalah orang dewasa. Walapun proses pembuatan video ini tidak mudah tetapi pendidik harus bisa menggunakan aplikasi tersebut. Dalam penggunaan aplikasi *kinemaster* ini kita dijumpai dengan adanya *music*, *beground*, *filter*, *efek* dan lain-lainnya dalam pengeditan sebuah video pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.⁵

Kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang terstruktur juga memudahkan siswa memahami materi khususnya tentang konsep. Kedua kelebihan tersebut mengartikan bahwa video merupakan media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sekolah dasar dalam memahami konsep. Banyak aplikasi yang mendukung

⁵ Vira Amelia, Arwin Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang

pembuatan media pembelajaran tetapi *kinemaster* merupakan aplikasi yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan membantu peserta didik dalam memahami dan menerima proses pembelajaran yang dilakukan guru di era digital.⁶

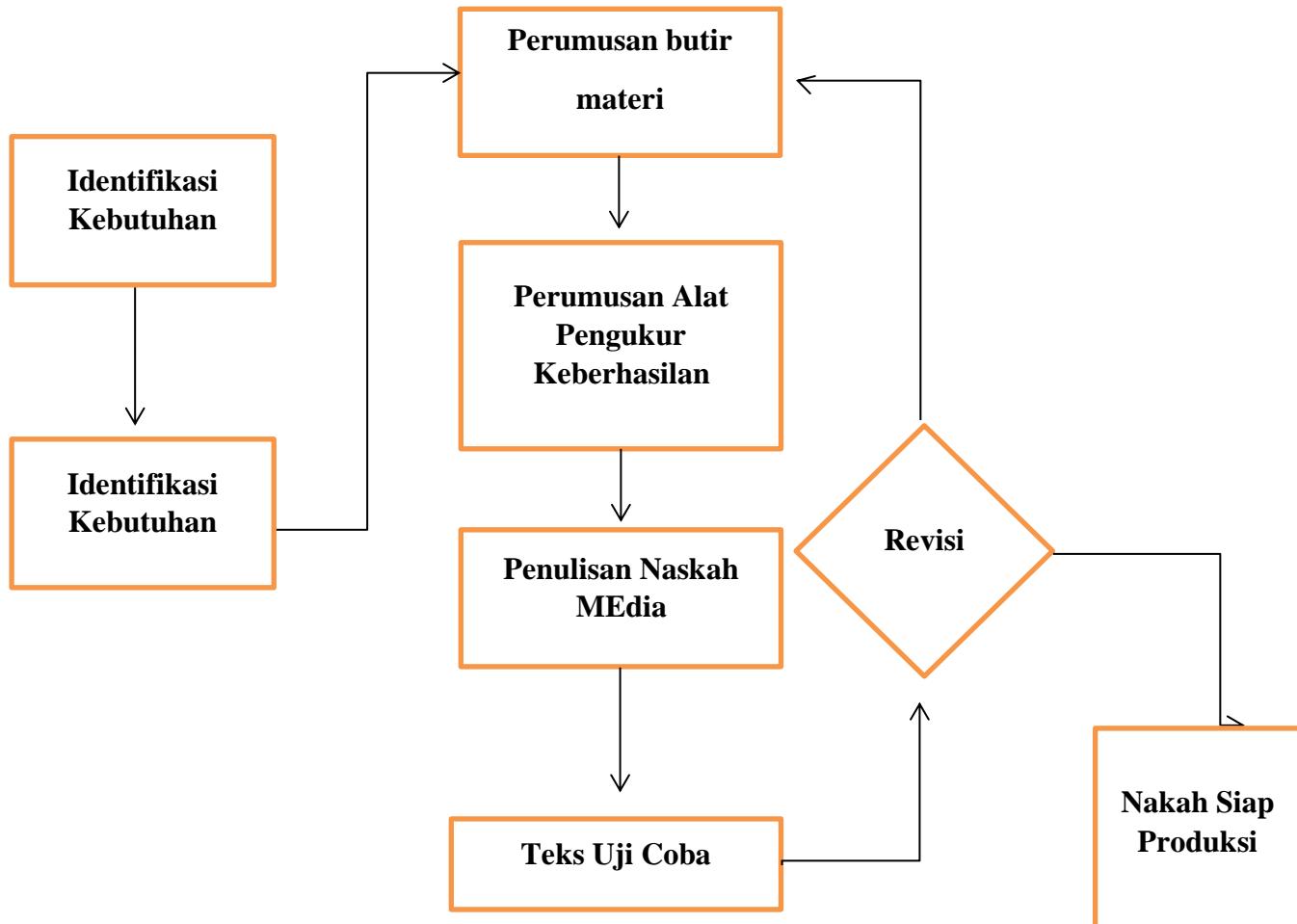
Dalam penggunaan media pembelajaran ada beberapa pertanyaan yang perlu diperhatikan sebelum sampai pada kesimpulan untuk merancang lebih jauh media yang digunakan, antara lain:

1. Apakah ada keterkaitan antara program media yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar tertentu untuk mencapai tujuan.
2. Apakah media yang akan dirancang dan digunakan tersebut memang betul-betul dibutuhkan siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Apakah materi yang akan digunakan ada kesesuaianya dengan media yang dipakai, sehingga terdapat perubahan tingkah laku yang diharapkan.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran ini terdapat urutan langkah-langkah yang perlu diambil dalam pengembangan program media, sebagai berikut:

⁶ Khaira, Hafizatul (2021) *Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI) - 3.

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan instruksional (instructional objectives) secara operasional dan jelas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes.⁷



Gambar 1.1 Model pengembangan media

⁷ Asnawir dan Basyiruddin.(2012).Media Pembelajaran,(Jakarta:PT. Intermasa). Hal 135-137

Diadaptasi dari : Arief S. Sadiman, dkk.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran konvensional dengan teknik ceramah dianggap sebagai metode yang kurang menarik atau membosankan bagi peserta didik.
2. Kurangnya kolaborasi antara siswa dan teknologi dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis 4.0.
3. Setidaknya waktu pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar peneliti lebih terarah dan tidak disamping siur dari apa yang menjadi permasalahan. Mengingat waktu dan kemampuannya terbatas dalam diri penulis, maka hanya mengambil salah satu faktor saja yaitu “ **Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* terhadap Kemampuan Melulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana memanfaatkan teknologi digital khususnya aplikasi penyuntingan video dalam pembelajaran berbasis 4.0?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *kinemaster* pada menulis teks prosedur ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menjabarkan pemanfaatan teknologi digital khususnya aplikasi penyuntingan video yang berbasis 4.0.
2. Untuk menjelaskan efektifitas penggunaan aplikasi *kinemaster* pada penulisan teks prosedur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam upaya meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya mengenai penggunaan aplikasi *kinemaster* dalam pembelajaran pembacaan dan pemuksikalisasian puisi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini akan bermanfaat bagi para guru, siswa, dan peneliti mengenai penggunaan aplikasi *kinemaster* dalam pembelajaran materi membaca puisi.

- a) Bagi guru dapat menjadi referensi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan mengikutsertakan proses kreatif siswa melalui aplikasi *kinemaster* dan sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang efisien.
- b) Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya-karya yang *inovatif* melalui teknologi digital khususnya dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia menggunakan aplikasi *kinemaster*.
- c) Bagi peneliti memberikan pengalaman dan menambah inovasi dalam menerapkan pembacaan dan pemusikalisasian puisi menggunakan aplikasi *kinemaster*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Arsyad mengungkapkan bahwa kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Selanjutnya, Arsyad juga menyatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar. Selaras dengan pendapat tersebut bahwa media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Misalnya, video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk pembelajaran. Dengan kata lain, media merupakan sebuah perantara yang berupa wahana fisik atau komponen sumber belajar lainnya yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan dalam menyampaikan pesan dan merangsang siswa dalam kegiatan belajar mengajar.⁸

Dalam pengertian pembelajaran Wandah Wibawanto menyatakan bahwa pembelajaran merupakan perpaduan dari aktivitas mengajar dan aktivitas belajar.⁹ Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pengajar itu sendiri dengan si pelajar.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 3

⁹ Wibawanto, S. S. M. D., Wandah ,W., S. S. M. D., & Kreatif, C. U. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Melalui pengertian media dan pembelajaran di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Penjelasan yang sulit dijelaskan melalui verbal dapat berupa penjelasan mengenai gerakan, peristiwa, keadaan, atau kondisi tertentu yang dapat dijadikan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, kemauan, kreativitas serta menciptakan proses belajar yang efisien dan efektif bagi guru dan peserta didik.

a. Indikator Media Pembelajaran

Indikator media pembelajaran merujuk pada kriteria atau tolok ukur yang digunakan untuk menilai efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran sendiri adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membantu proses interaksi antara pengajar dan peserta didik. Berikut adalah beberapa indikator media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menilai kualitasnya:

1) Relavansi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Indikator ini menilai apakah media yang digunakan membantu siswa dalam memahami konsep atau topik yang sedang dipelajari.

2) Kejelasan Informasi

Media pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan dengan jelas dan mudah dipahami. Indikator ini menilai apakah media tersebut menyederhanakan konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

3) Kesesuaian Dengan Tingkat Kognitif Siswa

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan berpikir siswa (misalnya, apakah media tersebut cocok untuk anak usia dini, remaja, atau dewasa).

4) Interaktivitas

Media pembelajaran yang baik harus dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan materi atau antara siswa dengan pengajaran. Hal ini sangat penting untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam.

5) Daya Tarik Estetika

Media pembelajaran yang menarik secara visual atau auditori dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Indikator ini menilai apakah media tersebut menyenangkan dan tidak membosankan.

6) Kemudahan Akses dan Penggunaan

Media pembelajaran harus mudah diakses oleh siswa dan tidak memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Media yang

kompleks atau sulit diakses dapat menghambat proses pembelajaran.

7) Keberagaman Media

Penggunaan berbagai jenis media (audio, video, teks, gambar, dan lainnya) dapat membantu siswa belajar dengan berbagai gaya belajar. Indikator ini mengukur keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran.

8) Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang efektif harus dapat menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

9) Fleksibilitas

Media pembelajaran yang baik seharusnya dapat digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi serta dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam.

10) Efisiensi Waktu dan Biaya

Media pembelajaran harus dapat digunakan secara efisien baik dari segi waktu maupun biaya. Pembelajaran tidak boleh terganggu oleh media yang memakan waktu dan biaya yang tidak sebanding dengan manfaatnya

2. Pengertian Efektivitas

Efektivitas adalah sejauh mana suatu tindakan, usaha, atau proses berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Secara sederhana,

efektivitas mengukur keberhasilan dalam mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan, tanpa mempertimbangkan seberapa banyak sumber daya yang digunakan. Dalam hal ini, yang terpenting adalah hasil akhir yang dicapai sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Indikator Efektivitas

Berikut adalah beberapa indikator efektivitas yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks, baik dalam organisasi, pendidikan, kesehatan, bisnis, maupun lainnya:

- 1) Pencapaian tujuan: Sejauh mana tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan tercapai.
- 2) Kualitas hasil: Hasil yang dicapai harus memiliki kualitas yang sesuai dengan standar atau harapan yang telah ditentukan.
- 3) Kuantitas Hasil yang Dicapai: Sejauh mana kuantitas hasil yang dicapai memenuhi ekspektasi atau lebih.
- 4) Kecepatan Pencapaian Tujuan: Seberapa cepat tujuan tercapai, apakah lebih cepat atau tepat waktu sesuai dengan perencanaan.
- 5) Tingkat Kepuasan: Tingkat kepuasan yang dicapai oleh pemangku kepentingan (seperti pelanggan, peserta pelatihan, atau pasien) terhadap hasil yang dicapai.

3. Pengertian *Kinemaster*

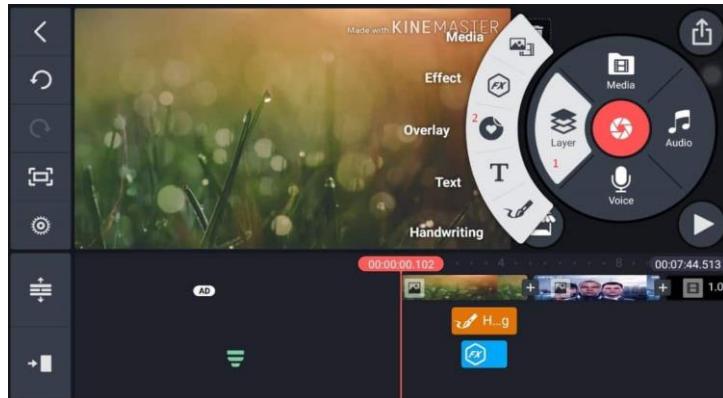
Aplikasi *kinemaster* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan *kinemaster Corporation* yang berdiri di Seoul, Korea Selatan. Perusahaan ini telah menjadi salah satu perusahaan yang berfokus dalam

pengembangan *aplikasi/software* multimedia untuk perangkat seluler selama lebih dari delapan belas tahun. Dalam proses perkembangannya, sejak dirilis pertama kali pada 26 Desember 2013, aplikasi *kinemaster* telah mencapai total unduhan sebanyak lebih dari seratus juta kali pada tanggal 28 Mei 2021. Aplikasi *kinemaster* dipilih sebagai media dalam penelitian ini berdasarkan kemudahan dalam mengakses, tampilan visual yang mudah dipahami, hingga berbagai macam fitur yang lengkap. Aplikasi *kinemaster* menyediakan fitur berbayar untuk mendapatkan akses yang lebih banyak dalam penggunaan aplikasi ini, seperti menghapus tanda air (*watermark*) setelah melakukan proses eksport video (*rendering*).¹⁰

Secara keseluruhan proses pengeditan di aplikasi *kinemaster*, dapat dibagi menjadi tiga bagian proses pengeditan. Pertama, memasukkan media yang diperlukan dalam proses pengeditan, seperti video, foto, dan musik. Kedua, melakukan proses pengeditan seperti memotong video, memotong musik, memasukkan teks, dan hal-hal lain yang dapat menunjang kualitas video yang ingin dihasilkan. Ketiga, melakukan proses penggabungan semua komponen-komponen video yang telah disusun atau biasa disebut sebagai proses *ekspor* video (*rendering* video).

¹⁰ Sharon Smaldino, dkk., *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 404.

a. Memasukkan Vidio



Gambar 2.1 Tampilan awal aplikasi *kinemaster*

Pada tampilan awal *kinemaster*, terdapat dua pilihan yang dapat digunakan untuk melakukan pengeditan video, yaitu “Buat Baru” dan “Dapatkan Proyek”. Pilihan “buat baru” digunakan untuk melakukan proses pengeditan yang baru. Sedangkan pilihan “dapatkan proyek” digunakan untuk mendapatkan beberapa cuplikan video, musik, dan efek video pendukung yang dapat digunakan dalam mengedit video.

b. Fitur dan Proses Pengeditan

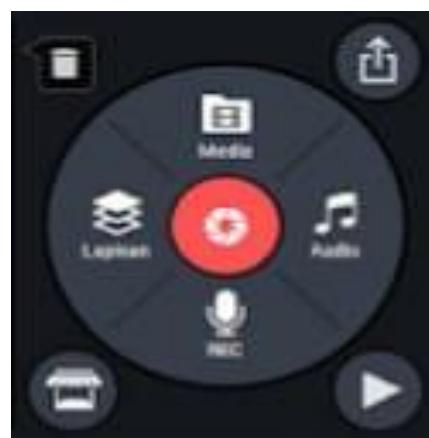


Gambar 2.2 Tampilan pengeditan aplikasi *kinemaster*

Setelah memilih foto dan video pada tampilan sebelumnya (*Media Browser*), maka selanjutnya kita akan memasuki tampilan

halaman pengeditan video. Secara umum tampilan ini memiliki dua bagian, yaitu bagian pratinjau (*preview*) dan bagian layer. Pada bagian pratinjau kita dapat melihat hasil dari proses pengeditan yang dilakukan secara luas sebelum dilakukan tahap final nantinya, yaitu pengeksporan video. Selanjutnya ada pula bagian kedua, yaitu bagian lapisan yang berfungsi sebagai tempat untuk menempatkan komponen-komponen yang diperlukan dalam proses pengeditan ini.

Pada sisi kanan tampilan pengeditan di atas kita dapat melihat lingkaran yang memiliki empat fitur, yaitu media, audio, recorder, dan lapisan. Keempat fitur ini merupakan fitur utama dalam aplikasi *kinemaster* yang dapat digunakan untuk membantu proses memasukkan media untuk dilakukan pengeditan. Adapun kegunaan masing-masing fitur tersebut ialah berbeda



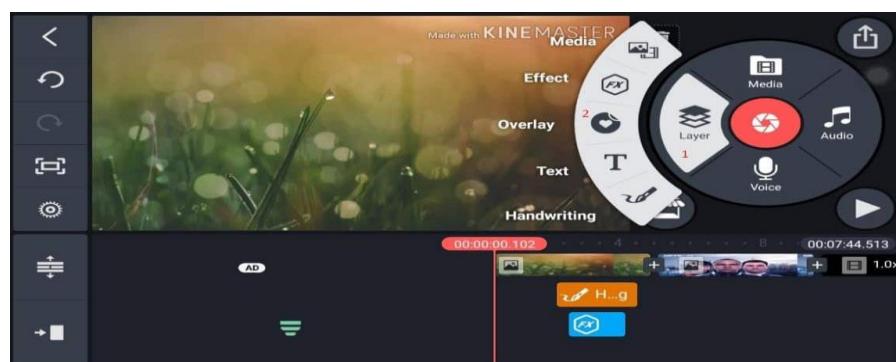
Gambar 2.3 Empat fitur utama memasukkan video pada aplikasi *kinemaster*
fitur ini digunakan untuk menambahkan video dan foto lain
yang diperlukan dalam proses pengeditan. Meskipun pada awal

memasuki tampilan pengeditan ini kita dapat memasukkan media yang akan kita gunakan untuk diedit gambar. Namun, hal tersebut juga dapat kita lakukan saat proses pengeditan sedang berjalan dengan menggunakan fitur media.



Gambar 2.4 Fitur Klip Grafis

Fitur Klip Grafis, fitur ini merupakan fitur yang menyediakan berbagai macam efek grafis yang dapat membantu pengguna dalam membangun suasana dengan cara memadukannya terhadap suatu klip foto atau video. Aplikasi *kinemaster* menyediakan berbagai macam fitur klip grafis secara gratis yang bisa diunduh di dalam aplikasi.



Gambar 2.5 Lima fitur lapisan

Lapisan (*Layer*), pada fitur ini terdapat lima alat yang dapat dimaksimalkan untuk melakukan pengeditan video. Pertama *layer*

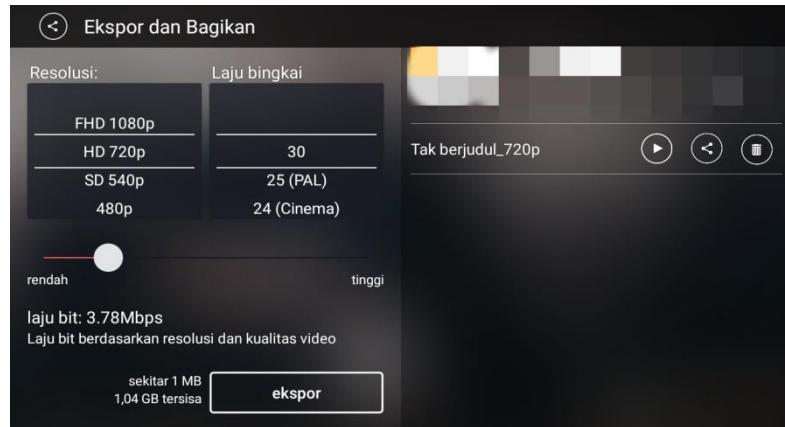
media, alat ini dapat digunakan untuk menambah komponen foto maupun video yang dapat berguna sebagai markah (*watermark*) atau logo. Kedua *layer* efek, alat ini berfungsi sebagai pemberi efek video, seperti efek buram, efek warna, dan efek filter. Adapun efek-efek tersebut dapat kita unduh secara gratis di dalam aplikasi *kinemaster*. Ketiga *layer sticker*, adanya alat ini dapat membantu editor untuk memasukkan stiker-stiker yang lucu ke dalam proses pengeditannya. Keempat layer teks, fitur ini memungkinkan editor untuk memasukkan teks-teks sebagai judul, keterangan, sub judul, dan lain-lain. Pada fitur ini editor dapat menggunakan beberapa jenis teks (*font*) secara gratis yang telah disediakan di dalam aplikasi kinemaster. Kelima layer tulisan tangan, fitur ini memberikan kemudahan kepada editor dalam membuat coretan baik itu sebagai animasi atau sebagai alat untuk menjelaskan.

Pada fitur ini kita dapat memilih warna coretan, ukuran coretan, dan bentuk coretan yang ingin kita gunakan. Selain memanfaatkan fitur di atas, kita juga dapat mengaktifkan fitur lain pada saat melakukan proses pengeditan. Fitur-fitur tersebut dapat kita aktifkan dengan cara memilih video yang akan diedit dengan menekan video tersebut. Dengan begitu, tampilan akan berubah seperti gambar di bawah.

c. Mengekspor video (*Rendering Vidio*)

Mengekspor video merupakan langkah terakhir dalam melakukan

proses pengeditan. Mengekspor video bertujuan untuk menggabungkan semua klip atau proyek yang terdapat pada lapisan atau layer proyek untuk menjadi satu dokumen video (.mp4).



Gambar 2.6 Tampilan ekspor *kinemaster*

Selanjutnya, kita akan masuk kepada tampilan ekspor video pada aplikasi *kinemaster*. Pada menu ini terdapat tiga hal yang dapat kita pilih untuk mendapatkan kualitas video yang kita inginkan, yaitu resolusi, laju bingkai (*frame rate*). Resolusi merupakan banyaknya jumlah *pixel* yang membentuk sebuah gambar. Pada aplikasi *kinemaster* resolusi terendah berada pada angka 360p, sedangkan untuk resolusi tertinggi dapat berbeda-beda untuk setiap perangkat. Hal tersebut dikarenakan setiap perangkat memiliki kemampuan yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh hardware pada perangkat tersebut.

Laju bingkai (*frame rate*) merupakan banyaknya gambar yang muncul dalam satu detik pada suatu video. Perlu dipahami sebelumnya bahwa video merupakan gambar bergerak yang

dibentuk melalui banyaknya gambar. Satuan laju bingkai dalam dunia fotografi atau videografi biasanya disebut sebagai *frame per second* (fps). Semakin banyak nilai fps pada sebuah video maka akan semakin halus pergerakan dalam video tersebut. Pada aplikasi *kinemaster* terdapat lima pilihan fps yang dapat kita pilih, yaitu 12 fps, 15 fps, 24 fps, 25 fps, dan 30 fps

4. Pengertian Menulis

Menulis adalah kegiatan untuk menciptakan catatan atau informasi dengan kertas sebagai media. Kegiatan adalah kegiatan aktif dan produktif. Karena dengan menulis, penulis harus aktif dan kreatif menyusun pikirannya dengan teratur agar tulisannya dipahami orang lain. Menulis dikatakan produktif karena penulis menghasilkan sesuatu, yaitu hasil pikiran yang telah ditulisnya dengan sistem logis sehingga menjadi karya tulis yang dapat diterima oleh pembaca.

Menulis melibatkan pengorganisasian gagasan secara sistematis, penggunaan bahasa yang tepat, serta penyampaian pesan yang jelas dan efektif.¹¹

- 1) Proses ekspresi diri
- 2) Komunikasi dengan pembaca
- 3) Keterampilan untuk mengorganisasi ide
- 4) Kreativitas dalam penyampaian
- 5) Penggunaan bahasa dan tata bahasa yang tepat

¹¹ Satata Sri,dkk. (2006).Bahasa Indonesia *Mata kuliah pengembangan kepribadian*.Jakarta :Mitra Wancana Media, Hal 59-60

Indikator menulis

- a. Mampu menulis proposal penelitian
- b. Mampu menulis makalah
- c. Mampu menulis ringkasan buku
- d. Mampu menulis resensi
- e. Mampu menulis artikel
- f. Mampu menulis laporan

5. Pengetian Kemampuan Menulis

Kemampuan menulis adalah kemampuan untuk menyusun, mengorganisir, dan mengungkapkan ide, informasi, atau perasaan dalam bentuk tulisan dengan cara yang jelas, terstruktur, dan efektif. Kemampuan ini mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan proses menulis, seperti pemilihan kata, penggunaan tata bahasa yang tepat, kemampuan untuk mengembangkan ide secara logis, dan penyampaian pesan yang mudah dipahami oleh pembaca. Secara lebih rinci, kemampuan menulis melibatkan beberapa komponen utama, di antaranya:

- 1) Penguasaan tata bahasa dan ejaan
- 2) Pengembangan ide
- 3) Struktur dan organisasi tulisan
- 4) Kejelasan dan ketepatan penyampaian
- 5) Kreativitas dan originalitas
- 6) Pilihan kosa kata yang tepat

- 7) Kemampuan menyunting dan revisi
- 8) Kesesuaian dengan tujuan menulis
- 9) Kemampuan menggunakan berbagai jenis teks
- 10) Keterampilan menulis

Indikator Kemampuan Menulis

Indikator kemampuan menulis adalah kriteria yang digunakan untuk menilai sejauh mana seseorang mampu menyusun teks atau tulisan yang efektif dan sesuai dengan tujuan komunikasi. Indikator-indikator ini penting untuk mengevaluasi berbagai aspek dalam proses menulis, mulai dari struktur, kelancaran, hingga kejelasan dalam menyampaikan ide. Berikut adalah beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan menulis:

- 1) Keterampilan Struktur Tulisan

Kemampuan untuk menyusun tulisan dengan struktur yang jelas, termasuk pengorganisasian ide, paragraf, dan kalimat dengan cara yang teratur.

- 2) Pengembangan Ide

Kemampuan untuk mengembangkan ide atau gagasan utama secara mendalam dan menyeluruh dalam tulisan.

- a. Pemberian Penjelasan dan Contoh: Apakah penulis mengembangkan gagasan utama dengan memberikan penjelasan atau contoh yang relevan?

- b. Keberagaman Pendapat atau Argumen: Apakah penulis mengembangkan ide dengan menyertakan pendapat atau argumen yang beragam dan relevan?
- c. Pemanfaatan Sumber yang Tepat: Apakah penulis mengutip atau merujuk pada sumber yang valid dan tepat untuk mendukung ide atau argumennya?

3) Penggunaan Tata Bahasa

Kemampuan untuk menggunakan tata bahasa yang benar dan sesuai dengan norma bahasa yang berlaku.

- a. Penggunaan Tanda Baca yang Tepat: Apakah penulis menggunakan tanda baca (seperti titik, koma, tanda tanya) dengan benar?
- b. Keakuratan Sintaksis: Apakah kalimat yang digunakan oleh penulis memiliki susunan yang benar, jelas, dan tidak ambigu?
- c. Penggunaan Kata yang Tepat: Apakah penulis memilih kata yang tepat dan sesuai dengan konteks tulisan?

4) Kekayaan Kosa Kata

Kemampuan untuk menggunakan berbagai kosakata yang bervariasi dan tepat, sesuai dengan konteks tulisan.

- a. Penggunaan Kosakata yang Beragam: Apakah penulis menggunakan berbagai pilihan kata untuk menghindari repetisi dan menjadikan tulisan lebih menarik?

b. Keakuratan Pemilihan Kata: Apakah kata yang digunakan sesuai dengan konteks dan dapat dipahami oleh pembaca?

c. Pemahaman Konotasi Kata: Apakah penulis menyadari konotasi kata yang digunakan dan memilihnya dengan bijak?

5) Kejelasan dan Ketepatan

Kemampuan untuk menyampaikan ide atau pesan secara jelas, langsung, dan mudah dipahami oleh pembaca.

a. Penyampaian Pesan yang Jelas: Apakah tulisan mudah dimengerti tanpa kebingungan atau ambiguitas?

b. Keakuratan dalam Menyampaikan Informasi: Apakah informasi atau pesan yang disampaikan dalam tulisan sesuai dengan fakta dan tidak menyesatkan?

c. Keringkasan: Apakah tulisan disampaikan dengan cara yang ringkas dan tidak bertele-tele?

6) Kesesuaian dengan Tujuan Menulis

Kemampuan untuk menyesuaikan gaya dan format tulisan dengan tujuan yang ingin dicapai (misalnya, menjelaskan, meyakinkan, menghibur).

a. Penyampaian Tujuan yang Jelas: Apakah tujuan menulis (informasi, persuasi, hiburan) tercapai dengan baik dalam tulisan?

b. Pemilihan Gaya Bahasa yang Tepat: Apakah gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan audiens dan tujuan tulisan?

(misalnya, bahasa formal untuk laporan, bahasa informal untuk blog)

- c. Keselarasan dengan Format: Apakah tulisan mengikuti format yang sesuai, seperti esai, laporan, surat, atau artikel?

7) Kesesuaian dengan Etika Menulis

Kemampuan untuk menulis dengan etika yang baik, misalnya menghindari plagiarisme, menghargai hak cipta, dan tidak menyinggung pihak lain secara tidak pantas.

- a. Menghindari Plagiarisme: Apakah penulis mengutip sumber dengan benar dan tidak menjiplak karya orang lain?
- b. Menjaga Etika Penulisan: Apakah tulisan tidak mengandung ujaran kebencian, diskriminasi, atau informasi yang menyesatkan?
- c. Penghargaan terhadap Sumber: Apakah penulis memberikan kredit yang tepat kepada sumber yang digunakan?

6. Pengertian Teks Prosedur

a. Teks Prosedur

Mahsun teks prosedur adalah teks yang bertujuan untuk memberikan pengarahan atau langkah-langkah yang telah ditentukan. Pembelajaran menulis teks prosedur sangat penting dan bermanfaat bagi siswa karena dapat membantu siswa dalam melakukan suatu pekerjaan dengan mudah. Saat ini membaca teks prosedur kurang diminati oleh siswa karena cenderung

mempraktikkan secara langsung tanpa membaca teks prosedur terlebih dahulu. Siswa masih banyak yang bingung bahkan tidak mengerti dengan struktur teks, ciri kebahasaan dan penggunaan ejaan bahasa Indonesia dalam menulis teks prosedur. Dalam penelitian ini siswa dituntut untuk memahami hal-hal apa saja yang perlu disiapkan dalam melakukan sesuatu agar dapat dengan mudah dan benar dalam mengerjakannya. Teks prosedur sangat perlu dikuasai oleh siswa karena dalam pembelajaran teks prosedur merupakan suatu bentuk teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan yang harus ditempuh untuk melakukan sesuatu agar dapat dengan mudah dan benar dalam mengerjakannya.¹²

b. Tujuan Teks prosedur

Tujuan teks prosedur menjelaskan bagaimana sesuatu dibuat atau dilakukan dengan langkah-langkah yang urut. Tujuan komunikatif teks prosedur adalah memberikan petunjuk atau cara melakukan sesuatu melalui serangkaian tindakan atau langkah-langkah.

c. Struktur Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan teks yang berisi tujuan dan langkah-langkah yang harus diikuti agar suatu pekerjaan dapat dilakukan. Teks prosedur ditata dengan struktur teks tujuan dan langkah-langkah . Tujuan yang dimaksud adalah berisi tujuan dari

¹² Rusmini. (2018). Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kabupaten Pangkajene dan Sulawesi Selatan. Skripsi. Makassar: Fakultas Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Makassar

pembuatan teks prosedur atau hasil akhir yang akan dicapai.

Struktur teks prosedur tersebut terbagi atas 4 bagian, yaitu:

1. Judul
 2. Tujuan
 3. Alat dan bahan
 4. Tahap Pembuatan
- d. Kebahasaan Teks Prosedur
1. Menggunakan banyak kata kerja perintah (imperative) yaitu kata kerja yang dibentuk dengan akhiran –kan, -I dan partikel –lah.
 2. Menggunakan banyak kata teknis yang berkaitan dengan topik bahasan.
 3. Menggunakan banyak konjungsi dari partikel yang bermakna penambahan
 4. Menggunakan banyak pernyataan persuasif.
 5. Menggunakan gambaran terperinci tentang benda dan alat yang dipakai.¹³
- e. Indikator Teks Prosedur

Indikator teks prosedur adalah kriteria atau aspek yang digunakan untuk menilai kualitas teks prosedur dalam menyampaikan langkah-langkah atau instruksi yang jelas, sistematis, dan mudah diikuti. Teks prosedur bertujuan

¹³ Mardiyah, A. M. (2024). Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media *Youtube Dhatu Hanmade* di SMP IT Taqiyah Rosyda Kelas VII (Studi Kasus) 2024, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

memberikan petunjuk atau langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai suatu tujuan atau melakukan suatu kegiatan.

- 1) Tujuan yang jelas
- 2) Langkah-langkah yang sistematis
- 3) Penggunaan kalimat imperative (perintah)
- 4) Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami
- 5) Bahan dan alat yang diperlukan

7. Pengertian Teks

Teks adalah kumpulan kata-kata yang disusun untuk menyampaikan informasi, ide, perasaan, atau pesan tertentu kepada pembaca atau pendengar. Teks bisa berbentuk tulisan atau lisan dan memiliki struktur serta tujuan tertentu. Dalam konteks bahasa dan sastra, teks tidak hanya merujuk pada sekadar kumpulan kalimat, tetapi juga pada pengorganisasian ide-ide dan informasi secara sistematis yang memiliki makna dan dapat dipahami oleh pembaca.

a. Jenis-jenis teks

1) Teks Naratif

Teks naratif adalah teks yang menceritakan suatu cerita atau kejadian, baik yang fiksi maupun non-fiksi. Tujuan utama dari teks naratif adalah untuk menghibur pembaca atau menyampaikan cerita. Contoh: Cerita fiksi (novel, cerita pendek), kisah sejarah, dongeng, dan sebagainya.

2) Teks Deskriptif

Teks deskriptif menggambarkan atau mendeskripsikan sesuatu secara rinci agar pembaca dapat membayangkan dengan jelas objek atau peristiwa yang sedang dibahas. Teks ini fokus pada penggunaan detail yang mendalam. Contoh: Deskripsi tentang suatu tempat, objek, atau perasaan, seperti "deskripsi alam", "deskripsi seseorang", atau "deskripsi suasana".

3) Teks Argumentatif

Teks argumentatif bertujuan untuk meyakinkan pembaca mengenai suatu pandangan atau pendapat dengan menggunakan bukti-bukti dan alasan yang kuat. Teks ini berusaha membujuk pembaca untuk setuju dengan pendapat atau ide yang dikemukakan. Contoh: Esai, editorial di koran, pidato yang bertujuan meyakinkan orang, dan debat.

4) Teks Persuasif

Teks persuasif bertujuan untuk membujuk pembaca atau pendengar agar melakukan suatu tindakan atau percaya pada suatu hal. Biasanya teks persuasif lebih bersifat mengajak atau memberi saran. Contoh: Iklan, ajakan, surat permohonan, atau kampanye sosial.

5) Teks Prosedur

Teks prosedur adalah teks yang memberikan petunjuk atau langkah-langkah untuk melakukan suatu kegiatan atau proses.

Tujuan teks ini adalah untuk memandu pembaca dalam melakukan suatu tindakan dengan urutan langkah yang jelas.

Contoh: Panduan penggunaan produk, resep masakan, atau instruksi peralatan.

6) Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi memberikan penjelasan tentang proses atau kejadian yang terjadi di dunia ini, seperti fenomena alam atau peristiwa sosial. Tujuan teks ini adalah untuk menjelaskan alasan atau sebab-akibat suatu kejadian. Contoh: Penjelasan mengenai proses alam, seperti terjadinya hujan, atau proses sosial, seperti proses pembuatan kebijakan.

b. Fungsi Teks

Teks memiliki berbagai fungsi, antara lain:

- 1) Memberikan informasi: Teks ekspositori atau laporan memberikan pengetahuan dan fakta
- 2) Menyampaikan hiburan: Teks naratif dan deskriptif sering digunakan untuk menghibur pembaca.
- 3) Meyakinkan atau membujuk: Teks argumentatif dan persuasif bertujuan untuk mempengaruhi pembaca.
- 4) Membimbing atau menginstruksi: Teks prosedur memberikan panduan atau instruksi.

B. Peneliti Terdahulu/Relavan

- a. Widiana Eka Putri (2021) dalam skripsinya yang berjudul Penggunaan Apalikasi *Kinemaster* Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah Pada Masa Pandemi *covid 19* menyimpulkan bahwa tujuan penelitiannya yaitu Aplikasi yang digunakan dalam artikel ini adalah *kinemaster*, karena aplikasi *kinemaster* ini sangat menarik dan dikenali banyak orang, dalam pengeditannya banyak fitur lengkap untuk android. Aplikasi *kinemaster* berpengaruh pada minat dan bakat siswa dalam memahami video yang berisi penjelasan materi pembelajaran yang telah didibuat oleh pendidik. Mulai dari teks yang dibuat pendidik, serta penjelasan yang dilontarkan pendidik tetap harus jelas dan jangan terlalu cepat. Dalam aplikasi *kinemaster* ini banyak ditemuka berbagai lapisan, video, audio, gambar teks, *background*, *music*, gambar, animasi dan efek serta dilengkapi dengan berbagai macam alat untuk guru membuat video yang kreatif dan berkualitas. Adapun dengan desainnya yang menarik dalam pengeditan yaitu bisa menampilkan gambar animasi, video yang berhubungan dengan mata pelajaran agar peserta didik jadi lebih *focus* pada apa yang disampaikan pendidik dalam bentuk video tersebut.¹⁴
- b. Eka Indriani (2019) mahasiswa Universitas Negeri Medan Prodi Pendidikan Bahasan dan Sastra Indonesia, dalam skripsinya yang berjudul Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Terhadap

¹⁴ Putri, W. E., & Mudinillah, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Rambah Pada Masa Pandemi Covid 19. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Hlm 37-52.

Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan tahun pembelajaran 2019/2020 menyimpulkan bahwa tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

Persamaan penelitian Eka Indriani dengan peneliti yaitu penggunaan media kinemaster dalam proses pembelajaran . Perbedaan Eka Indriani dengan peneliti adalah penggunaan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur sedangkan peneliti menganalisis penggunaan media *kinemaster* dalam proser pembelajaran IPS.¹⁵

C. Kerangka Berpikir

Latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, mengenai permasalahan yang ada di SMA Negeri 1 Ulu Barumun yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas hanya sebatas papan tulis, tidak adanya media tambahan khususnya media audio visual yang mendukung proses pembelajaran di dalam kelas serta masih terdapat siswa yang hasil belajarnya rendah. Maka dari itu, Peneliti akan mencoba menggunakan media audio visual yang dibuat dari aplikasi *editing* video yang bernama *kinemaster*. Peneliti akan membuat

¹⁵ Indriani, E. (2020). *Efektivitas Penggunaan media Kinemaster terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas vii SMP swasta Muhammadiyah 05 Medan tahun pembelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).

terlebih dahulu materi pembelajaran dalam bentuk media audio visual (video) dengan aplikasi *kinemaster*. Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah hasil belajar siswa. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas *control*. Kelas eksperimen berisi siswa dengan proses pembelajaran menggunakan media audio visual, sedangkan kelas kontrol berisi siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.¹⁶

D. Hipotesis

Menurut Sugiyono mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum sebagai jawaban yang empiris.¹⁷ Menurut pemaparan ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara peneliti, karena hal tersebut berdasarkan pada teori-teori yang mendukung berdasarkan fakta di lapangan yang sesuai dengan hasil penelitian.

Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

1. Ho: Tidak Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran media audio visual.

¹⁶ http://repository.unissula.ac.id/31706/1/Pendidikan_Matematika, Diakses Pada Tanggal 11 Desember 2023 jam 12:59 WIB

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif* (Bandung CV Alfabeta, 2015). Hlm. 64

2. Ha: Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media audio visual dengan yang menggunakan media audio visual.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Adapun alasan penulis melakukan penelitian dilokasi ini adalah kurangnya kreativitas dalam pembelajaran peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 september 2024. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap penyelesaian.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, kegiatan yang akan dilakukan meliputi (1) mempersiapkan surat izin penelitian, (2) melakukan penelitian awal berupa wawancara dan (3) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang diajarkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini diawali dengan *pretest* kemampuan menulis teks eksplanasi. Kemudian, dilaksanakan pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan menggunakan penerapan *discovery learning* (*posttest*). Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang dibantu oleh kolaborator.

c. Tahap Penyelesaian

Setelah proses pembelajaran kemampuan menulis dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*, dilakukan pengumpulan data (*posttest*). Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan hasil tes berdasarkan

indikator yang telah diterapkan, memberikan skor dan nilai, mengolah data menggunakan teknik statistik dari sampel, menarik kesimpulan, dan menulis laporan penelitian.

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif yaitu eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, Ci kuadrat, dan perhitungan statistik lainnya. Dengan kata lain penelitian kuantitatif melibatkan diri pada “perhitungan atau angka” atau “kuantitas”

Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji dampak suatu treatmen (suatu intervensi) terhadap hasil penelitian, yang di control oleh faktor-faktor lain yang memungkinkan mempengaruhi hasil tersebut.¹⁸ Jenis peneltian penelitian ini menggunakan quase eksperimen, yaitu metode yang digunakan untuk membandingkan kelompok.¹⁹

C. Instrumen Pengumpulan Data

Intrumen Penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Jadi instrument penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mempermudah peneliti untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian. Teknik yang

¹⁸ Jhon W Creswell, Reseach Design Pendekatan Metode Kuantitatif, Kuantitatif Dan Campuran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016). Hlm.

¹⁹ Soewadji Jusuf.(2012).Pengantar Metodologi Penelitian,Jakarta : Mitra Wacana Media, Hal 50.

digunakan berupa tes, dokumentasi, wawancara dan aplikasi SPSS untuk memperkuat data penelitian:

a. Tes

Tes awal disajikan dengan model (*pre-test*), sedangkan (*post-test*) untuk tes akhir. Menggunakan kelompok/kelas kontrol dan eksperimen. Tes pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi *kinemaster* untuk mengukur pengaruh terhadap kemampuan menulis tesk Prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Proses tes tersebut dibuat ke dalam bentuk uraian yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran tatap muka di dalam kelas.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam bentuk gambar atau foto yang diambil pada saat peneliti sedang melalukan kegiatan penelitian di kelompok/kelas kontrol atau eksperimen. Dokumentasi tersebut adalah sebagai bukti untuk memperkuat yang bisa dijadikan sebagai bukti telah melalukan penelitian.

c. Wawancara

Wawancara yakni pengumpulan data dengan cara menanyakan tentang permasalahan bertujuan untuk mendapatkan informasi dari yang bersangkutan, sebagai bahan yang digunakan untuk meninjau atau melihat dan merangkum permasalahan-permasalahan yang ada disekolah tersebut dengan yang bersangkutan guru bidang studi Pembelajaran Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu

Barumun Kabupaten Padang Lawas.

d. Aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS)

SPSS yang merupakan singkatan dari *Statistical Package for the Social Sciences* adalah sebuah software pengolah data statistik atau yang digunakan untuk analisis statistik interaktif atau batch. SPSS merupakan salah satu program aplikasi yang paling banyak digunakan untuk analisis statistik dalam ilmu social, namun perkembangan berikutnya digunakan untuk berbagai disiplin ilmu.

Hal ini digunakan oleh peneliti pasar, perusahaan survei, peneliti kesehatan, pemerintah, peneliti pendidikan, organisasi pemasaran dan lain-lain. *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) adalah sebuah program aplikasi yang memiliki kemampuan untuk analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah dipahami untuk cara pengoperasiannya.²⁰

D. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam

²⁰ Meliana Handayani, dkk, “Sosialisasi dan Pengenalan Aplikasi Pengolahan Data SPSS pada Mahasiswa Administrasi Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan”, <https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/jipm>, Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat, Vol 1, No. 2, Mei 2023. Hlm 25.

pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.²¹

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada suatu kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak.²²

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah salah satu metode pengujian dalam statistika untuk mengetahui apakah dua atau lebih sampel dari populasi yang berbeda memiliki distribusi varians atau karakteristik yang sama. Uji homogenitas dilakukan sebagai persyaratan dalam analisis Independent Sampel T Test dan Analisis Varian (*Anova*).

Jika data normal analisis varian diperlukan pengujian homogenitas varian menggunakan uji F.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Dengan rumus varians

$$S^2 = \sum \frac{(X - \bar{X})}{n-1}$$

²¹ Sugiyono, Op.Cit, hlm. 244.

²² Yuliana. *Metode Statistik*. (CV. AZKA PUSTAKA, 2023). hlm 77.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji beda (t-test).

Kriteria Hipotesis, jika :

$t_0 \geq t\text{-tabel}$, berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

$t_0 \leq t\text{-table}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dengan $db = (N_1 + N_2 - 2)$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5%²³

$Db = 20 + 20 - 2 = 38$, maka t-tabel dari 38 yaitu 2, 024394.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih mengarahkan penulis dalam menulis proposal ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut.

BAB I adalah pendahuluan terdiri atas latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II adalah membahas kajian teori yang tediri atas, kajian teori, kajian/penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III adalah metodologi penelitian yang terdiri atas pengumpulan data, uji validitas dan uji hipotesis.

BAB IV adalah pembahasan, berisi tentang gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data, pembahasan hasil

²³ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012). Hlm. 316

penelitian, dan keterbatasan penelitian.

BAB V adalah penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Peneltian

1. Sejarah Singkat Berdiri dan Letak Geografis SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

SMA Negeri 1 Ulu Barumun beralamat di desa Matondang, Jln. Sibuhuan Sosopan Km 06, Kec. Ulu Barumun Kab. Padang Lawas, Prov. Sumatera Utara, Kode Pos 22763. SMA Negeri 1 Ulu Barumun berdiri pada tahun 2009 dengan kepala sekolah pertamanya adalah Syamsul Rijal Tanjung S. Pd. I. Kemudian dilanjutkan oleh H. Gamel Natser, S. Pd pada tahun 2011 sampai sekarang. Sekolah ini berhasil menyandang akreditas A, siswa-siswi yang berstudi di SMA Negeri 1 Ulu Barumun rata-rata merupakan putra-putri warga setempat, jumlah siswa sekarang sekitar 1.124 orang siswa. Dari sini sudah jelas banyaknya masyarakat yang ingin menuntut ilmu di SMA Negeri 1 ulu Barumun. Berdasarkan sejarah singkat terlihat jelas perkembangan SMA Negeri 1 Ulu Barumun sampai saat ini, yang terlihat dari sarana prasarana sekolah, jumlah siswa serta jumlah guru yang ada di yang sudah dilampirkan SMA Negeri 1 Ulu Barumun pada lembar observasi, dan sekarang banyak prestasiprestasi yang diperoleh dari sekolah terlihat dari tabel SMA Negeri 1 Ulu Barumun.

2. Letak Geografis SMA Negeri 1 Ulu Barumun.

SMA Negeri 1 Ulu Barumun adalah sekolah yang berada di Kec. Ulu Barumun dan merupakan satu-satunya SMA Negeri 1 Ulu Barumun. Sekolah ini berada di desa Matondang, SMA Negeri 1 Ulu Barumun ± 01 Km dari pusat kecamatan dan jarak pusat kabupaten adalah 06 Km dan terletak pada lintasan kabupaten. Sekolah ini berada diantara rendah kurang lebih ± 1500 M dari Jalan Sibuhuan Sosopan.

3. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

Lembaga pendidikan merupakan salah satu wadah dalam menimba ilmu pengetahuan, dengan demikian, dalam suatu lembaga pendidikan sudah seharusnya memiliki Visi dan Misi. Adapun visi dan misi SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas adalah sebagai berikut:

a. Visi

1. Terwujudnya sekolah menengah atas yang berwawasan lingkungan dengan mengembangkan potensi peserta didik sehingga berdaya saing, berprestasi, berkarya dan mampu menjawab tantangan perubahan jamam yang berdasarkan iman taqwa.

b. Misi

1. Meningkatkan kualitas keamanan dan ketaqwaan sehingga terciptanya warga sekolah yang shaleh dan lingkungan yang religius
2. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni keterampilan ARR mampu hidup mandiri, berdaya cipta, belajar sepanjang hayat untuk meanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dan beradaptasi mengikuti perkembangan jaman
3. Membina peserta didik untuk mengembangkan dirinya agar dapat berprestasi sesuai dengan kompetensi, minat dan bakat yang dimilikinya
4. Meningkatkan kualitas kedisiplinan untuk keterlibatan peserta didik sehingga pembelajaran dapat tercapai
5. Meningkatkan proporsionalisme pendidik dan tenaga kependidikan yang unggul dan bermutu
6. Meningkatkan sarana dan prasarana sekolah sebagai daya dukung peningkatan mutu pendidikan
7. Meningkatkan kesadaran dilingkungan sekolah akan pentingnya kebersamaan, kesehatan dan keindahan sekolah
8. Membudayakan sekolah bersih, sehat dan indah sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar peserta didik

9. Meningkatkan pembinaan nilai-nilai patriotism dan kebangsaan sehingga peserta didik mengetahui akan jasa-jasa pahlawan²⁴

4. Tenaga Pendidikan di SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

Tenaga yang mengajar di SMA Negeri 1 Ulu Barumun berjumlah 29 orang untuk PNS dan 11 orang honor/ non PNS. Pada setiap guru membawakan mata pelajaran masing-masing sesuai dengan jurusannya. Adapun data tenaga pendidik sekolah SMA Negeri 1 Ulu Barumun sebagai berikut:

Tabel. 4.1

Daftar Guru di SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang

Lawas²⁵

No	Nama Lengkap	Lk/Pr	Jabatan
1	Rini Windani	Pr	Kepala Sekolah
2	Riabbi Darwis, S. Pd.	Lk	Wakasek Kurikulum
3	Imron Rosadi, S. Pd.	Lk	Wakasek Sarpras
4	Rahmad Fauzi, S. Pd.	Lk	Wakasek Kesiswaan
5	Awaluddin Hasibuan, S. Pd. I	Pr	Wakasek Humas

²⁴ Profil SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

²⁵ Profil SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

6	Dra. Etti Juriari	Pr	Guru Geografi
7	Kiyamuddin Daulay, S. Ag.	Lk	Guru Pai
8	Abdullah Pulungan, M. Pd.	Lk	Guru Matematika
9	Dewi Sartika, M. Pd.	Pr	Guru Kimia
10	Eka Wati, S. Pd	Pr	Guru Bahasa Indonesia
11	Rista Handayani Dalimunte, S. Pd.	Pr	Guru Fisika
12	Irwan Soleh Lubis, S. Pd.	Pr	Guru Ekonomi
13	Misbah Isnaini Harahap, S. Pd.	Lk	Guru Fisika
14	Dhesy Irwana Hasibuan, S. Pd.	Pr	Guru Biologi
15	Elvi Juni Pitriani, S. Pd.	Pr	Guru PKN
16	Eva Srifatmini, S.P d.	Pr	Guru Sejarah
17	Ratna Dewi Daulay, S. Pd. I	Pr	Guru B. Ingris
18	Sri Muliani, S. Pd.	Pr	Guru Biologi
19	Ade Pramuri, S. Pd.	Pr	Guru Matematika
20	Eva Gustina H, S. Pd	Pr	Guru Kimia
21	Enni Kusuma Tambunan, S. Pd.	Pr	Guru B. Ingris

22	Frina Nuryanti Hasibuan, S. Pd.	Pr	Guru Ekonomi
23	Mega Sari, S. Pd.	Pr	Guru Seni Budaya
24	Muammar Siregar, S. Pd.	Lk	Guru PKN
25	Framana Putra, S. Pd	Pr	Guru Olah Raga
26	Wardah Sofiyah Natser, S. Pd.	Pr	Guru PAI
27	Misri Kholidah Hasibuan, S . Pd	Pr	Guru Sosiologi
28	Donna Seri Gea, S. Pd.	Pr	Guru matematika
29	Eva Rosanna Daulay, S. Pd	Pr	Guru B. Indonesia
30	Nurlaila Hasibuan, S. Pd.	Pr	Guru B. Indonesia
31	Evi Sumami Hasibuan, S. Pd.	Pr	Guru Sejarah
32	Deni Erita, S. Pd.	Pr	Guru Sejarah Indonesi
33	Rahmi Dinuriah Hsb, S. Pd.	Pr	Guru Informatika
34	Julia Rahma Nasution, S. Pd.	Pr	Guru Matematika
35	Rahmat Taufik Anwar, S. Pd.	Lk	Guru Sosiologi
36	Miftah Kurniadi, S. Pd.	Lk	Guru Bk/Bp
37	Marlina Hannum Hasibuan, S. Pd.	Pr	Guru Prakarya

38	Erlidawati Daulay, S. Pd.	Pr	Guru Sosiologi
39	Tondi Amas Putra Hsb, S. Pd.	Lk	TU
40	Ermila Yeni Hasibuan, SE	Pr	TU
41	Maskur Daulay, S. Pd.	Lk	TU
42	Armai Ramadan, S. Sos.	Lk	TU
43	Yusril Isa Mahendra Nst	Lk	Satpam

Sumber data: Tata Usaha SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang

Lawas Tahun Ajaran 2024/2025.

Tabel di atas menunjukkan keadaan guru SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas dapat diketahui bahwa jumlah guru 34 orang.

5. Keadaan Siswa-siswi SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Keadaan Siswa-siswi SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas sebagai berikut:

Tabel. 4.2

Daftar Jumlah Siswa dan Siswi SMA Negeri 1 Ulu Barumun kabupaten Padang Lawas.²⁶

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X	159 Orang
2	XI	231 Orang
3	XII	223 Orang
Jumlah		613 Orang

Sumber: Keadaan Siswa/siswi SMA Negeri 1 Ulu Barumun

Kabupaten Padang Lawas T. A 2024-2025

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berada di SMA Negeri 1 Ulu Barumun pada tahun ajaran 2024/2025 dapat berjumlah 613 orang yang masih aktif belajar.²⁷

6. Keadaan Sarana dan prasarana SMA Negeri 1 Ulu Barumun

Kabupaten Padang Lawas

Adapun keadaan sarana dan prasarana di Madrasah Tsanawiyah Swasta Robitotul Istiqomah kecamatan Huristak kabupaten Padang Lawas adalah sebagai berikut:

²⁶ Profil SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

²⁷ Profil SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

Tabel. 4.3**Sarana dan Prasarana yang Dimiliki SMA Negeri 1 Ulu Barumun****Kabupaten Padang Lawas.²⁸**

No	Jenis Sarana Dan Prasarana	Jumlah	Situasi Dan Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Unit	Baik
2	Ruang Guru	1 Unit	Baik
3	Ruang Kelas	22 Unit	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1 Unit	Baik
5	Ruang BK	1 Unit	Baik
6	Ruang Komputer	1 Unit	Baik
7	Lapangan Olahraga	1 Unit	Baik
8	Ruang Administrasi	1 Unit	Baik
9	Sarana Ibadah/Mushallah	1 Unit	Baik
10	Kamar Mandi/WC Guru	2 Unit	Baik
11	Kamar Mandi/WC Siswi	2 Unit	Baik
12	Kamar mandi/WC siswa	2 Unit	Baik

²⁸ Profil SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

12	Ruang UKS	1 Unit	Baik
13	Ruang Pramuka	1 Unit	Baik
14	Ruangan OSIS	1 Unit	Baik
15	Ruang Laboratorium	2 Unit	Baik
16	Ruang Tata Usaha	1 Unit	Baik
17	Post Satpam	1 Unit	Baik
18	Kantin	1 Unit	Baik

Sumber Data: Tata Usaha SMA Negeri 1 Ulu Barumun kabupaten Padang

Lawas Tahun Ajaran 2024/2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa sarana prasarana SMA Negeri 1 Ulu Barumun cukup memadai, hal ini dilihat dari kondisi jumlah siswa dan wilayah yang sangat luas.

7. Ekstrakulikuler SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang

Lawas

SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas memiliki berbagai macam ekstrakulikuler yaitu:

1. Paskibra
2. Pramuka
3. Voly
4. Nasyid
5. Karate

6. Futsal

a) Paskibra

Paskibra adalah singkatan dari Pasukan Pengibar Bendera, yaitu organisasi yang bertugas untuk mengibarkan bendera merah putih dalam upacara di tingkat sekolah, paskibra biasanya menjadi kegiatan ekstrakurikuler di sekolah..

b) Pramuka

Pramuka adalah singkatan dari Pradja Muda Karana, yaitu organisasi pendidikan nonformal yang bertujuan untuk membentuk karakter, kepribadian, dan keterampilan generasi muda Indonesia melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan di alam terbuka. Pramuka di Indonesia merupakan salah satu organisasi kepanduan tertua di dunia, didirikan pada tanggal 14 Agustus 1961

c) Voly

Voly adalah permainan olahraga yang di mainkan oleh dua tim yang berlawanan, dengan tujuan memukul bola melewati net kearah lapangan lawan. Bola voli dimainkan dengan tangan, dengan cara dipantulkaan atau di voli.

d) Nasyid

Nasyid adalah salah satu senin islam dalam bidang suara. Biasanya merupakan nyanyian yang bercorak islam dan

mengandung kata-kata nasihat, kisah para nabi, memuji Allah, dan yang sejenisnya.

e) Karate

Karate adalah salah satu cabang olahraga dari bela diri yang hanya menggunakan tangan kosong tanpa bantuan senjata. Olahraga ini memiliki tujuan utama, yaitu untuk mempertahankan serta melindungi diri dari berbagai ancaman serta untuk menjaga kesehatan.

f) Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki dan anggota tubuh lain selain tangan, kecuali posisi kiper.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas pada tahun ajaran 2024/2025 pada pembelajaran menggunakan media *kinemaster*. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Nilai Sebelum dan Sesudah Menerapkan Media*Kinemaster*

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Postest
1	ARN	70	93
2	AH	83	92
3	AH	70	95
4	AP	65	85
5	BR	70	80
6	DPR	85	93
7	DC	65	80
8	EIN	80	90
9	EP	67	95
10	FHH	87	60
11	FRD	65	93
12	HH	67	70
13	LH	65	75
14	MADH	75	93
15	MDHH	67	92
16	MAS	75	95
17	MAI	50	60
18	NSH	85	93
19	NS	60	70
20	RH	55	93

21	RPD	60	85
22	SN	70	92
23	SPN	90	75
24	S	70	60
25	SDH	65	95
26	YSH	57	80
27	YHB	55	92
28	SH	52	70
29	MC	60	85

Jumlah kelas XII pada SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas 3 kelas. Akan tetapi sampel yang digunakan dalam penelitian ini didalam 1 kelas yang berjumlah 29 siswa.

Peneliti menggunakan 1 kelas dengan metode pembelajaran yang berbeda. Yaitu pada pertemuan pertama peneliti belum menggunakan media aplikasi *kinemaster*. Setelah peneliti melakukan uji tes pada siswa kelas XII IPS-2 terlihat bahwa nilai siswa kebanyakan dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kemudian pada pertemuan selanjutnya peneliti menggunakan media aplikasi *kinemaster* dan peneliti melakukan uji tes pada siswa kelas XII IPS-2 terdapat pengaruh terhadap nilai belajar siswa. Data yang dikumpulkan peneliti dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa yang diperoleh dengan menggunakan instrument tes hasil belajar yang diberikan yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum

menggunakan media aplikasi *kinemaster*. Sementara itu, *posttest* dilaksanakan untuk melihat keefektifan menggunakan aplikasi *kinemaster*

Pemerolehan data kemampuan menulis teks prosedur sebelum menggunakan aplikasi *kinemaster* dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 4.5 Identifikasi Hasil Tes Sebelum Menggunakan Aplikasi *Kinemaster*

No	Rentang	Frekuensi	Relatif	Kategori
1	91-100	0	0%	Sangat Baik
2	81-90	5	17,24%	Baik
3	61-80	16	55,17%	Cukup
4	41-60	8	27,59%	Kurang
5	20-40	0	0%	Sangat Kurang
		29	100%	

abel di atas, diketahui bahwa kemampuan menulis teks prosedur sebelum menggunakan aplikasi *kinemaster* termasuk dalam kategori sangat baik tidak ada (0%), kategori baik 5 orang (17,24%), kategori cukup 16 orang (55,17%), kategori kurang 8 orang (27,59%) dan kategori sangat kurang tidak ada (0%).

Pemerolehan data kemampuan menulis teks prosedur setelah menggunakan aplikasi *kinemaster* dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Identifikasi Hasil Tes menggunakan Aplikasi *Kinemaster*

N0	Rentang	Frekuensi	Relatif	Kategori
1	91-100	14	48,27%	Sangat Baik
2	81-90	4	13,79%	Baik
3	61-80	8	27,58%	Cukup
4	41-60	3	10,34%	Kurang
5	20-40	0	0%	Sangat Kurang
		29	100%	

Dari tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan menulis teks prosedur dengan menggunakan media *kinemaster* termasuk dalam kategori sangat baik sebanyak 14 orang (48,27%), kategori baik 4 orang (13,79%), kategori cukup 8 orang (27,58%), kategori kurang 3 orang (10,34%) dan sangat kurang tidak ada.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa setelah menggunakan media *kinemaster* yaitu nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Adapun kategori penilaian ditinjau dari 5 aspek, yakni kategori sangat baik sebanyak 14 orang (55,17%), kategori baik 4 orang (13,79%), kategori cukup 8 orang (27,59%), kategori kurang 3 orang (10,34%) dan kategori sangat kurang tidak ada. Dari pemerolehan nilai ratarata tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur masuk pada kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun kabupaten Padang Lawas, dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh tanpa menggunakan media *kinemaster* yaitu nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90. Adapun kategori penilaian ditinjau dari 5 aspek yakni kategori sangat baik sebanyak 0 orang, kategori baik 5 orang (17,24%), kategori cukup 16 orang (55,17%), kategori kurang 8 orang (27,58%) dan kategori sangat kurang tidak ada. Dari pemerolehan nilai rata-rata tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur masuk pada kategori baik.

- Pada penggunaan media *kinemaster* hasil penilaian dari aspek isi, kelengkapan struktur, kelengkapan isi dan kaidah kebahasaan 29 siswa memperoleh skor KKM yakni sebanyak 18 siswa sedangkan
- Tanpa menggunakan aplikasi *kinemaster* 29 siswa memperoleh skor KKM yakni sebanyak 5 siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *kinemaster* lebih efektif digunakan dari pada tanpa menggunakan media terhadap kemampuan menulis teks prosedur. Hal ini sesuai dengan hasil yang diharapkan, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *kinemaster* dan juga KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sekolah tersebut yaitu 80. Peningkatan nilai tersebut terjadi karena siswa lebih termotivasi dalam belajar setelah diterapkannya Media *kinemaster*. Hal tersebut sejalan dengan *kinemaster*

adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone.

Penyampaian langkah-langkah menggunakan *kinemaster* untuk pembuatan cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visual/video dari media browser, memasukkan audio (*recording* atau file), memberikan efek dan menyunting *timeline*, menyimpan save video. Pada langkah terakhir menyimpan video (save video).

Berdasarkan penjelasan tersebut, membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran karena menampilkan sebuah video yang lebih menarik perhatian mereka dan memfokuskan indra penglihatan mereka pada satu fokus penjelasan yang ada pada media yang di tampilkan. Sehingga dengan menggunakan media ini, siswa tidak akan bosan, merasa senang, menarik perhatian siswa dan dapat mengembangkan wawasan mereka dalam hal pengetahuan. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran bermakna bagi siswa dan mampu menyentuh segenap aspek yang dimilikinya, maka tidaklah mustahil jika ada siswa yang mampu mencapai hasil pembelajaran yang jauh lebih baik dari apa yang dibayangkan oleh perancang pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media *kinemaster* ini adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memanfaatkan kreativitas dan imajinasi sebanyak mungkin dalam kegiatan

pembelajaran. Peserta didik tidak hanya duduk diam di tempat mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi mereka diajak bergerak secara aktif dan kreatif sehingga mereka turut terlibat atau mengalami sendiri peristiwa pembelajaran dan menemukan sendiri inti yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang dengan kata lain konsep yang ditemukan secara mandiri akan membuat mahasiswa lebih paham dan mengingat materi lebih lama dibandingkan dengan sekedar menghafal konsep.

C. Analisis Data

Berdasarkan pemaparan di atas, maka nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *kinemaster* peneliti menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Untuk menguji data nilai siswa pada kelas XII IPS-2 digunakan *SPSS (Statistical Package For The Social Sciences)* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

a. Uji Normalitas Efektivitas Penggunaan Aplikasi *kinemaster* (*Pretest*)

Jika $\text{sig } (\text{Signifikansi}) > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal

Jika $\text{sig } (\text{Signifikansi}) < 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal

KD (Koefisien Determinasi)	Sig 5% > D tabel	Keterangan
0,340	0,05	Normal

Dapat disimpulkan dari hasil uji normalitas penggunaan aplikasi *kinemaster (pretest)* data berdistribusi normal karena $0,340 < 0,05$. Diselesaikan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran

b. Uji Normalitas Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kinemaster (Postest)*

Jika $\text{sig } (\text{Signifikansi}) > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal

Jika $\text{sig } (\text{Signifikansi}) < 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal

KD (Koefisien Determinasi)	Sig 5% < D tabel	Keterangan
0,380	0,05	Normal

Dapat disimpulkan dari hasil uji normalitas Penggunaan aplikasi *kinemaster (pretest)* data berdistribusi normal karena $0,380 > 0,05$. Diselesaikan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasi data dari populasi memiliki varians yang sama atau tidak.

Jika $\text{sig } (\text{Signifikansi}) > 0,05$, maka data penelitian bersifat homogen.

Jika $\text{sig } (\text{Signifikansi}) < 0,05$, maka data penelitian bersifat tidak homogen.

a. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Penggunaan Aplikasi *Kinemaster*

Setelah dilakukan uji homogenitas diselesaikan menggunakan aplikasi SPSS mengenai Keefektifan penggunaan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks Prosedur maka hasil $0,145 > 0,05$, maka data pada penelitian ini bersifat homogen. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t dengan signifikansi 5% maka diperoleh jumlah hitung sebesar 3,454 dengan t tabel 1,790 dengan persyaratan sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh keefektifan penggunaan aplikasi *kinemastre* terhadap kemampuan menulis teks posedur siswa kelas XII IPS-2 SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Maka diperoleh $3,454 > 1,790$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain terdapat keefektifan pepenggunaan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti melakukan beberapa pengujian untuk mengetahui perbandingan yang signifikasi antara efektivitas penggunaan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas sebagai berikut:

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah daya yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini bersifat homogen atau tidak, dan untuk uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan aplikasi *kinemaster* terhadap

kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas terdapat komparatifnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan terhadap efektivitas penggunaan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Diketahui berdasarkan hasil analisis data penelitian, bahwa sampel berasal berdistribusi normal. Setelah melakukan pengelolaan data hasil dari penelitian yang dilakukan dinyatakan bahwa ada komparasi yang signifikan antara efektivitas penggunaan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menyelesaikan sesuain dengan pedoman dan prosedur yang berlaku. Peneliti adalah manusia biasa yang memiliki banyak kekhilafan yang tidak menutup kemungkinan terdapat kekurangan dalam hasil penelitian ini. Berikut adalah keterbatasan dalam penelitian ini. Kurangnya wawasan dan pengetahuan peneliti sehingga hasil penelitian ini terbatas. Adanya keterbatasan penelitian ini tidak membuat peneliti patah semangat. Semaksimal mungkin peneliti menyelesaikan penelitian ini hingga selesai dan tidak menjadikan keterbatasan sebagai penghalang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan menggunakan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII IPS 2 SMAN 1 Kabupaten Padang Lawas. Berikut beberapa kesimpulan terkait hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa kelas XII SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas Tahun Pembelajaran 2024/2025 dalam menulis teks prosedur menggunakan model media *kinemaster* termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 82.
2. Pengujian hipotesis diperoleh T tabel $3,454 > 1,790$ hal ini membuktikan media *kinemaster* efektif terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang LAwas Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Hasil penelitian menunjukkan adanya keefektifan menggunakan aplikasi *kinemaster* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XII SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas diukur dengan menggunakan uji hipotesis dengan diperolehnya t tabel $3,454 > 1,790$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi penelitian ini adalah siswa sesudah menggunakan aplikasi *kinemaster* semakin termotivasi untuk terus giat belajar dan terus meningkatkan nilai belajarnya, sedangkan siswa sebelum menggunakan media *kinemaster* juga terus belajar dan memiliki kesadaran agar lebih giat untuk belajar.

C. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian ini dan analisi data yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi Siswa

Disarankan kepada siswa untuk agar lebih aktif dan berlatih dalam belajar sehingga dapat terbiasa dengan kegiatan menulis. Siswa juga harus sering mempelajari materi pembelajaran yang telah dipelajari sehingga dari hasil yang diperoleh dapat tercapai dengan kriteria minimal (KKM).

2. Bagi Guru

Dalam pembelajaran, kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur perlu diperhatikan dan ditingkatkan lagi. Diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dan dapat memupuk semangat siswa dalam proses belajar sehingga mencapai hasil yang diharapkan. Media *kinemaster* ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa. Selain menggunakan model

pembelajaran, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi untuk menunjang penggunaan media pembelajaran agar siswa mampu memahami dan tertarik untuk belajar.

3. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat memberikan wawasan pengetahuan dan dijadikan referensi yang dapat membantu pembaca menyusun skripsi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2012). Pengantar Statistik Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers). Hal 316.
- Asnawir dan Basiruddin.(2012).Media Pembelajaran,(Jakarta:PT Intermasa). Hal 135-137
- Azhar Arsyad. (2017). Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers, Hal. 3
- http://repository.unissula.ac.id/31706/1/Pendidikan_Matematika Matematika, Diakses Pada Tanggal 11 Desember 2023 jam 12:59 WIB.
- Ilahi dan Desyandri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powton di Kelas III Sekolah Dasar.Journal Of Basic Education Studies.
- Indriani, E. (2020). Efektivitas Penggunaan media *Kinemaster* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Swasta Muhammadiyah 05 Medan tahun Pembelajaran 2019/2020, *Doctoral Dissertation*, Universitas Negeri Medan.
- Jalinus dan Ambyar. (2016). Pengertian Media Pembelajaran. Hal 4.
- Jhon W Creswell. (2016). *Reseach Design*, Pendekatan Metode Kuantitatif, Dan Campuran Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 12.
- Khaira, Hafizatul. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Kinemaster* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *ICT*. *Prosiding Seminar Nasional Pemebelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SEMNAS PBSI*, Hal 1-3.
- Mardiyah, A, M. (2024). Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media *Youtube Dhatu Hanmade* di SMP IT Taqiyah Rosyda Kelas VII (Studi Kasus), Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Meliana Handayani, dkk. (2023). “Sosialisasi dan Pengenalan Aplikasi Pengolahan Data SPSS pada Mahasiswa Administrasi Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan”, <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jipm>, Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat, Vol 1, No. 2. Hal. 25.
- Munir,(2008).Kurikulum Berbasis Teknologi,Informasi,dan Komunikasi.Bandung : ALFABETA

Ndriani, E. (2020). Efektivitas Penggunaan Media *Kinemaster* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur 2019/2020. *Doctoral Dissertation*, Universitas Negeri Medan. Hal. 2-8.

Profil SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

Putri, W. E. & Mudinillah, A. (2023). Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* Sebagai Media Pembelajaran. *EduStream* : Jurnal Pendidikan Dasar, Hal. 37-52.

Rusmini. (2018). Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VIII SMP N 1 Kabupaten Pangkap. Skripsi. Makasar : Fakultas Bahasa Dan Sastra. Univerversitas Negri Makasar.

Satata Sri,dkk. (2006).Bahasa Indonesia *Mata kuliah pengembangan kepribadian*.Jakarta : Mitra Wancana Media, Hal 59-60

Sharon Smaldino, dkk. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*.: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, Jakarta: Kencana, Hal. 404.

Soewadji Jusuf.(2012).Pengantar Metodologi Penelitian,Jakarta : Mitra Wacana Media, Hal 50.

Sugiono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatf Bandung *CV Alfabeta*. Hal. 64.

Sugiyono, Op.Cit, Hal. 244.

Suyanto, dkk.(2017). BAHASA INDONESIA Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta:IN Media

Vira Amelia, arwin. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negri 36 Kota

Wibawanto, S. S. M. D., Wandah ,W., S. S. M. D., & Kreatif, C. U. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Yuliana. (2023). *Metode Statistik*. (CV. AZKA PUSTAKA). Hal. 77.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PELATIHAN (RPP)

Oleh: Ananda Sri Rezky Hasibuan

Nama Pelatihan	: Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Kinemaster</i> Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur
Materi Diklat	: Cara Membuat Media Pembelajaran yang Menarik melalui <i>Kinemaster</i>
Tujuan pelatihan	: Meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan dan menciptakan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi <i>kinemaster</i>
Indikator pelatihan	: 1. Peserta pelatihan mampu mengidentifikasi bagian-bagian <i>fitur/tools</i> yang ada pada <i>kinemaster</i> 2. Peserta pelatihan mampu memahami kegunaan fituryang ada pada <i>kinemaster</i> 3. Peserta pelatihan mampu membuat bahan ajar yangkreatif pada aplikasi <i>kinemaster</i> 4. Peserta pelatihan memdapatkan ilmu baru yang relevan dengan kondisi pembelajaran saat ini
Alokasi waktu	: 150 Menit

A. PENDAHULUAN (30 Menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1. Mempersiapkan kondisi peserta untuk fokus dan siap menerima pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam Berdoa sebelum memulai pelatihan Mengecek kehadiran Menanyakan kabar peserta 	5 menit
2. Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Menanyakan jenis media pembelajaran yang digunakan Menanyakan contoh media pembelajaran yang kreatif dan inovatif Meminta respon peserta apa yang mereka rasakan apabila proses pembelajaran yang digunakan media yang <i>kreatif</i> dan <i>inovatif</i> 	20 menit
3. Menyampaikan tujuan dan indikator pelatihan		5 menit

B. KEGIATAN INTI (100 Menit)

Kegiataan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1. Memperkenalkan Aplikasi <i>Kinemaster</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan fitur apa saja yang ada dalam aplikasi <i>kinemaster</i> Menjelaskan fungsi masing-masing fitur yang ada pada aplikasi <i>kinemaster</i> 	15 menit
2. Memberikan informasi tentang cara penggunaan <i>kinemaster</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan cara menggunakan fitur yang ada pada <i>kinemaster</i> Memberikan contoh pembuatan bahan ajar melalui <i>kinemaster</i> dengan menggunakan fitur atau tools yang ada 	15 menit

3. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan <i>kinemaster</i> oleh peserta pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta pelatihan dibagi berkelompok sesuai tingkatan kelas mereka mengajar • Peserta pelatihan secara berkelompok diminta untuk membuat media pembelajaran yang kreatif disesuaikan dengan tingkatan kelas mereka mengajar 	40 menit
4. Presentasi hasil pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan <i>kinemaster</i> oleh peserta pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta pelatihan diminta untuk mempresentasikan hasil pembuatan media pembelajaran yang kreatif • Peserta pelatihan yang lainnya diminta untuk menanggapi hasil presentasi tersebut 	30 menit

C. PENUTUP (20 Menit)

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1. Kesimpulan pelatihan	Peserta pelatihan mengemukakan kesimpulan berupa point-point penting dari pelatihan yang telah diikuti	10 menit
2. Rencana Tindak Lanjut	Peserta pelatihan diberikan tugas secara mandiri untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menggunakan <i>kinemaster</i> dengan maksimal waktu penggerjaan 2 hari dan hasilnya dikirim melalui email Instruktur	5 menit
3. Instruktur bersama peserta menutup pelatihan dengan berdoa dan mengucapkan salam		5 menit

Sumber/media pelatihan : Internet dan Youtube

Lampiran 2

LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU

Nama Guru : Repi Diawati, S. T. P.

Lokasi/Tempat : SDN 100611 Tahalak Kecamatan Batang Angkola

Hari/Tanggal : 07 Desember 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan ibuk tentang mata Pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks Cerpen?	Menurut saya materi teks cerpen ini siswanya sangat mudah mengerti karena ibu menjelaskannya secara detail dimulai dari unsur-unsurnya, strukturnya, dan lain". Jdi ibu sangat senang sekali mengajar mata pelajaran teks cerpen ini.
2.	Apakah siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran?	Ada beberapa siswa yang aktif ada juga sebagian siswa yang hanya sekedar mengikuti proses belajar saja.
3.	Apakah siswa sudah paham tentang materi teks cerpen?	Kalau menurut ibu sebagian ada yang sudah paham dan sebagian juga ada belum paham. Tapi rata-rata paham sama teks cerpen.
4.	Apakah dalam proses mengajar ada kendala yang ibu hadapi, dan bagaimana menurut ibu tentang mediapop-up book?	Kalau kendala tentu ada ya setiap proses pembelajaran baik itu siswanya yang mungkin belum siap dan lain sebagainya, kalau menurut saya media pop-up book bagus apalagi

		untuk cerpen kan, namun tergantung juga dari masing-masing siswa tingkat pengetahuan siswa itu berbeda-beda ada sebagian siswa yang mudah memahami ada juga sebagian siswa sulit memahami.
5	Apakah ibuk sebelumnya sudah menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar?	Ibu sudah menerapkan model pembelajaran pada sebelumnya
6.	Apakah setelah ibu menggunakan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa?	Sangat meningkatkan sekali karena semua siswa pun mengikuti apa yang ibu buat atau ibu jelsakan

Lampiran 3

LEMBAR WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama Siswa : Nifan Alfarizi Harahap
Lokasi/Tempat : SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas
Hri/Tanggal : 09 September 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai mata Pelajaran Bahasa Indonesia?	Iya kak saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia bu
2.	Bagaimana perasaanmu Ketika mengikuti Pelajaran Bahasa Indonesia?	Saya sangat merasa senang bu
3.	Apakah kamu sudah paham dengan materi teks prosedur?	Saya sudah paham
4.	Apakah gurumu sudah menggunakan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia?	Sudah kak
5.	Apakah model pembelajaran yang digunakan guru mu dapat meningkatkan hasil belajar kamu?	Dapat bu
6.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran kamu pahan dengan materi yang disampaikan guru mu?	Saya sedikit paham bu
7.	Apakah kamu antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media?	Ya, saya antusias bu
8.	Apakah kamu mengetahui aplikasi <i>kinemaster</i> ?	Saya tau bu
9.	Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan aplikasi kinemaster terhadap pembelajaran teks prosedur?	Menurut saya bu penggunaan aplikasi <i>kinemaster</i> tehadap pembelajaran teks prosedur itu berkaitan dan cocok
10.	Apakah kamu sudah dapat menulis teks prosedur menggunakan aplikasi <i>kinemaster</i> ?	Sudah bu

LEMBAR WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama Siswa

: Wahyuni

Lokasi/Tempat

: SMAN 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

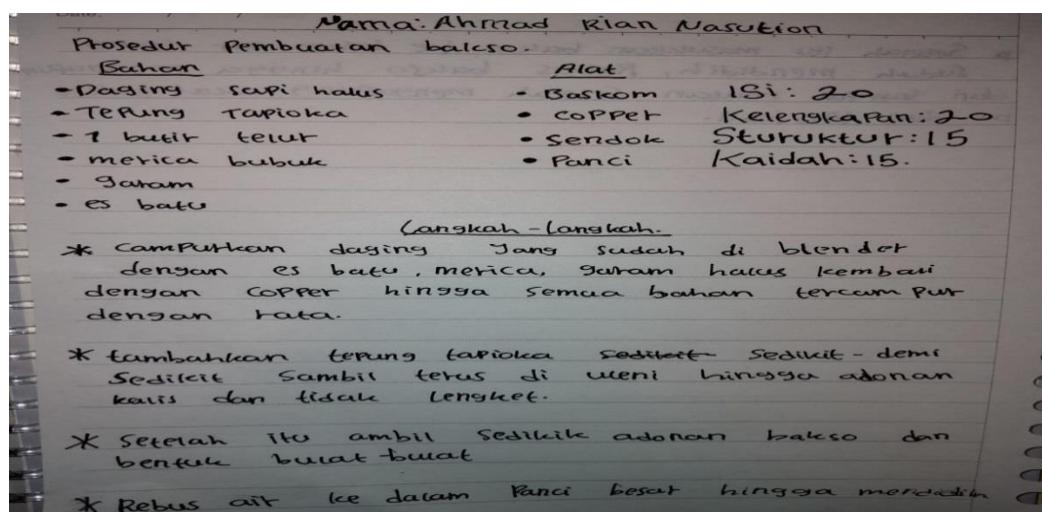
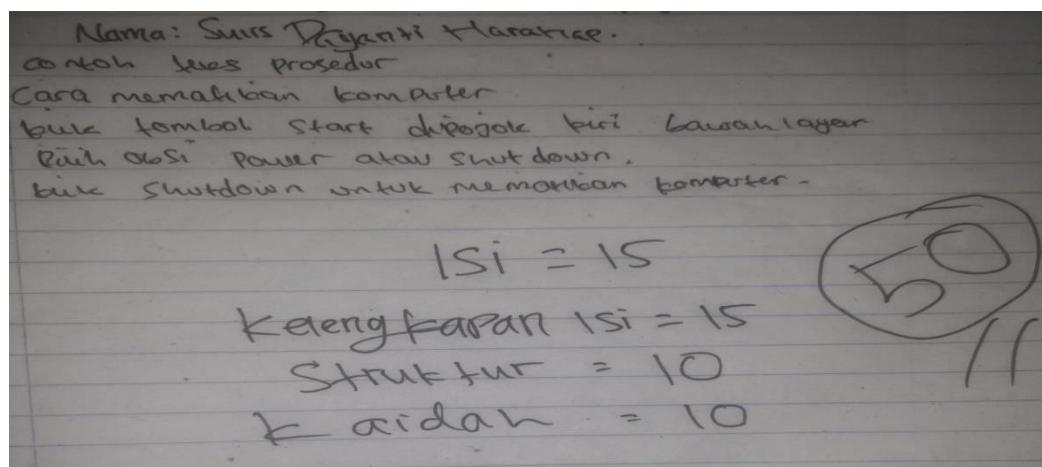
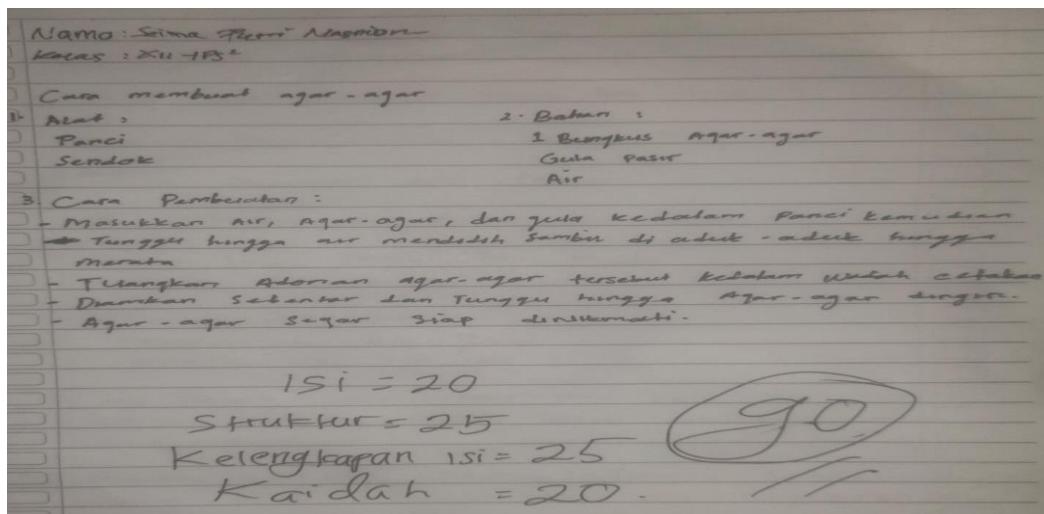
Hri/Tanggal

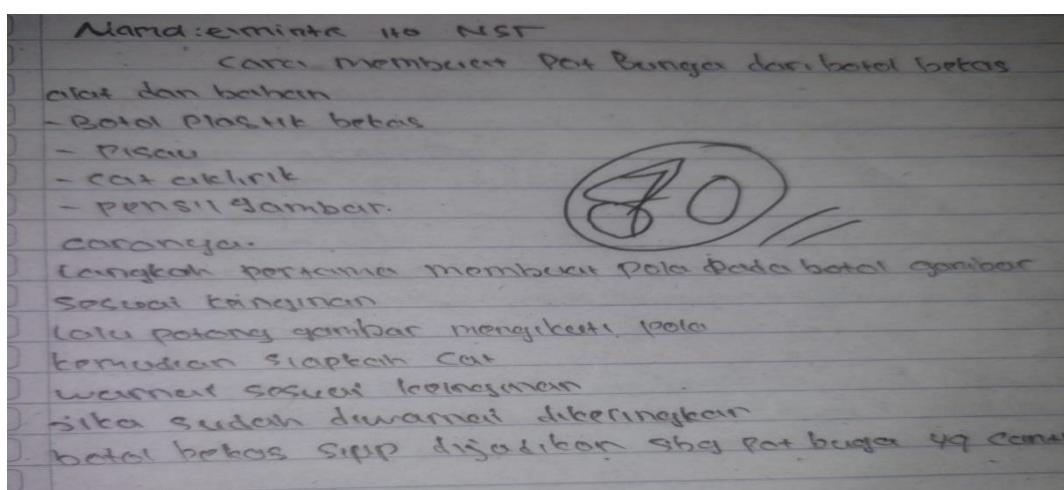
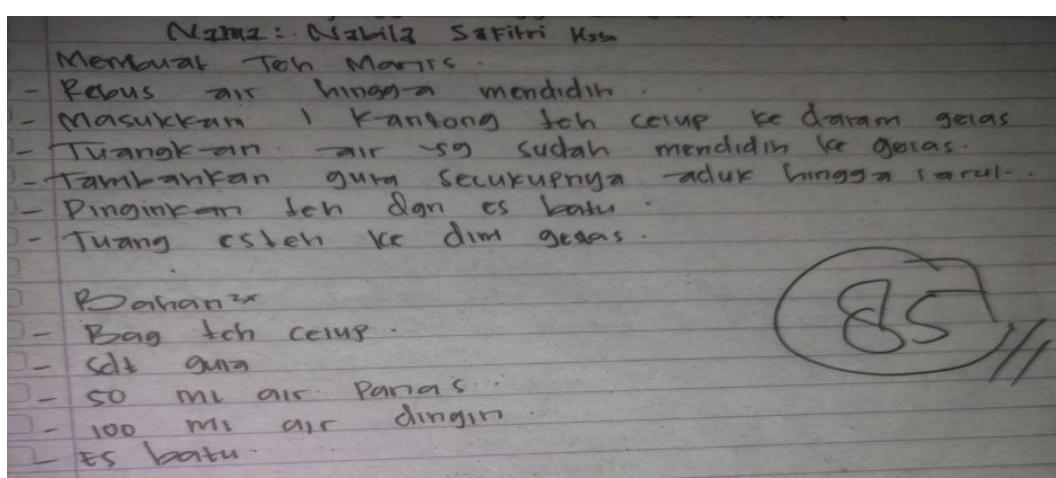
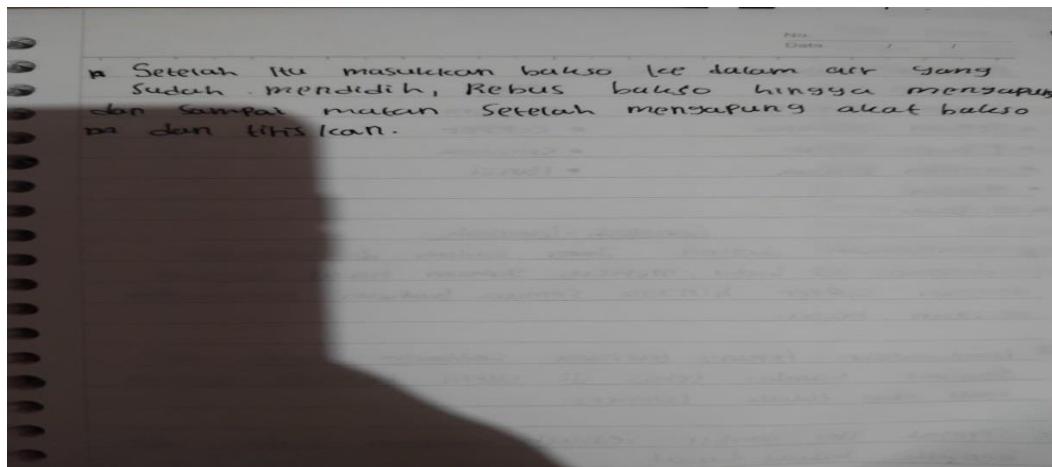
: 09 September 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu menyukai mata Pelajaran Bahasa Indonesia?	Iya kak saya menyukai pelajaran bahasa Indonesia bu
2.	Bagaimana perasaanmu Ketika mengikuti Pelajaran Bahasa Indonesia?	Saya sangat merasa senang bu
3.	Apakah kamu sudah paham dengan materi teks prosedur?	Saya sudah paham
4.	Apakah gurumu sudah menggunakan media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia?	Sudah kak
5.	Apakah model pembelajaran yang digunakan guru mu dapat meningkatkan hasil belajar kamu?	Dapat bu
6.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran kamu pahan dengan materi yang disampaikan guru mu?	Saya sedikit paham bu
7.	Apakah kamu antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media?	Ya, saya antusias bu
8.	Apakah kamu mengetahui aplikasi <i>kinemaster</i>?	Saya tau bu
9.	Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan aplikasi kinemaster terhadap pembelajaran teks prosedur?	Menurut saya bu penggunaan aplikasi <i>kinemaster</i> tehadap pembelajaran teks prosedur itu berkaitan dan cocok
10.	Apakah kamu sudah dapat menulis teks prosedur menggunakan aplikasi <i>kinemaster</i>?	Sudah bu

Lampiran 4

Nilai sebelum menggunakan aplikasi kinemaster





Gambar 1.1 Hasil penulisan teks prosedur sebelum menggunakan aplikasi *kinemaster*

Lampiran 5

Dokumentasi Saat Mengajar di Kelas XII IPS-2 SMA Negeri 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas



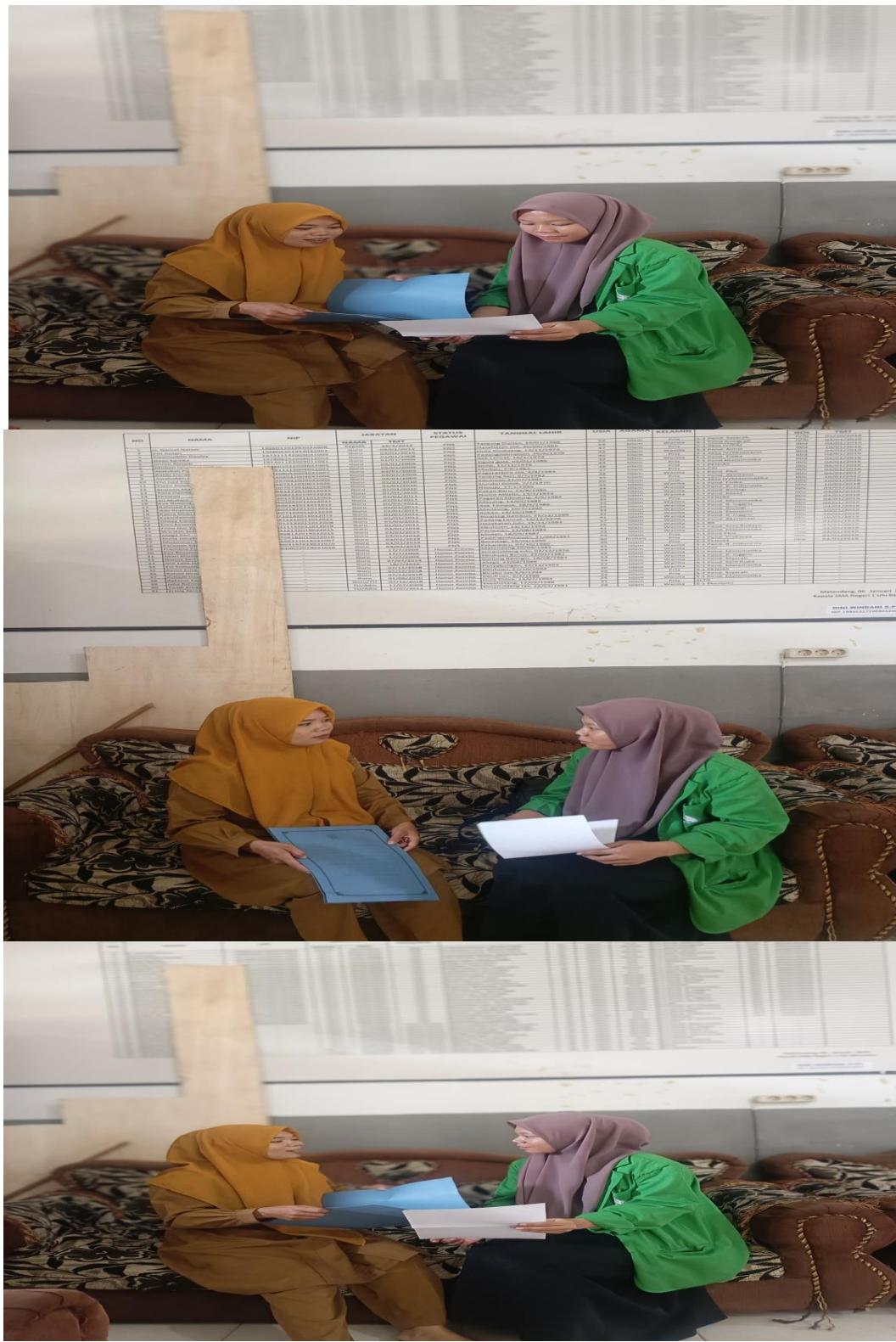
Gambar 1.1 Menjelaskan tentang teks prosedur



Gambar 1.2 Menjelaskan tentang aplikasi *KineMaster*



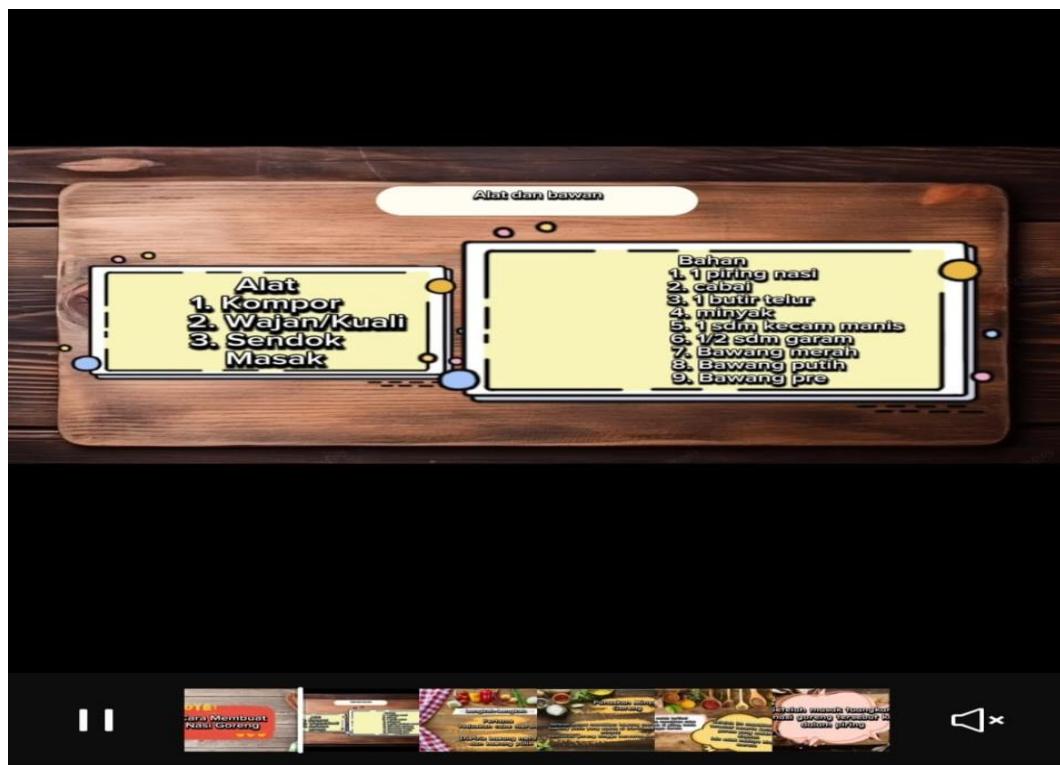
Gambar 1.3 Memberikan tugas kepada siswa



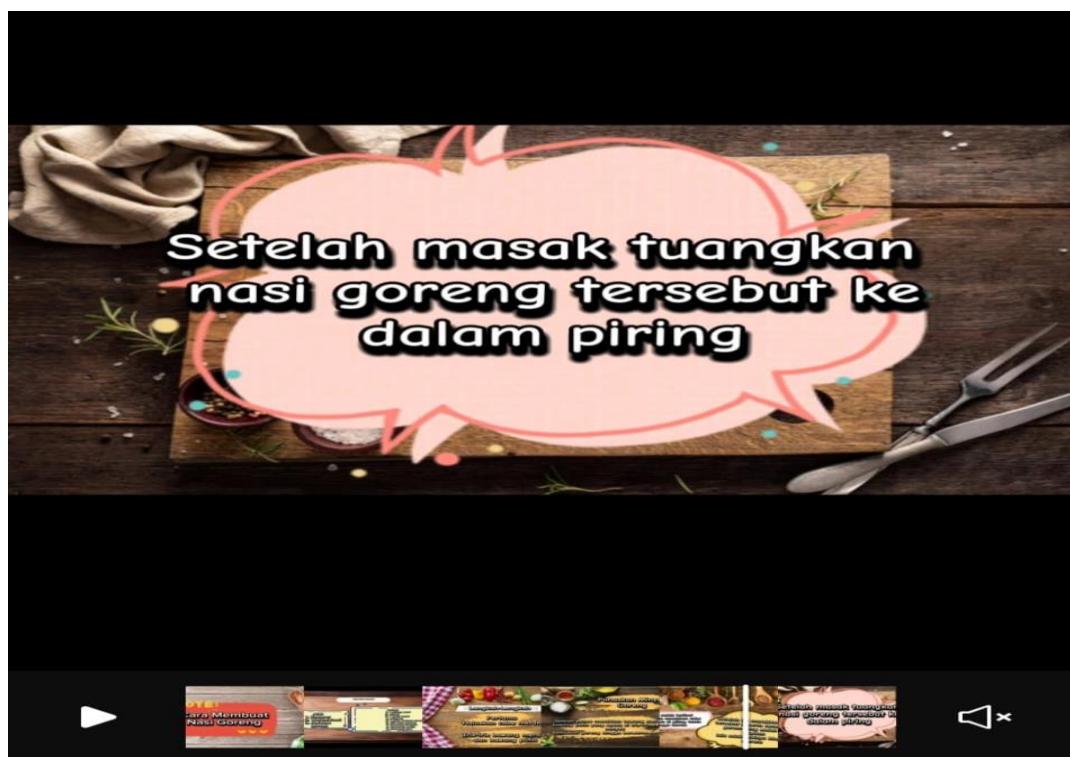
Gambar 2.1 Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Bahasa Indonesia

Lampiran 6

Hasil teks prosedur menggunakan aplikasi *kinemaster*







Lampiran 7

Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi *Kinemaster*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,170	29	,031	,961	29	,340
postest	,207	29	,171	,924	29	,038

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 8

Uji Homogenitas Sebelum dan sesudah Menggunakan Aplikasi *Kinemaster*

Test of Homogeneity of Variances

Penggunaan Aplikasi *KineMaster*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,186	1	57	,145

Lampiran 9

Uji Hipotesis Sebelum Dan Sesudah Menggunaan Aplikasi *Kinemaster*

Model		Coefficients ^a					
		Unstandardized		Standardized		t	Sig.
		Coefficients	Beta	Coefficients	Beta		
1	(Constant)	51.614	14.943			3.454	.002
	Efektivitas penggunaan aplikasi <i>kinemaster</i>	404	.226	326	1.790	.085	

a. Dependent Variable: Kemampuan menulis teks prosedur



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sijitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 6409 /Un.28/E.1/PP. 009/ II /2023

8 Oktober 2023

Lamp ...

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
2. Anita Angraini Lubis, M.Hum.

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama	:	Ananda Sri Rezky Hasibuan
NIM	:	2021000003
Program Studi	:	Tadris Bahasa Indonesia
Judul Skripsi	:	Evaluasi Penggunaan Aplikasi King Master Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas X IPS2 SMA N 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 279 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Tadris Bahasa Indonesia dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut di atas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 2 00604 2 001

Kaprodi Tadris Bahasa Indonesia

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP 197912052008012012



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Mardin Km 4,5 Sihirang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

Nomor: B - 5124 /Un.28/E.1/TL.00/08/2024

13 Agustus 2024

Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SMA N 1 Ulu Barumun Kab. Padang Lawas

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Ananda Sri Rezky Hasibuan
NIM : 2021000003
Program Studi : Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Sibuhuan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Evektifitas Penggunaan Aplikasi Kine Master Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas X IPS2 SMA N 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kelembagaan



Dr. Yulianti Syafida Siregar, S.Psi, M.A.
19801224 200604 2 001



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 ULU BARUMUN

NPSN : 10261250 NSS : 301072309001
Alamat : Jl. Sibuhuan-Sosopan Km.6 Desa Matondang No. _ Telp._
e-Mail : smansaulubarumun@yahoo.co.id



Kode Pos. 22763

Matondang, 9 September 2024

No : 071 / 004 /SMA N1/U.B/2024

Lamp :-

Hal : Balasan Izin Penelitian

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan
di-

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara nomor : B-5124/Un.28/E.1/TL.00/08/2024 pada tanggal 13 Agustus 2024 hal izin penelitian penyelesaian skripsi atas nama Ananda Sri Rezky Hasibuan dengan judul "Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kine Master Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas X IPS2 SMA N 1 Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas".

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di sekolah kami.
2. Izin melakukan penelitian semata-mata untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data dilakukan tanggal 9 September 2024.

Demikian atas perhatiannya kami ucapan terimakasih

