

---

## Implementasi Kinemaster Berbasis IPTEK Pada Pembelajaran Aksara Kaganga Di SD Sebagai *Local Wisdom* Bengkulu Utara

---

Irfan Supriatna<sup>1\*</sup>, Herman Lusa<sup>2</sup>, Salati Asmahasanah<sup>3</sup>

<sup>12</sup>PGSD, Universitas Bengkulu, Indonesia

<sup>3</sup>PGMI, Universitas Ibn Khaldun, Indonesia

\*Korespondensi: [irfansupriatna@unib.ac.id](mailto:irfansupriatna@unib.ac.id)

**Abstract:** *This research is motivated by the lack of creativity of a teacher in utilizing existing media, especially based on science and technology, so that students have difficulty understanding the kaganga script in elementary schools. One example of an area that developed the Kaganga script and became part of learning in schools is the Rejang Tribe in North Bengkulu. The Kaganga script as local wisdom in Bengkulu, especially in North Bengkulu, is expected to be able to preserve local languages in teaching and civilizing local languages well so as to prevent extinction in the present and in the future. Most of the learning media used are still conventional, namely textbook-based and have not used science and technology-based media. Currently, Indonesia is having a difficult time due to the COVID-19 pandemic, so learning in schools uses online learning. Therefore, the implementation of kinemaster media is an alternative solution in the midst of the covid-19 pandemic. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the implementation of kinemaster media based on science and technology in learning the Kaganga script in elementary schools as local wisdom of North Bengkulu. The research method used is descriptive qualitative with several stages, namely identifying significant problems, formulating problems clearly, determining the objectives and benefits of research, conducting literature studies related to the problem, determining the framework of thinking, research questions, and research hypotheses, designing research methods, determine population, sample, sampling technique, determine data collection instrument, and data analysis, make research report.*

**Keywords:** *kaganga script, kinemaster, science and technology, local wisdom*

### Article info:

Submitted 04 November 2022

Revised 28 Mei 2024

Accepted 28 Mei 2024

---

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah bangsa yang beragam, sebagaimana dibuktikan dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika, yang menandakan bahwa berbagai macam budaya di negara ini bersatu dalam satu misi yang sama." Sebagai masyarakat yang multikultural berarti Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa terdapat lebih dari 714 kelompok etnis (suku bangsa) yang berbeda-beda, dengan identitas kebudayaannya sendiri. (Saraswati, et. al., 2023) menyatakan bahwa Indonesia, sebagai negara eklektik, mengadopsi pendekatan unik terhadap multikulturalisme yang mencerminkan ciri khas masyarakat, sejarah, dan sistem pemerintahannya. Selain itu, Indonesia memiliki garis pantai yang luas, yang kemudian disorot oleh keragaman etnis yang kaya, menyebabkan berbagai macam adat istiadat yang diamati di hampir semua wilayah pesisir negara ini. Tradisi dan praktik masyarakat pesisir ini merupakan pengetahuan asli masyarakat setempat.

Kearifan lokal mendefinisikan seperangkat keyakinan hidup yang diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam suatu masyarakat. Prinsip-prinsip ini biasanya berakar pada agama, budaya, atau ritual dan biasanya disampaikan secara lisan. Kehadiran pengetahuan lokal dalam sebuah komunitas merupakan hasil dari proses penyesuaian secara bertahap dan ekstensif dari beberapa generasi ke dalam sebuah habitat yang biasanya ditempati atau ditandai dengan

interaksi yang sering terjadi. Menurut Ridwan (2007), kearifan lokal mengacu pada upaya intelektual yang dilakukan oleh individu untuk berpikir dan bereaksi dalam menanggapi hal-hal, objek, atau peristiwa tertentu yang terjadi di dalam suatu wilayah tertentu. Definisi yang diberikan disusun secara etimologis, dimana kearifan dikonseptualisasikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan akal budi untuk mengambil keputusan atau berperilaku berdasarkan evaluasi terhadap suatu hal, entitas, atau kejadian tertentu. Kearifan umumnya dipahami dan dipandang sebagai kebijaksanaan. Lokal mengacu pada area atau wilayah terbatas yang memiliki ruang lingkup interaksi yang terbatas dan seperangkat nilai tertentu. Sebagai sebuah lingkungan interaktif, hal ini sengaja dimaksudkan untuk memfasilitasi keterkaitan yang ada antara manusia dengan manusia lain atau dengan lingkungan fisiknya.

Dari jumlah data, Indonesia dihuni oleh berbagai macam budaya yang berbeda, seperti suku Rejang. Suku yang memiliki kebudayaan adat istiadat kearifan lokal Rejang terletak di Bengkulu pulau Sumatera dan menggunakan bahasa Rejang sebagai bahasa asli daerah dengan tulisannya yaitu aksara kaganga. Bahasa rejang menjadi salah satu bahasa daerah yang termasuk kearifan lokal Provinsi Bengkulu. Bahasa rejang merupakan bahasa tertua yang ada di Bengkulu khususnya di Kabupaten Rejang Lebong. Bahasa Rejang yang didalamnya ada aksara kaganga perlu dilestarikan sebagai warisan budaya yang menjadi harta bagi bangsa Indonesia.

Dalam perkembangannya, bahasa daerah yang ada di Indonesia merupakan bahasa daerah terbanyak di dunia dengan jumlah yang mencapai lebih dari 1100 bahasa daerah yang tersebar diberbagai etnis dan provinsi. Namun pada zaman ini pembelajaran bahasa daerah dalam tulisannya aksara kaganya ini harus terus dilestarikan demi mencegah kepunahan dari masa ke masa dan dari generasi ke generasi. Pembelajaran aksara kaganga semakin sulit dipahami oleh siswa dikarenakan begitu susahny siswa memahami bahkan guru-guru dalam mengajarkannya. Aksara kaganga semakin menghilang dari peradaban dan terus tergerus oleh budaya-budaya asing yang selalu mempengaruhi siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti pengaruh dari globalisasi.

Pengaruh era globalisasi sangatlah besar dalam pelestarian kearifan budaya lokal bangsa Indonesia. Selain itu IPTEK juga sangat mempengaruhi dalam segala aspek yang ada pada proses pembelajaran khususnya pendidikan. Seperti yang disampaikan oleh (Khaira, 2020) bahwa era ICT dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Selain pengaruh era globalisasi dan IPTEK, kini masyarakat Indonesia sedang dilanda masa sulit yaitu adanya pandemi virus corona (covid-19) yang mana berimbas langsung pada proses pembelajaran dikelas, bahkan dengan kejadian covid-19 ini, pemerintah pusat khususnya Bengkulu meliburkan siswa/siswa dengan tetap menghimbau belajar dari rumah yang mana para guru pun harus bekerja dari rumah atau yang sering dikenal dengan nama *Work From Home* (WFH).

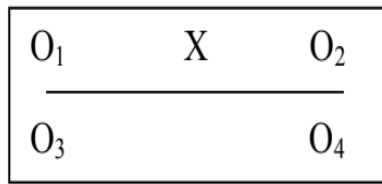
*Work From Home* (WFH) dalam hal ini berupaya untuk siswa dapat belajar walaupun tidak secara tatap muka langsung dikelas tetapi para guru bekerja dari rumah (*Work From Home*). Upaya ini sejalan dengan bagaimana mengembangkan pembelajaran aksara kaganga sehingga aksara kaganga bisa tetap dilestarikan pada masa pandemi covid-19. Salah satu upaya pelestarian yang membuat siswa menyenangi pembelajaran aksara kaganga dan mengasyikkan yaitu dengan media edukatif yang inovatif, seperti halnya media Kinemaster berbasis IPTEK. Upaya ini sejalan dengan hasil penelitian (Fitri & Ardipal, 2021) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran dengan kinemaster dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Sebelum menggunakan media kinemaster, perlu dicoba dan dilatih cara membuat media kinemaster sehingga menjadi media yang layak digunakan. Oleh karena itu, perlu mendesain media kinemaster dengan baik sehingga dapat dengan layak digunakan dan meningkatkan kesadaran pentingnya ICT/ IPTEK (Darnawati, et. al., 2021)

Maka, penelitian ini memiliki urgensi yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Lembaga pendidikan memiliki peran strategis sebagai wadah yang dapat memfasilitasi pelestarian bahasa daerah, khususnya bahasa Rejang yang didalamnya ada aksara kaganga. Pemerintah Bengkulu memasukkan bahasa Rejang kedalam pelajaran muatan lokal. Maka dari itu dengan mengimplementasikan media pembelajaran edukatif berbasis IPTEK yaitu kinemaster, semoga dapat menjadi alternatif solusi dalam melestarikan dan mencegah punahnya aksara kaganga khususnya di Bengkulu Utara.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Sugiyono (2018) penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah yang dapat diukur. Teknik pengumpulan data dengan lembar soal tes siswa, dan data pendukung dengan dokumentasi. Teknik analisis datanya dengan menganalisis hasil tes yang diperoleh dari data hasil tes siswa setelah

mendapatkan perlakuan melalui statistic. Sampel yang digunakan yaitu purposive sampling dengan jumlah 13 orang siswa kelas IV. Berikut rumus *Nonequivalent Control Group Design* :



Gambar 1. *Nonequivalent Control Group Design*

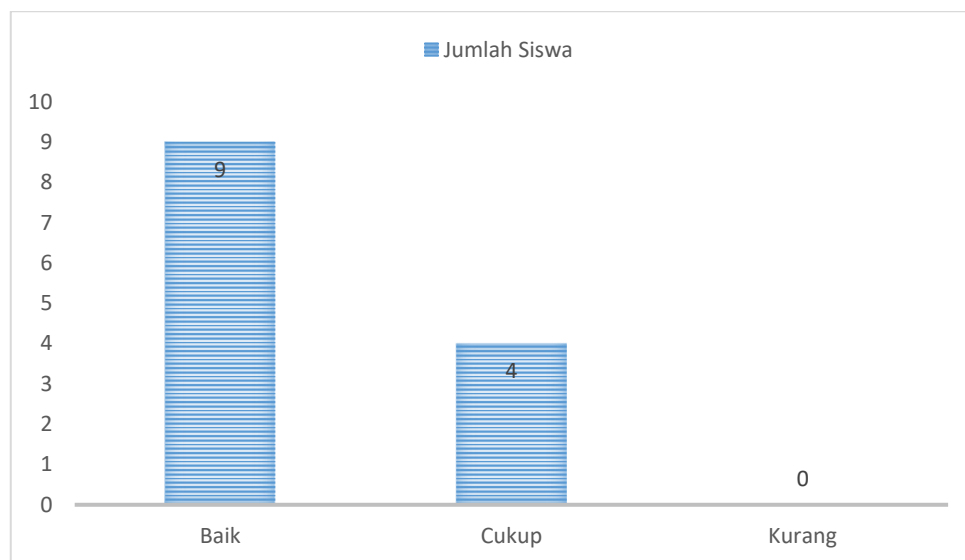
## HASIL

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa media kinemaster dapat memberikan dampak yang signifikan pada pembelajaran aksara kaganga, dimana siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan baik, lebih menyenangkan karena berbasis digital dengan audio visual yaitu media kinemaster. Ini terlihat pada hasil test dan dokumentasi.

Tabel 1. Hasil Test

Jumlah Siswa	Kategori Hasil Analisis	Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Persentase
9	Baik	80-100	69, 2 %
4	Cukup	56-65	30,8 %
0	Kurang	40-55	0 %

Dari hasil ini terlihat bahwa yang mendapatkan kategori baik ada 9 orang siswa dengan nilai persentase sebesar 69, 2%, sedangkan yang mendapatkan kategori cukup ada 4 orang siswa dengan nilai persentase sebesar 30, 8%, dan yang mendapatkan kategori kurang tidak ada yaitu 0. Maka dari tabel hasil tes tersebut bahwa dapat disimpulkan media kinemaster memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran aksara kaganga. Berikut ditampilkan diagram hasil tes siswa sebagai berikut.

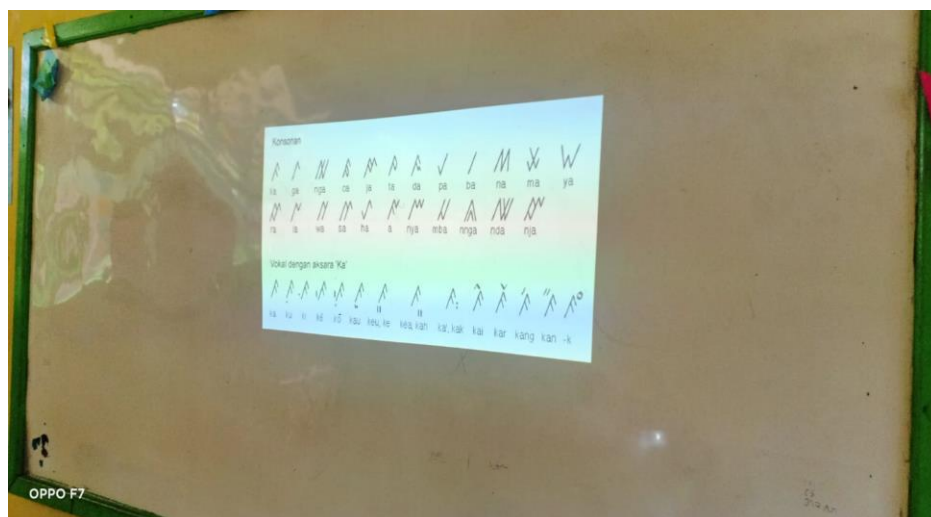


Gambar 2. Hasil Tes Siswa

Dari gambar 1. tersebut, tampak terlihat bahwa siswa sudah dapat memahami materi pada pembelajaran aksara kaganga, ini terlihat dari sebanyak 9 orang siswa sudah masuk kategori baik, sedangkan ada 4 orang yang masuk kategori cukup ini dikarenakan masih ada beberapa yang belum memahami materinya dengan baik. Kemudian berikut foto-foto kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 3. Penjelasan materi dan tujuan pembelajaran



Gambar 4. Pengenalan materi dasar pembelajaran aksara kaganga



Gambar. 5 Siswa mengerjakan soal tes

Dari Gambar 2-5 terlihat jelas bahwa proses dan aktivitas pembelajaran dikelas siswa sangat bersemangat dalam menerima materi dan media kinemaster memberikan dampak positif yang bermanfaat. Siswa fokus dalam menerima materi aksara kaganga dengan baik, sedangkan peneliti memberikan ruang kepada siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi sehingga mendapatkan solusi-solusi dalam menjawab soal-soal latihan.

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini berkenaan dengan seberapa besar signifikansi dari pengaruh efektivitas implementasi media kinemaster berbasis IPTEK pada pembelajaran aksara kaganga. Pengaruh media kinemaster sangatlah besar dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian ((Fitri & Ardipal, 2021); (Amazihono et al., 2023); (Widiya & Autentik, 2023); (Indriani, 2020) yang menyatakan bahwa media kinemaster memberikan dampak positif dalam hasil belajar siswa.

Media Kinemaster yang sudah dikembangkan dimulai dari kelayakan media, kelayakan materi, dan bahasa sangat menentukan keberhasilan dari aktivitas dan hasil belajar. Hasil dari (Amelia, 2021); (Nurrahmi et al., 2018) bahwa kelayakan produk yang dikembangkan akan berdampak pada hasil pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka implementasi media kinemaster sebagai inovasi dalam proses pembelajaran sebuah solusi yang tepat dan dapat dijadikan sebuah rekomendasi bagi guru kedepannya untuk mempromosikan kegiatan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran yang luas maupun mata pelajaran khusus yang disajikan di sekolah.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa media kinemaster sangat memberikan kontribusi dalam pembelajaran aksara kaganga, dimana siswa yang biasanya hanya belajar secara konvensional/ ceramah namun dalam penelitian ini menggunakan alternative solusi yaitu sebuah media yang sangat menarik bagi siswa. Memberikan dampak positif bagi pembelajaran aksara kaganga, siswa merasa senang dengan media kinemaster (audio visual) yang dapat memberikan pemahaman lebih terhadap kemampuan siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih banyak kepada LPPM FKIP Universitas Bengkulu yang sudah memberikan hibah penelitiannya sehingga peneliti dapat melakukan penelitian ini dengan baik. Peneliti juga mengapresiasi editor jurnal PGSD UNIB atas masukan dan sarannya untuk perbaikan artikel ini sehingga terbitnya artikel ini sebagai hasil dari sebuah penelitian yang memberikan dampak positif dan manfaat bagi khalayak umum khususnya guru SD di Bengkulu Utara.

## REFERENSI

- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100-105.
- Amazihono, M., Buulolo, F., Siboro, A., & Susanto, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media kinemaster terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi pokok pengukuran kelas x SMA swasta GKPI Padang bulan TP 2022. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 6(1), 57-70.
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88-97.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- 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).

- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Nurrahmi, R. (2018). Pengembangan modul berbasis kearifan lokal Daerah Istimewa Yogyakarta untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. *BASIC EDUCATION*, 7(17), 1-627.
- Ridwan, N. A. (2007). Landasan keilmuan kearifan lokal. *Jurnal Studi Islam dan Budaya*, 5(1), 27-38.
- Saraswati, L. G., & Manalu, A. G. B. (2023). Rekognisi Keragaman Budaya dan Multikulturalisme Bhineka Tunggal Ika. *Krtha Bhayangkara*, 17(2), 273-296.
- Sugiyono, (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, r & d. penerbit alfabeta: bandung.
- widiya, w., & reinita, r. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif video kinemaster terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu kelas iv sdn gugus 1 kecamatan junjung sirih kabupaten Solok. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 108-117.